



TALLINNA NOORTEKESKUSTE TEENUSMUDEL

Tallinn 2023

ÜLEVAADE

Noortekeskuse teenuse arendamine
Tallinna näite varal. Kes on
tüüpkülastajad ja kuidas nendeni jõuda?
Teenusmodeli komponendid.

Tallinna Haridusamet
Tallinna Strateegiakeskus

Mudeli tellija on Tallinna Haridusamet ja Tallinna Strateegiakeskus.

Tallinna noortekeskuste teenusmodeli projekti meeskonda panustasid Tallinna Haridusameti noorsootöö osakonna juht Marko Ool ja peaspetsialist Kaisa Orunuk, Tallinna Strateegiakeskuse teenusedisainerid Helen Paat, Kerstin Laidmäe ja Külliki Kesa, Lasnamäe noortekeskuse juht Pavel Vassiljev, Põhja-Tallinna noortekeskuse juht Maris Pošlin, Teadus- ja Haridusministeeriumi esindaja Katrin Olt, Kristiine linnaosa vanem Jaanus Riibe, abilinnapea nõunik Aurika Meimre ja I etapis ka Tallinna Ülikooli noorsootöö õppejõud Kristi Jüristo. Projekti aktiivsemas etapis 2022.a sügisest kuni 2023.a kevadeni oli koostööpartneriks disainiagentuur Brand Manual.

Viitamine: Tallinna noortekeskuste teenusmodel 2023. Tallinn: Tallinna Haridusamet, Tallinna Strateegiakeskus

Illustratsioonid: Brand Manual, Stock Images

Sisukord

Sissejuhatus	3
Noortevaldkonna väljakutsed ja noortekeskuste hetkeolukord	5
Noortevaldkonna tulevikustsenaariumid	5
Mitteformaalse ja formaalse hariduse lõimimine	5
Noorsootöö majanduslik kasu	6
Noortekeskuse teenus Eestis ja Tallinnas	7
Tallinna noortekeskuste teenusmodeli disain	9
Olemasoleva olukorra kirjeldus ja põhilised kitsaskohad	10
Kasutajauuringu põhjal tehtud tähelepanekud	10
Persoonad	12
Mudeli aluspõhimõtted	15
Ray Oldenburgi kolmanda koha teooria.....	15
Noortekeskus kui kolmas koht.....	16
Tallinna noortekeskuste teenusmodeli komponendid ja ressursid	17
Möödikud	19
Prototüüpimine ja testimine.....	20
Kokkuvõte	21
LISAD	25
Lisa 1. Teenusdisaini protsessi tegevuskava.....	25
Lisa 2. Persoonapõhised soovitusel sisukomponentidele	26
Lisa 3. Soovitused kommunikatsiooniks	29
Lisa 4. Teenuse osapooled	31
Lisa 5. Noortekeskuste teenuse mudel	32
Lisa 6. Prototüübid	33
Prototüüp 1: Spetsialiseerumine: lauamängude fookus Valdeku noortekeskuses.	33
Prototüüp 2: Keskne kommunikatsioon.....	33
Prototüüp 3: Atraktiivne avatud ala Kristiine noortekeskuse näite varal.....	41

Sissejuhatus

Tallinna noortekeskuste teenusmodeli projekt kutsuti ellu eesmärgiga luua koosloomes noortega kvaliteetne ja ajakohane noortekeskuse teenus.

Projekti käigus uuriti noortekeskuste teenuse sihtrühmade peamisi huve ja vajadusi; kaardistati noortekeskuste hetkeolukorda, uuriti, millised peaksid olema noortekeskuste teenuse prioriteetsed eesmärgid ja millised peaksid olema eesmärgid noorsootöötajale, et selle tulemusel kujundada Tallinna noortekeskuste hea teenus.

Disainipartneriga koostöös viidi läbi fookusgrupi intervjuud koolides; korraldati külastused kõigisse Tallinna noortekeskustesse, toimusid intervjuud noorsootöötajatega ja kohapealsed vaatlused ning viidi läbi kokku kuus töötuba. Töötubade käigus defineeriti koosloomes noorsootöötajate ja noortega noortekeskuste peamised kasutajad, nende kasutajatekonnad ja vajadused, mille põhjal loodi seitse tüüpkasutajat (persoonat). Seejärel ideestati, missugune peaks olema üks ideaalne Tallinna noortekeskus ja selle teenused; pakuti välja prototüübitavad teemad.

Prototüüpimiseks valiti avatud ruumi võimaluste testimine Kristiine noortekeskuse näitel ning spetsialiseerumise suuna testimine ja keskse kommunikatsiooni läbiviimine Valdeku noortekeskuse näitel koostöös Tallinna Haridusametiga.

Noortekeskuste teenusmodeli aluskontseptsiooniks valiti sotsioloog Ray Oldenburgi kolmanda koha (third place) teooria. "Kolmas paik" pakub inimesele mitteformaalse koosolemise kohta lisaks kodule (*first place*) ja koolile/tööle (*second places*). Kui üks neist kolmest puudub, ei ole inimesel tasakaalu. Noortekeskus peab olema noortele niisugune kolmas koht, kus on hea olla ja kuhu on lihtne tulla, kus on sündmused ja elu, tuttavad näod ja vestlused, neutraalne pind, hubane ja vähenõudlik ümbrus.

Noortekeskuste teenusmodeli põhielemendid on järgmised:

1. Noore parem tundmine: noortekeskused lähtuvad noorte kasutajaprofiilidest, suunates teenuseid erinevatele vanusgruppidele ning püüdes saavutada soolise tasakaalu. Eesmärk on mõista noorte vajadusi ja kujundada teenus nende vajadustest lähtuvalt.
2. Noorsootöötaja professionaalsus: noortekeskuste töötajad omavad erialast kõrgharidust või kutsetunnistust ning oskavad luua usalduslikke suhteid noortega. Nende ülesanne on aidata noortel kohaneda, leida sobivaid tegevusi ning suunata neid ühistegevustesse. Nad märkavad noorte vajadusi ning toetavad noorte arengut.
3. Avatud noorteruum: noortekeskuse avatud noorteruum on ligipääsetav kõigile ja tänavalt nähtav. Noortel on seal mugav ja turvaline olla ning keskkond võimaldab nii koostegutsemist kui ka eraldumist. Ruumid on varustatud kaasaegsete vahenditega, mis toetavad koostööd.
4. Spetsialiseerumine: iga Tallinna noortekeskus peaks keskenduma ühele või mitmele oma tugevusele ning selles valdkonnas noortele parimat pakkuma ja seda edendama. See tähendab, et iga Tallinna noortekeskusel võiks olla oma eriline fookusvaldkond, milles nad on linna parimad.
5. Juhtimismudel: noortekeskuste juhtimismudel, mis võimaldab noortekeskuse teenuse mudeli rakendamist, edasiarendamist ja eesmärkide saavutamist.
6. Noortekeskuste võrk ja infrastruktuur: noortekeskuse teenuse arendamiseks on vaja pidevaid investeeringuid, et vastata noorte (muutuvatele) huvidel ja vajadustele.
7. Keskne kommunikatsioon: peaks olema aktiivne ja sihikindel kommunikatsioon noortekeskuste võimaluste kohta. See kommunikatsioon peaks suunama teavet noortele,

lastevanematele ja koostööpartneritele, et tõsta noortekeskuste mainet ning teadvustada nende pakutavaid võimalusi.

Tallinna noortekeskuste teenusmudeli kokkuvõttes on toodud ülevaade noortevaldkonna tulevikustsenaariumitest, peamistest tulevikusuundadest ja noortekeskuste kontekstist. Seejärel on kirjeldatud disainiprotsessi kasutajauuringu peamised tähelepanekud. Mudeli kirjelduse osas on selgitatud noortekeskuse mudeli aluseks valitud kolmanda koha teooriat ning teenusmudeli komponente. Samuti on ülevaatele lisatud noortekeskuse tüüpkülastajate (persoonade) ja läbiviidud protüüpimiste kirjeldused ning ettepanekud juhtimismudeli ja mõõdikute kohta.

Noortevaldkonna väljakutsed ja noortekeskuste hetkeolukord

Noortevaldkonna tulevikustsenaariumid

Poliitikauuringute Keskus Praxis viis 2022. a läbi Eesti noortevaldkonna tulevikustsenaariumide uuringu¹, et mõista, millist mõju avaldavad Eesti noortele siseriiklikud ja globaalsed arengud ning kuidas peaks noortevaldkond ja sidusvaldkonnad muutustega kohanema, et noorte vajadustele parimal moel vastata ja noorte arenguvõimalusi toetada.

Uuringu kohaselt väheneb noorte seas vanusega märkimisväärselt nende noorte arv, kes leiavad, et saavad mure korral pöörduda õpetaja või teiste noorte poole: kui 8-aastaste noorte hulgas on enamus (84%) täiesti veendunud, et mure korral koolis õpetajad aitavad neid, siis 12-aastaste seas arvab nii vaid ca 40% noori. Praxis analüütikute hinnangul võib noorsootöö olla alternatiivseks toeks neile, kes ei leia endale koolikeskkonnas usaldusisikut. Noorsootöö võib aidata noortel rasketel hetkedel tuge leida, positiivsust säilitada ja head emotsiooni tekitada. Avatud noorsootööl, huviharidusel ja -tegevusel on ka suur potentsiaal ennetada ja vähendada noorte tõrjutust ja suurendada noorte kaasatust.

“ Eesti noorte heaolu ja arenguvõimaluste ohustajad aastal 2030*:



kvalifitseeritud haridus- ja noortevaldkonna
töötajate puudujääk



piirkondlik ebavõrdsus

*Poliitikauuringute Keskus Praxis tulevikustsenaariumide uuring (2022)

Praxis tulevikustsenaariumide uuringu kohaselt on kaks kõige kriitilisemat probleemi, mis Eesti noorte heaolu ja arenguvõimalusi aastal 2030 võivad ohustada, kvalifitseeritud haridus- ja noortevaldkonna töötajate puudujääk ning piirkondlik ebavõrdsus. Riskid, mis võivad samuti realiseeruda, on: noorte poliitikast kaugenemine, polariseerumine, vägivaldne radikaliseerumine, oskuste lõhe intensiivistumine ning vaimse tervise probleemide süvenemine

Uuringu poliitikasoovitustes on muu hulgas välja toodud vajadus väärtustada senisest enam nii noorte- kui ka haridusvaldkonna töötajaid, sh tegeleda noorsootöötajate palgakasvuga, ning uurida ja ühtlustada noorsootöö kättesaadavust ja kvaliteeti kohalike omavalitsuste lõikes. Uuring rõhutab, et noorte heaolu toetamisele, noorte vajaduste ja ootuste selgeks tegemisele ja nendele vastamisele ning noortega töötamisel usaldusliku õhkkonna loomisele on vaja senisest enam tähelepanu pöörata.

Mitteformaalse ja formaalse hariduse lõimimine

Tänapäevane töö- ja ettevõtluskeskkond eeldab lisaks akadeemilistele teadmistele hästi arenenud nn pehmeid oskusi. Inimesi, kellel on põhjalikud teadmised (vähemalt) ühel erialal ning oskus mõista ja

¹ Haugas, S., Kendrali, E. (2022). Noortevaldkonna tulevikustsenaariumid.

Tallinn: Mõttekoda Praxis. Kasutatud 07.07.2023, <https://www.praxis.ee/tood/noortevaldkonna-tulevikustsenaariumite-uuring/>

omavahel siduda erinevaid distsipliine, nimetatakse T-kujulise kompetentsiga inimesteks. Kaasaegse tööturu ootus omada paremaid nn pehmeid oskusi tähendab, et oluliselt paremini on vaja lõimida formaalset ja mitteformaalset õpet.

Siin on suur potentsiaal noortekeskuste (noorsootöötajate) koostöös üldhariduskoolidega (õpetajatega), et noortel neid oskusi arendada:

- Suhtlemisoskus - oskus tõhusalt suhelda (nii suuliselt kui ka kirjalikult) kolleegide, koostööpartnerite ja klientidega;
- Probleemide lahendamise oskus - suutlikkus olukorda analüüsida, probleeme tuvastada ja leida toimivaid lahendusi;
- Meeskonnatöö oskused - teha koostööd ja aidata kaasa positiivsele meeskonnadünaamikale;
- Kohanemisvõime ja paindlikkus - kohaneda muutuvate oludega ja avatus õppida uusi asju;
- Juhtimisioskused - võtta initsiatiiv ja juhtida projekte / meeskondi;
- Loovus - võime mõelda laiemalt ja leida uudseid lahendusi;
- Ajahaldus ja organiseerimisvõime - oskus oma aega juhtida;
- Inimestevahelised oskused - luua häid suhteid ja säilitada positiivset ellusuhtumist.

Noorsootöö majanduslik kasu

Noorsootöösse investeerimise majanduslikku kasu on maailmas seni vähe uuritud, kuna tegemist on kompleksse teemaga. 2023. a alguses on avalikustatud Austraalia Victoria osariigi noortevaldkonna katusorganisatsiooni (Youth Affairs Council of Victoria) poolt tellituna ning sõltumatu rahvusvahelise firma Deloitte poolt läbiviiduna ***Return on Investment in Youth Work Report***². Raportis on välja toodud, et hinnanguliselt toob Austraalias Victoria osariigis **iga noorsootöösse investeeritud 1 Austraalia dollar tagasi 2.62 dollari väärtuses kasu noortele ja ühiskonnale** (eurodesse konverteerituna toob iga investeeritud 68 eurosent kasu 1.78 eurot), sest vähendab riigi kulukoormust mujal (nt tervishoiu- ja karistussüsteemis).

“ Noortekeskused saavad abivajavat last märgata, sekkuda ja ennetada probleemide süvenemist. Kui ennetustegevustega mitte tegeleda, siis Eesti majandus kaotab 20 aasta jooksul **3,5 miljardit eurot** ehk indikatiivselt **175 miljonit eurot aastas** (2013-2033). 2023. a riigieelarves on noorsootöö kättesaadavuse ja kvaliteedi arendamiseks ette nähtud 4,6 miljonit eurot*.

*PricewaterhouseCoopers Advisors poolt Sotsiaalministeeriumi tellimusel läbiviidud "Lastekaitse korralduse uuendamise alusanalüüs" (2013)

Lastele ja noortele õigeaegselt tähelepanu pööramata jätmine läheb avalikule sektorile teenuste plaanis kulukaks. Samuti on see laps tõenäoliselt ka täiskasvanuna probleemne, mis tähendab riigi jaoks maksutulude kaotaminekut ning vajadust seda isikut ka edaspidi toetada (nt toimetulekutoetuste või töötutoetustega). PricewaterhouseCoopers Advisors 2013. aastal tehtud arvutuste tulemusena kaotab Eesti majandus 3,5 miljardit eurot aastas ehk 20 aasta jooksul

² Deloitte (2022). Youth Affairs Council Victoria. Youth Work Matters Social Return on Investment study. Final report. Kasutatud 07.07.2023, <https://www.yacvic.org.au/advocacy/youth-work-matters/>

indikatiivselt 175 miljonit eurot aastas (2013-2033)³. Noortekeskused saavad abivajavat last märgata, sekkuda ja ennetada probleemide süvenemist. 2023. a riigieelarves on noorsootöö kättesaadavuse ja kvaliteedi arendamiseks ette nähtud 4,6 miljonit eurot⁴.

Noortekeskuse teenus Eestis ja Tallinnas

Esimene teadaolev Eesti noortekeskuse eelkäija avati 1992. aastal noorteklubi Halley eestvedamisel⁵. Esimene teadaolev ametlik noortekeskus loodi Eestis 10. veebruaril 1998. aastal Narvas. Tallinnas avati esimene noortekeskus Lasnamäe Avatud Noortekeskus 1999. aastal. Noortekeskuste eesmärk oli arendada ja koordineerida noorsootööd.

Tallinnas on noortekeskuste teenuseid arendatud Tallinna Haridusameti juhtimisel. Tallinna linnas on 10 [noortekeskust](#). Noortekeskus on linnaosa valitsuse hallatav asutus või linnaosa valitsuse hallatava asutuse struktuuriüksus, pakkudes piirkonna noortele noortekeskuse teenust.

Tallinnas reguleerib noortekeskuse teenuse korraldamist Tallinna Linnavolikogu 12. juuni 2014 määrus nr 21 „[Noortekeskuse teenuse ja ülelinnaliste noorsootöö programmide korraldamine](#)”. Antud määruses on sätestatud noortekeskuse teenuse sisu, selle osutamise nõuded ja määratletud linnaosade valitsuste (edaspidi LOV) ning Tallinna Haridusameti (edaspidi THA) ülesanded.

Noortekeskuse teenus on noortevaldkonna teenus, kus noortekeskus osutab **avatud noorsootöö** ja vajadusel teisi noorsootööteenuseid oma erinevates noorsootöö füüsilistes ja virtuaalsetes keskkondades, luues noortele arengu- ja eneseteostusvõimalused. Noortekeskuse teenuse osutamisel lähtutakse avatud noorsootöö meetodist, mis loob noortele turvalised tingimused arendavaks tegevuseks, seadmata eeltingimusi nende tõekspidamistele, võimetele, oskustele, teadmistele ja rahalistele võimalustele. Meetod hõlmab ka noorte omaalgatuse toetamist ja kaasamist, juhendatud arendava tegevuse võimaldamist sobival kodu-, töö- ja koolivälisel ajal, noorte vajaduste väljaselgitamist, noorteinfo jagamist ja esmatasandi nõustamist. Avatud noorsootöö meetodil tegutsevates noortekeskustes on enamus tegevusi osalejatele tasuta. Lisaks korraldavad noortekeskused piirkondlikke üritusi, pakuvad noortele huviringe ja korraldavad linnalaagreid.

Noortekeskused lähtuvad prioriteetide seadmisel Tallinna, riigi ja Euroopa tasandi strateegiatest ja arengudokumentidest: [Tallinna arengustrateegia 2035](#), [Noortevaldkonna arengukava 2021-2035](#), [Haridusvaldkonna arengukava 2021-2035](#) ja [Euroopa Nõukogu Ministrite Komitee soovitus liikmesriikidele noorsootöö kohta](#). Noortekeskuste teenuse õiguslikke aluseid fikseerib [Noorsootöö seadus](#). Soovituslikud juhised annab [Noortekeskuste Heast Tava](#) ja [Noortekeskuste miinimumstandard](#). Samuti lähtutakse piirkonnas elavate noorte vajadustest.

Noorsootöö seadus defineerib **noorsootöö** kui tingimuste loomise noore isiksuse mitmekülgses arenguks, mis võimaldab noorel vaba tahte alusel perekonna-, tasemehariduse- ja tööväliselt tegutseda. Noorsootöö seaduses sätestatakse mh noorsootöö korraldamise põhimõtted, mis ütlevad, et noorsootööd tehakse noorte jaoks ja koos noortega, kaasates neid otsuste tegemisse; nende vajadustest ja huvidest lähtuvalt; nende osalusel ja vabal tahtel; võrdse kohtlemise, sallivuse ja partnerluse põhimõttel ning noorte omaalgatust toetavalt. Noorsootöö korraldamine on kohaliku

³ AS PricewaterhouseCoopers Advisors (2013). Lastekaitse korralduse uuendamise alusanalüüs. Kasutatud 07.07.2023, https://www.sm.ee/sites/default/files/content-editors/Lapsed_ja_pered/lastekaitse_alusanaluus_pwc_2013_27.11_2.pdf

⁴ Rahandusministeerium (2022). Riigieelarve seletuskiri 2023. Kasutatud 07.07.2023, <https://www.fin.ee/media/7579/download>

⁵ Paabort, H. Noortekeskuste loomine. Kasutatud 07.07.2023, <https://www.ank.ee/avaleht/images/dokumendid/noortekeskus/ajalugu.pdf>

omavalitsuse korralduse seaduse kohaselt omavalitsusüksuse ülesanne. Noorsootöö seadusest omakorda tuleneb ülesanne seada oma haldusterritooriumil noorsootöö prioriteedid, sätestada nende saavutamiseks vajalikud ülesanded ja näha ette eelarve.

Tallinna 2035 arengustrateegia hariduse ja noorsootöö tegevusvaldkond peab oluliseks eesmärgiks, et iga õppija arendab endas välja parima ning on seadnud visiooniks **õnnelikud õppijad**. Õnnelik õppija on teadlik oma tugevustest, soovidest ja võimalustest, millest lähtuvalt on kujundatud kaasav, loov, turvaline, paindlik ja mitmekesiste valikuvõimalustega sujuv õpitee. Nüüdisaegsed ja mitmekülgsed noorsootööteenused **rikastavad ja toetavad** noore igapäevaelu ning loovad võimalusi avada ja avastada oma potentsiaali. Noorsootöö pakub häid võimalusi katsetada, õnnestuda ja ka eksida, tähtsustades võimalust **õppida kogemusest**. Noorsootöö valdkonnas töötav spetsialist on **väärtustatud ja professionaalne**. Huvihariduse ja huvitegevuse keskmes on **noor inimene oma huvide ja vajadustega**. Need huvid ja vajadused on pidevas muutumises ning neid omakorda mõjutavad muutused **riiklikud ja kohalikud arengud**, aga ka globaalsed (mega)trendid ehk suured demograafilised, keskkonnavalased, tehnoloogilised, sotsiaalsed, majanduslikud, poliitilised jt muutused. Noortevaldkonna arengukava läbiv eesmärk on samuti noore isiksuse arengu ja eneseteostuse toetamine, mis muu hulgas tähendab **ebavõrdsete olude mõju vähendamist** noore arenguvõimalustele. Haridusvaldkonna arengukavas on võetud sihiks **personaliseeritud õppe osakaalu kasv**. Selleks peab olema kõigil noortel võimalus osa saada arendavatest noorsootöövõimalustest, eelkõige huvihariduse ja huvitegevuse võimalustest, ning kasvama erinevatel õpiteedel omandatu laiem tunnustamine formaalhariduses. Oluline on ka andekate laste ja noorte varajane märkamine ja toetamine.

Tallinna linnas on lai noorsootöö teenuste valik: lisaks 10 noortekeskusele on võimalik õppida 10 munitsipaalhuvikoolis, arvukates erahuvikoolides ja saada osa üldhariduskoolide huvitegevusest, samuti pakutakse laagreid, õpilasmalevaid, tegutsevad noorteühingud ja -organisatsioonid, olemas on ülelinnalised noorte programmid noorte ettevõtlikkuse toetamiseks ja noorteinfo teenuse osutamiseks, mobiilseks noorsootööks ja NEET-staatuses noorte ⁶ toetamiseks (Hoog Sisse programm).

Noortekeskuste teenusel on väga palju eesmärke. Teenusedisaini protsessi tulemusena soovime paremini mõista, millised on noortekeskuste teenuse potentsiaalsete sihtrühmade peamised huvid ja vajadused, millised peaksid olema noortekeskuste teenuse prioriteetsemad eesmärgid ja millised peaksid olema eesmärgid noorsootöötajale.

Noortekeskuse teenuse sihtgrupp on väga lai – noored vanuses 7-26 eluaastat. Töörühma hinnangul on **vajadus sihitada noortekeskuse teenuseid paremini kindlale sihtgrupile**, kattes (ja põhjendatud vajadusel muutes) ka noore definitsiooni (7-26 eluaastat). Arvestades kõiki noorsootöö teenuseid Tallinnas (koolide huvitegevus, munitsipaal- ja erahuvikoolide õppekavad, spordiklubide treeningud, laagrid, noorteühingud ja -organisatsioonid jne) on noorsootöö teenuste suurim pakkumine on esimese ja teise kooliastme lastele (vanuses 7-12 eluaastat). Seetõttu on noortekeskuse teenuse

⁶ Noored, kes ei õpi ega tööta ega osale koolitustel.

prioriteetne sihtrühm on [noored vanuses 14-26 eluaastat, sh hõivamata noored](#). Samas, noortekeskuste külastuste senine statistika ei näita, et see prioriteet oleks lihtsalt saavutatav. Soovime saada teada, kas noortekeskuse teenus peaks olema senisest enam suunatud 14-26-aastaste noorte vajaduste rahuldamisele, noorte loovuse ja tulevikuoskuste (sh LTT valdkonnas) arendamisele ning noorte omaalgatuse soodustamisele. Selleks soovime paremini mõista noorte vajadusi, et selle pinnal otsustada, kuidas noortekeskus neid katta saab.

Noortekeskuste üks seniseid tugevusi on töö avatud noorsootöö meetodil Töögrupi liikmed on tõstatanud küsimuse, kuivõrd noortekeskuste teenus peaks olema enam suunatud **väheaktiivsete noorte ja vähemate võimalustega (mitte ainult majanduslike) noorte vajaduste rahuldamisele**, nende vajaduste märkamisele, sotsiaalsete oskuste arendamisele, enesekindluse ja eneseteadlikkuse arendamisele.

Viimastel aastatel (sh pandeemiast tingituna) on noortekeskuste teenusele, tegevuskeskkondadele, töö meetoditele ja noorsootöötajate pädevustele tekkinud mitmeid uusi väljakutseid. Töörühma hinnangul on muutunud senisest olulisemaks noortekeskuste teenuse kättesaadavus seal, kus noored on (sh veebis, linnaruumis). Samuti on kasvanud vajadus [nutika noorsootöö](#) tegevuste järele, mis lähtuvad noorte ja noorsootöötajate vajadustest, arvestavad ühiskonna ja tehnoloogia arenguid (sh üleilmastumist, võrgustamist ja e-lahendusi), pakuvad alternatiive traditsioonilistele lähenemistele noorsootöös ning võimalusi katsetamiseks, eksimiseks ja kogemustest õppimiseks. Töörühma hinnangul peaks noortekeskuse teenus olema enam eakohane (noore arenguetaappidele ja neist tulenevatele vajadustele vastav), vastama kaasaegsele käsitlusele aju toimimisest ning eakohastest ja kaasaegsetest õppimisstrateegiatest.

Tallinna noortekeskuste teenusmodeli disain

2020. a läbiviidud Eesti noortekeskuste hetkeseisu kaardistuses on noorsootöö kvaliteedi all käsitletud ruume, kus noorsootöö toimub, noorsootöötajate arvu ning noorsootöötajate kompetentsi. Kaardistuse tulemusel leiti, et avatud noorsootöö puhul pakub nende kriteeriumite järgi piisavalt kvaliteetset teenust vaid 9% Eesti noortekeskustest.

Üleriigilises uuringus „Noorsootöös osalevate noorte rahulolu noorsootööga“ hindasid Tallinna noored avatud noorsootöö tajutud kasulikkust võrreldes teiste aspektidega oluliselt madalamalt. Küsimused, kas oled teinud noorsootöötajale ettepanekuid või oled saanud ise tegevusi algatada või läbi viia, said noortelt kõige madalamad skoorid. Seevastu kõrgelt hindasid noored suhteid noorsootöötajatega ning väärtustati nende poolt tehtavat tööd.

Tallinna noortekeskuste teenusmodeli projekt kutsuti ellu eesmärgiga disainida koosloomes siinsete noortega ja noorte jaoks kvaliteetne teenus.

Projekti käigus uuriti noortekeskuste teenuse sihtrühmade peamisi huvisid ja vajadusi, samuti seda, millised peaksid olema noortekeskuste teenuse prioriteetsed eesmärgid ja millised peaksid olema eesmärgid noorsootöötajale, et selle tulemusel kujundada hea Tallinna noortekeskuste teenus. Koostatud mudel kirjeldab, mida peaks Tallinna noortekeskuste teenuste pakkumisel silmas pidama, millest lähtuma ja mida arendama, et noorsootöö eesmärgi saavutada.

Tallinna noortekeskuste teenusmodeli disaini tegevuskava on toodud lisas 1.

Olemasoleva olukorra kirjeldus ja põhilised kitsaskohad

Kasutajauuringu põhjal tehtud tähelepanekud

Noortekeskustes läbi viidud vaatluste ja intervjuude ning koolides läbiviidud fookusgruppide tulemusena kaardistati järgmised tähelepanekud, mis iseloomustavad noortekeskuste rolli Tallinna noorte elus ja noorsootöös. Iga valdkonnaga seonduvad lahendamist vajavad probleemkohad on eraldi rõhutatud.

KES KÄIVAD NOORTEKESKUSES?

Noortekeskuste klientuur ei esinda täiel määral noori vanusegrupis 7-26. Kõige enam käib noortekeskuses siiski noori vanuses 7-12. Nemad soovivad sageli noorsootöötajatega suhelda ning osalevad meelsasti tegevustes. Noored vanuses 12-18 on samuti esindatud, kuid vähemuses. Nende peamine huvi on mingi konkreetne tegevus, meelelahutuseks mõeldud atribuut või võimalused, mida mujal ei ole (pinksi-, koroon- ja piljardilauad, skatepark, DJ tuba, videomängud). Täiesti ära kaob sihtrühm üle 19 – need on noored, kes on lõpetanud gümnaasiumi. Viimast ei peeta noorsootöötajate arvates otseselt probleemiks; küll aga nenditi kasutamata potentsiaali noortekeskuste ruumide näol, mida saaks vanematele noortele mõeldud võimaluse loomisel neile mõõduka tasu eest pakkuda.

Kuidas jõutakse noortekeskuseni, kuidas jõuab nooreni info ja miks soovitakse esimest korda tulla - selle osas oldi eri vanuses noorte seas enamasti ühel meelel, et kõige enam sõprade kaudu leviva info, soovitusel kaudu. Sageli tullakse esmalt sõbraga "kaasa" – koos tegutsemine on kõigis vanuserühmades ka üks oluline motivaator. Väga harva märgatakse visuaalselt noortekeskusi linnaruumis (peaaegu üldse mitte). Samuti ei ole oluliseks infoallikaks õpetajate või vanemate soovitusel.

Probleem noorsootöötajate ja noorte hinnangul on üldisemas plaanis see, et **noorematel ja vanematel noortel ei ole sarnased huvid; neile tuleb eraldi sihitada tegevusi, luua erinevaid võimalusi eneseteostuseks.** Praegune noortekeskuste (sh avatud ala) kontseptsioon ja teenuste pakkumine "kõigile võrdselt ja samal ajal" seda ideed ei toeta.

NOORSOOTÖÖTAJATE ROLL

Noorsootöötajate roll noortekeskustes on võtmetähtsusega noortekeskuste väärtusloomes. See järeldus sai tugeva aluse mitmes fookuses. Esmalt noorte endi kaudu. Osad noored tulevad kohale ka mõne konkreetse noorsootöötaja pärast, kellega on tekkinud usalduslik suhe. Noorsootöötaja on keegi, kes ei anna hinnanguid, ei kritiseeri, on noorele rohkem võrdseks partneriks võrreldes näiteks õpetajate või vanematega. Usaldusliku suhte loomine, suhte arendamine ja seeläbi noore inimese võimestamine on üks noorsootöötaja kompetentsi kandev tegevussuund ja oskus. Tunnistati, et selle mõõtmine on küll keeruline, kuid töötajad ise tajuvad enese väärtust läbi selle, kui noored tulevad tagasi; samuti mõnikord, kui noored ise tunnistavad, et "neis on toimunud muutused".

Eri vanuserühmade vajadused võivad noorsootöötaja suhtes erineda, kuid väga oluliseks pidasid noorsootöötajaid noortekeskusesse tulemise põhjusena kõik. Nooremad soovivad meelsasti tuge, koos tegutsemist, nõuandeid, neile meeldivad juhendatud tegevused. Vanematele noortele on oluline kohati ka lihtsalt noorsootöötaja füüsiline olemasolu, kes piiride kehtestamisega ning olemisega "mulle võib kõigest rääkida" loovad turvatunde.

Noorsootöötajate töötamise staaž ei kipu olema kuigi pikk, kuigi noorsootöötaja positsioonil on selged nõuded kvalifikatsioonile ning eriala õpetatakse mitmes Eesti ülikoolis. Vestlustest noorsootöötajatega, kes kommenteerisid sageli ka oma kolleegide töölt lahkumise põhjusi, koorus selgelt peamise probleemina välja töötasu.

Noorsootöötajate palgad on väga madalad; noored inimesed, kes soovivad näiteks eluaset soetada, on kohati sunnitud otsima paremini tasustatud, kuigi mitte erialase töö. On küll ka pikaaegseid ja oma rollile väga pühendunud töötajaid; vestlustest ilmnas, et nad saavad seda lubada muude teenimisvõimaluste abil või siis, kui peres on inimene, kelle palgatase kompenseerib noorsootöötaja oma.

Noorsootöötajate vahetumine on keeruline neile noortele, kel on tekkinud tugev side just mõne konkreetse noorsootöötajaga. Sel juhul võib juhtuda, et nad loobuvad ka noortekeskustes käimisest.

JUHTIMINE

Tulenevalt noortekeskuste kuuluvusest erinevate asutuste alluvusse (kas otse LOV-le või olles mõne hallatava asutuse koosseisus, nt Kristiine puhul) ei toimu keskset noortekeskuste juhtimist ning seda tajuti ka noortekeskustes probleemina väga konkreetsete näidete varal. Tuntakse puudust **ühise võrgustikuna tegutsemisest** - seda just noorsootöötajate endi seas, üksteise toetamise, vajadusel asendamiste osas. Märgatakse omavahelist **erinevust nii ruumide kvaliteedi, rahastamise otsuste kui kohati ka muude võimaluste osas** ebavõrdsust. Eelarve kasutamise üle otsustamine on väga erinev - mõnel puhul on noortekeskuse juhil õigus otsustada ürituste korraldamise ja personalivalikute osas, mõne keskuse puhul üldse mitte. Ebamõistlikuks peetakse olukorda, kus iga noortekeskus peab õigustama planeeritud üritusi ja kulude tekkimisi linnaosavalitsusele või asutuse juhile, kelle koosseisus tegutsetakse, kuna ei ole teadmisi-oskusi ega ka sisulist voli anda noorsootöö alaseid eesmärgi või hinnata noorsootöötajate pädevust. Hilisemad LOV langetatud otsused eelarve jaotamisel ei arvestanud noortekeskustelt tulnud sisendit, see omakorda kahandas noorsootöötajate usaldusväärsust noorte silmis ja arvatavasti ka noortekeskuste mainet.

Probleem on **ühtselt juhitud eesmärkide ja tulemuste mõõtmise süsteemi puudumine**, ühtsetel põhimõtetel põhineva, kuid noortekeskuste eripärasid, asukohti ja sihtrühmade eripära arvestava eelarve juhtimise puudumine; noorsootöötajate ühtne arendamine ja kompetentside haldus, formaalse võrgustiku puudumine.

MAINE JA TURUNDUS

Noortekeskuste maine on noorte seas kehv - see on väga üldine nending, mis võtab kokku erinevate noorte arvamused ja ka noorsootöötajad on nõustunud, et nii võivad noortekeskused paista. Noored, kes kunagi ei ole noortekeskustesse sattunud, arvavad näiteks, et tegemist on kas mingi erivajadusega või probleemse käitumisega noortele mõeldud kohaga või siis teise äärmusena - sinna minekuks peavad olema mingid eeldused - olema ettevõtlik, oskama projekte kirjutada vms. Eelarvamustele aitavad kohati kaasa koolid ja õpetajate suhtumine. Vestlustel toodi näiteid õpetajatest, kes on hea õppeedukusega noori noortekeskuste eest hoiatanud. Samal moel on põhjendamata eelarvamuste kandjad kohati lapsevanemad, kes mõnikord "ei luba oma last sellisesse kohta". Positiivsete näidetena toodi juhtumeid, mil külas käinud lapsevanemad või klassiga tulnud klassijuhatajad on meeldivalt üllatunud ning tunnistanud oma eksiarvamusi. Keskust külastavad noored on üldjuhul noortekeskuse teenusega rahul ja hindavad noorsootöötajate poolt pakutavaid võimalusi kõrgelt.

Kehva mainega seondub ka vähene, juhuslik, iga noortekeskuse töötajate enda initsiatiivil ja oskustel põhinev tegevuste ja võimaluste turundus ja **strateegilise (maine muutmisele suunatud) kommunikatsiooni puudumine**, mida tuleks teha keskselt - viide keskse juhtimise puudumisele. Kommunikatsiooni osas tunnistati ka, et praegune noortekeskuste füüsiline keskkond, sageli

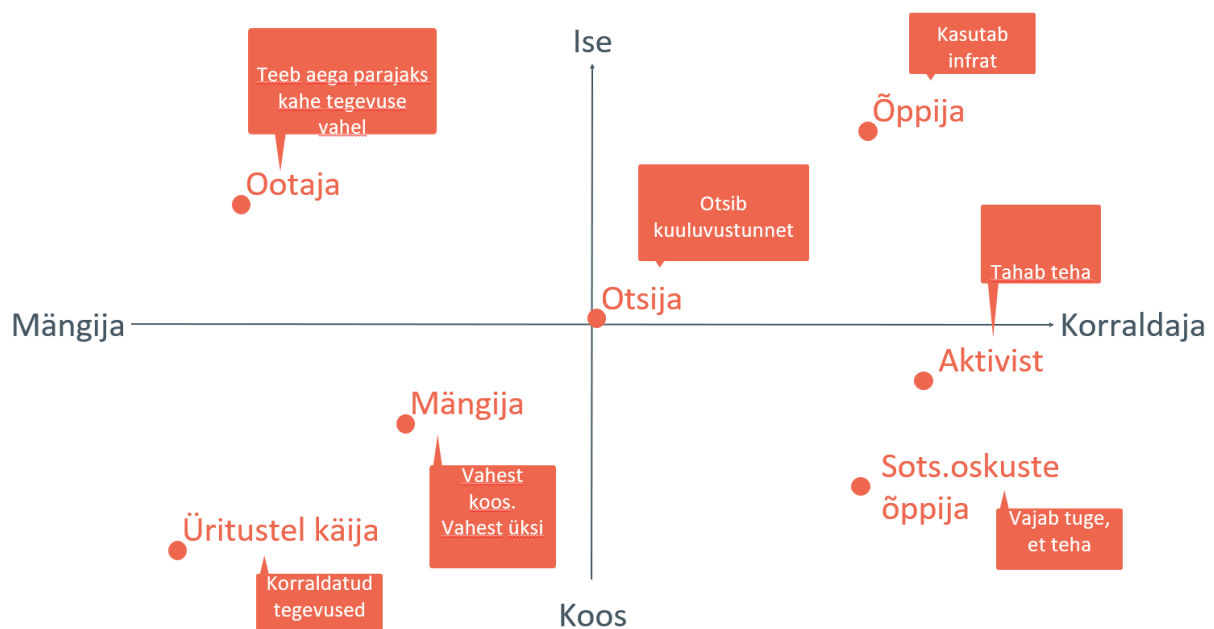
paiknemine, ei võimalda hästi neil mõjuda avatud ja kutsuvana (sageli asub keskus mõne hoone mitmendal korrusel või on sissepääs maja tagant, viidad puuduvad või on märkamatud, pole kutsuvad).

Noortekeskusteni jõudmine läbi formaalse haridussüsteemi ehk koolide on süsteemselt alakasutatud võimalus. Noorsootöötajad on toonud näiteid, mil nende palved noortekeskuste kohta infot levitada või ürituste info vahendada on jäänud tulemusteta. Sageli soovitakse küll noorsootöötajaid mingitel teemadel kooli rääkima ja seda osa väärtustatakse, kuid üldiselt ollakse koolide poolne passiivsed. Fookusgruppidest noortega ilmnas, et mõnikord on sotsiaalpedagoog soovitanud nõrgemate sotsiaalsete oskustega noortel noortekeskusesse suunduda - see on sisu poolest hea, kuid kui ülejäänud kool ei tule kaasa teiste võimaluste tutvustamisega, siis annab see pigem taas hoogu juurde eelarvamustele, mida eelpool nimetatud.

Persoonad

Tuginedes uurimisfaasis tehtud tähelepanekutele koostati noorte ja noorsootöötajate ning ametnike koosloome töötubades seitse erinevat persoonat (kasutajaprofiili) ning persoonade põhised kasutajatekonnad (kuidas näeb välja selle persona üks noortekeskuse külastus). Noor võib esindada kohati ka mitut persoonat, olles külastuse alguses ühes rollis (õppija), lõpus teises rollis (mängija) või oma arengus muutuda ühest persoonast teiseks, näiteks sotsiaalsete oskuste õppijast aktivistiks.

Persoonad on tinglikult paigutatud teljestikule, kus horisontaalne joon on noore initsiatiivikuse määra näitaja - mil määral ta soovib olla kaasa tulija, osaleja kellegi teise pakutud tegevustes või näitab üle soovi ise korraldada midagi teistele, algatada tegevusi. Vertikaalne telg kajastab noore soovi kas olla omaette, tegutseda üksi või koos teistega.



OOTAJA

See persoona on noor, kes tuleb noortekeskusesse, et turvalises keskkonnas natuke aega parajaks teha. Tal on soov lihtsalt pisut puhata, omaette olla, võibolla süüa teha ja süüa ning seejärel edasi minna trenni või huviringi. Ootaja ei tule tavaliselt mingi selge eesmärgiga - saada nõu, tuge või kasutada muid noortekeskuse võimalusi peale avatud ruumi. Seevastu avatud ruumi puhul mugav istumiskoht ja vaiksem nurk on talle väga oluline.



ÜRITUSTEL KÄIJA

See persoona ei ole regulaarne või tihe noortekeskuses käija. Ta tuleb mingi konkreetse ürituse või ettevõtmise tõttu - näeb reklaami, kuuleb sõpradelt või noorsootöötajatelt ning otsustab kohale tulla. Üritustel käija jaoks on väga oluline, kellega koos tulla - sageli tuleb koos mingi seltskonnaga või nende pärast. Eesmärk on meelt lahutada ning tasuta toit on väga tugev argument, miks kohale tulla. kaudselt saadav kasu on kuuluvustunne, mõnikord ka enese proovile paneku kogemus.



MÄNGIJA

Mängimishuviline noor tuleb noortekeskusesse vaba aega veetma mingit seal pakutavat mängu mängides- näiteks pinksi, koroonat, piljardit, lauajalgballi, kaarte; osalema erinevatel turniiridel, aga ka videomänge suure ekraani taustal. Mängija on sageli võistlushimuline noor, kellele mängimine on eneseteostus, kuid ka suhtlemisviis. Temale on oluline, et vahendid oleksid hõlpsasti kättesaadavad, et keskkond oleks turvaline ja noorsootöötaja toetav tema ettevõtmistes. Sõprade leidmine võib olla kaudne saadav kasu. Mängija on enamasti regulaarne külastaja, sageli noorem sihtrühm.



SOTSIAALSETE OSKUSTE ÕPPIJA

Selle persoona puhul on tegemist eelkõige iseennast veel tundma õppiva, ebakindla noorega, kellel on suur tunnustus- ja kuuluvusvajadus. Tal võib olla koolis või kodus ka raskusi teistega suhtlemisel, kuid ta soovib ja on valmis end noortekeskuses proovile panema. Ta tuleb esialgu mingite konkreetsete tegevuste või ürituste ettekäändel, kuid soovib eeskätt suhelda ning saada positiivset tagasisidet, mõttekaaslast. Nad kujunevad sageli vabatahtlikeks, kes noorsootöötajaga koos üritusi ette valmistavad, aitavad tegevusi läbi viia. Sotsiaalsete oskuste õppija puhul on noorsootöötaja oskus noore vajadusi märgata kriitilise tähtsusega, samal moel tema märkamine, järjepidev tunnustamine või tagasiside andmine olukordades, kus noor on end proovile pannud.



AKTIVIST

Aktiivne noor leiab noortekeskuses koha, kus oma potentsiaali teostada ja end proovile panna. Aktivist on ise juba aktiivne suhtleja, ta on meeleldi eestvedaja, talle meeldib tagasiside ja tunnustus, mille saab asjade ära tegemise käigus. Noortekeskustes on tema jaoks väärtuslik noorsootöötaja tugi ja juhendamine näiteks projektide planeerimisel, kirjutamisel ja läbiviimisel, toetus rahastamise võimaluste leidmisel ning ruumid, mida saab nende elluviimiseks kasutada. Noortekeskustest võib see noor jõuda edasi teiste noorsootöö võimalusteni, kus tema panust väärtustatakse - näiteks malevad, laagrid.



ÕPPIJA

See persoona väärtustab kõige enam noortekeskuse infrastruktuuri ja vahendeid, mis võimaldavad tal mingeid uusi oskusi õppida või mingit valdkonda tundma õppida. Näiteks on nad DJ-tubade ja bändiruumide kasutajad, aga ka skateparki külastajad või videomängude aktiivsed kasutajad. Samas on ka projektide või keeleõppe kursuste kaudu mingite uute teadmiste saajad - projektide eestvedajad need, kes saavad noorsootöötaja toel uusi oskusi. Õppija kasutab meeleldi turvalist keskkonda ja noorsootöötaja abi, et end proovile panna; saab võimalusi end proovile panna ja eksimustest õppida pehmel, toetatud moel.



OTSIJA

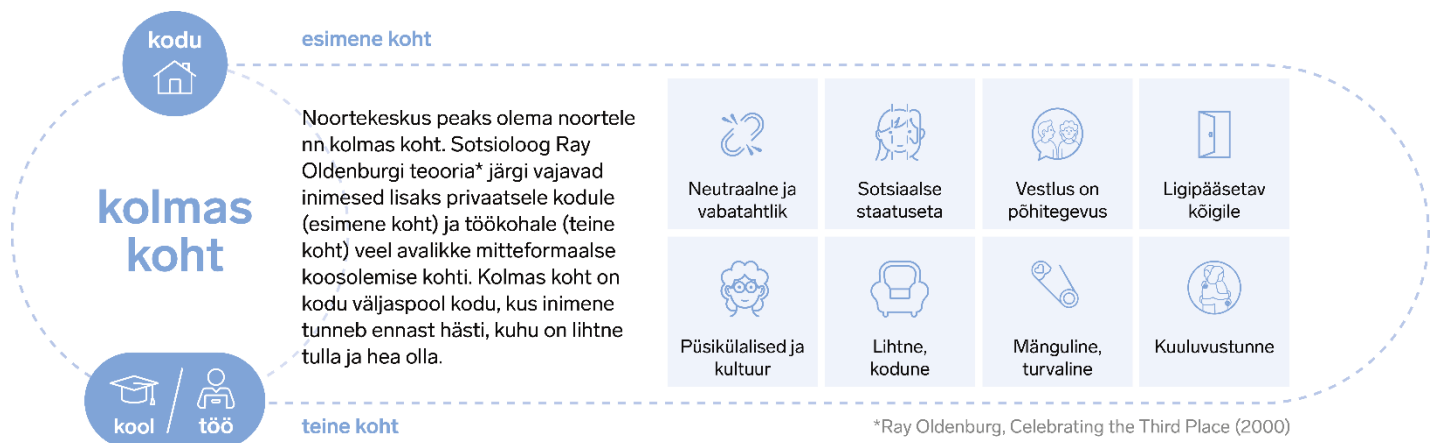
See noor otsib midagi, kuid ei tea ka ise täpselt, mida. Otsija natuuriga noortekeskuse külastaja on sageli mingis eneseotsingu või -määratlemise etapis. Tal võib olla probleeme suhtlemisel või käitumisega kas kodus või koolis, kuid ei pruugi; ta võib olla lihtsalt mingis faasis, kus kellegi neutraalne tugi on vajalik. Otsija satub noortekeskusesse tavaliselt kellegi soovitusel või kuuleb, mida seal tehakse. Tema profiili puhul on noorsootöötaja oskus kontakti ja usaldussuhet luua kriitilise tähtsusega, kuna noor võib olla tagasihoidlik, reserveeritud või hoopiski püsimatu. Usaldusliku suhtluse tekkimisel võib otsija soovida ka hakata panustama tegevustesse, suunduda kas mängija või õppija persoonaks. Otsija rollis on ta pigem kõrvaltvaataja, kaasa tulija, vajab esmalt tunnustust ja kinnitust, et see on koht, kus ta on oodatud.



Mudeli aluspõhimõtted

Ray Oldenburgi kolmanda koha teooria

Mõiste *third place* ehk kolmas koht pärineb linnaplaneeringust ja linnastumise uurimisest. Sotsioloog Ray Oldenburgi⁷ kontseptsioon kirjeldab, et inimesed vajavad lisaks privaatsele kodule (*first place*) ja töökohale (*second places*) veel ka avalikke mitteformaalse koosolemise kohti. Kui üks neist kolmest puudub, ei ole inimesel tasakaalu. Kolmanda koha lähenemine baseerub lihtsatel inimlikel vajadustel ja tunnetel. Kolmas paik on kodu väljaspool kodu - kuhu võib alati minna, kus on sündmused ja elu, tuttavad näod ja vestlused, neutraalne pind, hubane ja vähenõudlik ümbrus - koht, kus inimene tunneb end hästi ja saab olla tema ise. Kolmas koht võib olla ükskõik mis, kui just see on inimesele endale meeltemööda. Kogukonnatunde annavad teised inimesed, kui erinevate tegevusalade inimesed puutuvad kokku neutraalsel pinnal.



⁷ Ray Oldenburg, Celebrating the Third Place. Inspiring Stories about the "Great Good Places" at the Heart of Our Communities. New York 2000.

Paljudele noortele võib kolmas koht olla virtuaalne (sotsiaalmeedia, vestlusgrupid), kuid Oldenburgi kohaselt toimivad kogukonnatunde loomisel kõige paremini füüsilised kohad, kus inimesed saavad vahetuid suhteid luua.; kus inimesed saavad vahetuid suhteid luua.

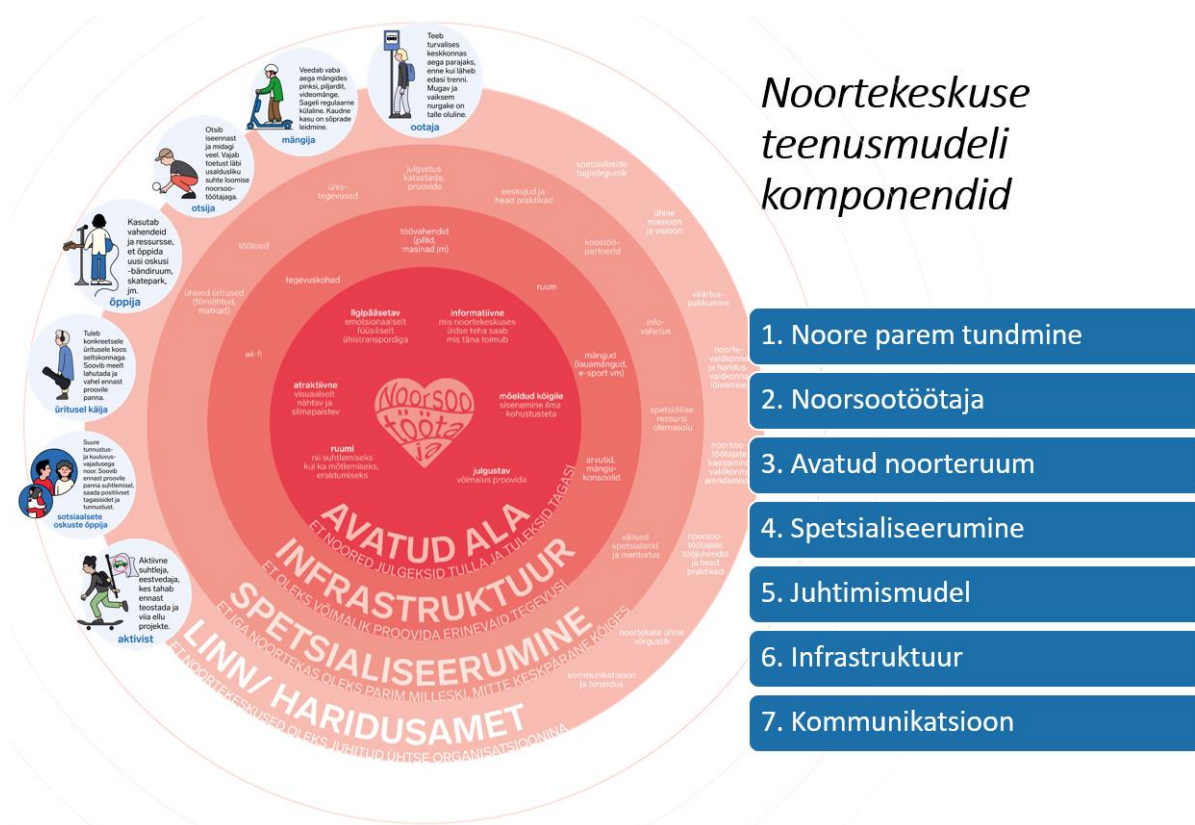
Noortekeskus kui kolmas koht

Noortekeskus peaks põhimõtteliselt olema noortele niisugune kolmas koht; koht, kus on hea olla ja kuhu on lihtne tulla. Kohad, mis inimestele üldiselt meeldivad, omavad selgelt defineeritud ühiseid jooni, sõltumatult sellest, kas tegemist on ühe majaga või linnaosaga. Need ühised jooned on:

- Koht on demokraatlik ja pole vahet, mis sotsiaaldemograafiliste taustaga või kultuurist inimene on;
- Vestlus on põhitegevus, isegi kui vahend või üritus on see, mida kommunikeeritakse - eesmärk on ikkagi suhtlus;
- Ligipääsetav kõigile. Teatud määral on see ka eeltingimus selleks, et see oleks demokraatlik;
- Seal on kohalikud või tuttavad näod, kas siis töötajad, elanikud või entusiastid, kes annavad kohale oma selge identiteedi ning on põhjuseks, miks tulla tagasi;
- Tagasihoidlik ja rahulik, ilma staatusega. Kolmas koht annab turvatunde kõigile, kõik on teretulnud;
- Mänguline ja lubav. Koht loomiseks ja eksperimenteerimiseks. See on vaba koht, kus spontaanne vestlus ja tõsine jutt mugavalt koos eksisteerivad;
- Koht kodu ja töö / kooli vahel. Turvaline ja kuuluvustunnet sisendav, kus ollakse alati teretulnud.

Tallinna noortekeskuste teenusmodeli komponendid ja ressursid

Noortekeskuste teenuse alustalad on noore parem tundmine, avatud noorteruum ja kompetentne noorsootõtaja, soovituslik komponent on spetsialiseerumine mingile valdkonnale. Teenusmodeli toetavad komponendid on juhtimismudel, infrastruktuur ja kommunikatsioon.



Uuringufaasile tuginedes toome välja olulisema sisu kõigi seitsme komponendi osas. Noortekeskuste teenuse modeli suurem visuaal on toodud lisas 5.

1. Noore parem tundmine.

Lähtumine noortekeskust külastavate noorte kasutajaprofiilidest (persoonad), noorte huvidest ja vajadustest lähtumine, teenuse selgem sihistamine erinevatele noorte vanusgruppidele ja soolise tasakaalu poole pöördumine.

Persoonapõhised soovitusel sisukomponentidele on toodud lisas 1.

2. Noorsootõtaja on noortekeskuse võti.

Noorsootõtaja vajab oma töö tegemiseks sisemist tugivõrgustikku, välist kontaktvõrgustikku, selgeid tööjuhendeid ning osapoolte vastutusalade täpset kokkuleppimist. See peab lähtuma ka ära tundmisest, et Noortekeskuste põhifunktsioon on suhtlus -nii noorte omavaheline suhtlus kui ka suhtlusoskuste õppimine ja inimeseks kasvamine. Samuti täidab noorsootõtaja olulist funktsiooni noortele, olles see tuttav nägu, kelle pärast noortekeskusse tagasi tulla.

Noorsootõtaja on haridusvaldkonna spetsialist mitteformaalse õppe valdkonnas - sel ametikohal töötamise eeldus on vastav kõrgharidus ning kutsetunnistus. Kutsestandardil on mitu taset, standard

koosneb oskuste, pädevuste, isikuomaduste ja kogemuste nõuetest, samuti on noorsootöötajana töötamisel omad piirangud. Noorsootöötaja roll on noorsootöö eesmärkide täitmise mõttes noortekeskuse olulisim komponent. Noorsootöötaja peab oskama:

- luua külastajale oodatud ja turvalise saabumiskogemuse;
- luua noorega usalduslik suhe;
- aitama noorel kohaneda, suunata teda just temale sobivate tegevusteni;
- oskaks läbi viia ja suunata noortekeskuse spetsialiseeritud suuna tegevusi; nõustada noori selles valdkonnas (nt videmängud, bändiruumi kasutus, skatepargi kasutus, lauamängud, kokandusringid vms);
- suunama noori mängudesse, ja ühistesse tegevustesse, soodustama ühistegevusi ja sotsiaalseid suhteid;
- võimestama noorte omaalgatust ja selleks võimalusi looma, julgustama noorte poolset vastutuse võtmist;
- märkama noorte erinevaid vajadusi ja võimekusi, sh erivajadusi või vaimse tervise eripärasid ning kohandama oma käitumist ja juhendamist vastavalt;
- andma noortele personaalset tagasisidet ja võimaldama eneserefleksiooni, et nende arengut toetada.

Noorsootöötaja roll ei piirdu vaid valvamise ja ürituste korraldamisega. **On oluline vähendada tehnilist tööd ning suurendada hariduslikku panust.** Noorsootöötajad saavad noorte hariduslikku arengut toetada mitmel viisil, nagu juhendamine, nõustamine, julgustamine ja noorte väärtuste ning oskuste edendamine. Suurendades noorsootöötaja hariduslikku rolli, aitame noortel paremini kasvada ja realiseerida oma potentsiaali.

Noorsootöötaja mitmekülgse rolli tunnustamine tagab noorte tervikliku arengu ja suurendab nende hariduslikku toetust.

3. Avatud noorteruum.

Avatud ala on kõige olulisem osa noortekeskustest ja peab muutuma märksa avatumaks ja kättesaadavamaks rohkematele noortele, mis eeldab, et see on:

- noortele tee peal kodust kooli, koolist trenni või mujale, transpordi ja logistika sõlmpunktides;
- füüsiliselt nähtavam ja kutsuvam (nagu kohvik), ligipääsetav kõigile (ei asu keldris);
- osa kogukonnakeskuse tüüpi hoonest, milles on tegevusi ka ülejäänud kogukonnale (raamatukogu, pensionäride tegevused, mõned teenused, kohvik jm) ja tooks kogukonnaliikmed ühte kohta kokku. Niisugune "kogukonnakeskuse" tüüpi hoone eeldab, et see asub transpordi sõlmpunktides, jäädes võimalikult paljudele inimestele tee peale.

4. Spetsialiseerumine.

Igas noortekeskuses on parim üks teenus (mitte kõigil midagi enam-vähem), parem kui kodus (et oleks motivatsioon tulla). Suhtlus tuleb läbi jagatud huvide. Spetsialiseerumine aitab selgelt kommunikeerida noortele, mida ühes või teises Noortekeskuses teha saab tänu millele leiab endale ka uusi sõpru, kellega ühist huvi jagada. Spetsialiseerumine eeldab ka selget kommunikatsiooni, võrgustikku ja ühise eesmärgi nimel töötamist.

Spetsialiseerumine on soovituslik komponent noortekeskuse teenuste pakkumisel, mis aitab kaasa kommunikatsioonisõnumite koostamisel, pikas perspektiivis maine parandamisele. Keskne juhtimine

koos toimiva noortekeskuste võrgustikuga saab omakorda aidata kaasa spetsialiseerumise valikutele ja välja kujundamisele, ning noorte suunamisele just neile sobivasse noortekeskusesse.

Spetsialiseerumise suundadena olid arutlusel näiteks lauamängudele suunatud keskuse väljaarendamine, olemasoleva taristu ärakasutamine ja võimendamine, näiteks skatepark Männikul; muusikalisi võimalusi ja eneseteostust pakkuv noortekeskus jne. Spetsialiseerumise suuna õnnestumiseks on oluline lisaks taristule ka noorsootöötajate arendamine, võrgustiku töö parendamine ja hästi toimiv kommunikatsioon. Hästi teostatud ja reklaamitud noortekeskuse spetsialiteet võib kujuneda oluliseks otsustuskriteeriumiks just esmase külastuse planeerimisel (mängija või üritusel käia persoonad) ja hea kogemus omakorda saada kaalukeeleks järgmisteks külastusteks ja sõprade kaasakutsumiseks.

Noortekeskus keskendub peamiselt avatud noorsootöö teenuste pakkumisele ja noorte omaalgatuslike tegevuste toetamisele. Meelelahutuslikud, sotsiaaltööga seotud ja huvitegevusega seonduvad ülesanded, nagu näomaalingute tegemine avalikel üritustel, huviringide korraldamine, supi jagamine ja valimistoimkonnas osalemine, **ei kuulu** noortekeskuse põhiülesannete hulka.

5. Juhtimismudel.

Juhtimismudel, mis võimaldab noortekeskuse teenuse mudeli rakendamist ja edasi arendamist ning eesmärkide saavutamist. Juhtimismudeliga seotud soovitusel on toodud eraldi dokumendis.

6. Noortekeskuste võrk ja infrastruktuur.

Noortekeskused vajavad järjepidevaid investeeringuid, et vastata noorte (muutuvatele) huvidele ja vajadustele.

7. Keskne kommunikatsioon.

Noortekeskuste võimalustest nii noortele, lastevanematele kui ka koostööpartneritele. Soovitused kommunikatsiooniks on toodud lisa 3 ja teenuse osapooled on toodud lisa 4.

Mõõdikud

Noortekeskuste teenuste mõõtmiseks oleks vaja keskselt sisse seada järgmised mõõdikud ja korraldada nende regulaarne ülevaatamine, et hinnata, kas ja mis valdkonnas on vaja arendustegevusi või muutusi läbi viia.

1. Noortekeskuse teenusega rahul olevate noorte osakaal (%).

Noorte rahulolu mõõdik mõõdab noore hinnangut noorsootöö teenuste kättesaadavusele ja kvaliteedile. Mõõdik koosneb allolevatest teemaplokkidest:

- Füüsiline keskkond – toimumise aeg, tegevusvahendid, ruumid, kohalejõudmise lihtsus;
- Sotsiaalne keskkond – noorsootöötajate meeldivus ja tugi, suhted teiste noortega;
- Tajutud tulemus või kasulikkus – uue õppimine, uued oskused, sõprade leidmine, omaalgatuse toetamine, olulisus;
- Üldine rahulolu – kui rahul teenusega üldiselt oled;
- Soovimine – teistele noortele tegevustes osalemise soovimine.

2. Noorsootöötajate rahulolu ja pühendumine

Noorsootöötajate rahulolu küsitlemise eesmärgiks on mõista töötajate jaoks igapäevatoos olulisi teemasid, millega ollakse rahul ja mis vajaks muutmist. Tagasiside annab väärtuslikku tagasisidet juhtidele tegevuste edasiste tegevuste planeerimiseks, hoides tugevusi ja tegeledes kitsaskohtadega. Tagasisidega kaardistatakse rahulolu noorsootöötajate tööga, tunnustamise, töötasu, juhtimisstiili, töökaaslaste, töökorralduse, töötingimuste ja arenguvõimalustega.

3. Noorte omaalgatusprojektide arv noortekeskustes

Omaalgatus on noorte mõtetest alguse saanud ideede arendamine ja elluviimine noorte endi poolt, kuid noorsootöötaja juhendamisel. Omaalgatuse olulisteks kriteeriumiteks on planeerimine, elluviimine ja kokkuvõtete tegemine. Siia ei arvestata seetõttu näiteks vabatahtlikuna panustamist, kui see on panustamine kellegi teise (noorsootöötaja) algatusse, ei arvestata omal initsiatiivil millegi jooksvat remontimist või tegevusega spontaanselt alustamist.

4. Noortekeskuse teenuses osalejad ja kättesaadavus

Noortekeskuseteenuse kohta kogutakse regulaarselt statistikat, et analüüsida noorte osalust, tegevuste kättesaadavust ja vajadust ning vastavalt tulemustele kohandatakse pakutava teenuse sisu ja viiakse sisse analüüsi käigus välja tulnud parendusettepanekuid. Statistikat kogutaks järgmiste näitajate kohta:

- Noortekeskuse lahtiolekuaeg;
- Majavälised tegevused;
- Küllastuste arv;
- Sooline osakaal;
- Vanema sihtrühma üle 14-aastaste osakaal teenustes.

Prototüüpimine ja testimine

Teenusedisaini protsessiga seoses toimus ka ideestamine, prototüüpide valimine ja nende testimine. Prototüübi loomise ja lahenduse testimise eesmärk on kaasata sihtrühma ja seotud osapooli, et teada saada noorte vahetud kogemused ja tuvastada võimalikud takistused (tehnilised, emotsionaalsed jms). Testimine 1-2 noortekeskuses tagab teenusedisaini protsessile omase agiilsuse, võimaldades teha tagasiside alusel alusel järk-järgulisi parendusi. Piloteerimise tulemusel peaks kujunema skaleeritav teenus ja protsess, mida on võimalik laiendada teistesse noortekeskustesse.

Disainiprotsessi koostöötoas valiti teenuse kitsaskohtade lahendamiseks kolm prototüüpi:

- 1) **spetsialiseerumise suuna testimine** ja Valdeku noortekeskuse näitel;
- 2) **keskse kommunikatsiooni läbiviimine** Valdeku noortekeskuse näitel koostöös Tallinna Haridusametiga;
- 3) **avatud ruumi võimaluste testimine** Kristiine noortekeskuse näitel.

Testimised toimusid ajavahemikus detsember 2022 – veebruar 2023. Esimene ja teine prototüüp olid omavahel tihedalt seotud. Valdeku noortekeskus testis spetsialiseerumist lauamängude fookuse varal. Kavandatud avaüritust toetati keskse kommunikatsiooniga, mille eesmärgiks oli läbi

spetsialiseerumise fookuse tõsta noortekeskuse üldist tuntuks ja mainet. Avatud ruumi prototüübi eesmärk oli testida kuivõrd õnnestub noortekeskuse avatud ruumi atraktiivsema väljakuvamisega tõsta tõenäosust, et mööduv noor satuks noortekeskusesse, ta jääks sinna ja sooviks tagasi tulla.

Testimised õnnestusid ja nende eeskuju on soovitatav teistel Tallinna noortekeskustel järgida. Prototüüpide kirjeldused on toodud lisa 6.

Kokkuvõte

Tallinnas on noortekeskuste teenuseid arendatud Tallinna Haridusameti juhtimisel. Tallinna linnas on 10 noortekeskust. Noortekeskus on linnaosa valitsuse hallatav asutus või linnaosa valitsuse hallatava asutuse struktuuriüksus, pakkudes piirkonna noortele noortekeskuse teenust.

Noortekeskuste teenusel on väga palju eesmärke. Tallinna noortekeskuste teenusmudeli projekt kutsuti ellu eesmärgiga luua koosloomes noortega kvaliteetne ja ajakohane noortekeskuse teenus.

Teenusedisaini protsessi tulemusena soovime paremini mõista:

- millised on noortekeskuste teenuse potentsiaalsete sihtrühmade peamised huvid ja vajadused;
- millised peaksid olema noortekeskuste teenuse prioriteetsemad eesmärgid ja
- millised peaksid olema eesmärgid noorsootöötajale.

Varasemate uuringute tulemustena ilmnes:

- Praxise analüütikute hinnangul võib noorsootöö olla alternatiivseks toeks neile, kes ei leia endale koolikeskkonnas usaldusisikut. Poliitikauuringute Keskus Praxis 2022. a uuringu kohaselt väheneb noorte seas vanusega märkimisväärselt nende noorte arv, kes leiavad, et saavad mure korral pöörduda õpetaja või teiste noorte poole: kui 8-aastaste noorte hulgas on enamus (84%) täiesti veendunud, et mure korral koolis õpetajad aitavad neid, siis 12-aastaste seas arvab nii vaid ca 40% noori.
- Kvalifitseeritud haridus- ja noortevaldkonna töötajate puudujääk ja piirkondlik ebavõrdsus on Praxise tulevikustsenaariumide uuringu kohaselt kaks kõige kriitilisemat probleemi, mis Eesti noorte heaolu ja arenguvõimalusi aastal 2030 võivad ohustada.
- Kaasaegse tööturu ootus omada paremaid nn pehmeid oskusi tähendab, et oluliselt paremini on vaja lõimida formaalset ja mitteformaalset õpet. Tänapäevane töö- ja ettevõtluskeskkond eeldab lisaks akadeemilistele teadmistele hästi arenenud nn pehmeid oskusi.
- Lastele ja noortele õigeaegselt tähelepanu pööramata jätmine läheb avalikule sektorile teenuste plaanis kulukaks. Samuti on see laps tõenäoliselt ka täiskasvanuna probleemne, mis tähendab riigi jaoks maksutulude kaotamist ning vajadust seda isikut ka edaspidi toetada. PricewaterhouseCoopers Advisors 2013. aastal tehtud arvutuste tulemusena kaotab Eesti majandus 3,5 miljardit eurot aastas ehk 20 aasta jooksul indikatiivselt 175 miljonit eurot aastas (2013-2033). Noortekeskused saavad abivajavat last märgata, sekkuda ja ennetada probleemide süvenemist. 2023. a riigieelarves on noorsootöö kättesaadavuse ja kvaliteedi arendamiseks ette nähtud 4,6 miljonit eurot.

Kasutajauuringu tulemustest selgusid järgmised olulised punktid:

- Noortekeskuste klientuur ei kata täielikult vanusegruppi 7-26, mis tähendab, et noortekeskused peavad püüdma jõuda laiemale noorte hulgale ja pakkuma teenuseid erinevatele vanuserühmadele.
- Noorsootöötajate roll noortekeskustes on väga oluline, kuna nad aitavad luua usalduslikke suhteid noortega ning toetavad neid tegevuste leidmisel ja ühistegevustes osalemisel.
- Noorsootöötajate sagedane vahetumine tekitab noortele probleeme, kuna pikaajaline suhe noorsootöötajaga on oluline ning selle katkemine mõjutab noorte heaolu ja toetust.
- Noorsootöötajate tööstaaž ei ole sageli pikk ning töötasu on madal, mis võib mõjutada nende töö stabiilsust ja pühendumust noortele.
- Noortekeskused tunnevad puudust koostööst teiste asutuste ja organisatsioonidega, et pakkuda noortele mitmekesisemaid ja terviklikumaid teenuseid.
- Noortekeskuste maine noorte ja lapsevanemate seas on kehv, kuna paljud ei ole teadlikud pakutavatest võimalustest ning ei näe noortekeskust kui kohta, kus saab oma ideid ellu viia ja turvalises keskkonnas katsetada.
- Strateegiline kommunikatsioon noortekeskuste maine muutmiseks on puudulik, mistõttu tuleks aktiivselt tutvustada noortele, lapsevanematele ja koostööpartneritele noortekeskuste võimalusi ja väärtust.
- Noortekeskuste ja koolide vaheline koostöö on seni alakasutatud võimalus, kuigi see annaks suurepärase võimaluse toetada noorte arengut ja pakkuda neile mitmekesisemaid tegevusi.

Need tulemused rõhutavad vajadust parandada noortekeskuste teenust ja suurendada noortele suunatud teadlikkust pakutavatest võimalustest. Samuti on oluline tugevdada noorsootöötajate rolli ning luua tihedam võrgustik ja koostöö noortekeskuste vahel. Strateegiline kommunikatsioon aitab parandada noortekeskuste mainet ja suurendada nende tuntust noorte seas.

Teenusmodeli aluseks valiti kolmanda koha teooria.

Noortekeskuste teenusmodeli aluskontseptsiooniks valiti sotsioloog Ray Oldenburgi kolmanda koha (third place) teooria. "Kolmas paik" pakub inimesele mitteformaalse koosolemise kohta lisaks kodule (first place) ja koolile/tööle (second places). Kui üks neist kolmest puudub, ei ole inimesel tasakaalu. Noortekeskus peab olema noortele niisugune kolmas koht, kus on hea olla ja kuhu on lihtne tulla, kus on sündmused ja elu, tuttavad näod ja vestlused, neutraalne pind, hubane ja vähenõudlik ümbrus.

Noortekeskuste teenusmodeli põhielemendid on järgmised:

1. Noore parem tundmine: noortekeskused lähtuvad noorte kasutajaprofiilidest, suunates teenuseid erinevatele vanusgruppidele ning püüdes saavutada soolise tasakaalu. Eesmärk on mõista noorte vajadusi ja kujundada teenus nende vajadustest lähtuvalt.

Protsessi tulemusena kirjeldati noortekeskust külastavad isikud:

- Ootaja. See isik on noor, kes tuleb noortekeskusesse, et turvalises keskkonnas natuke aega parajaks teha.

- Üritustel käija. See persoona ei ole regulaarne või tihe noortekeskuses käija. Ta tuleb mingi konkreetse ürituse või ettevõtmise tõttu - näeb reklaami, kuuleb sõpradelt või noorsootöötajatelt ning otsustab kohale tulla.
- Mängija. Mängimishuviline noor tuleb noortekeskusesse vaba aega veetma mingit seal pakutavat mängu mängides. Mängija on sageli võistlushimuline noor, kellele mängimine on eneseteostus, kuid ka suhtlemisviis.
- Sotsiaalsete oskuste õppija. Selle persoona puhul on tegemist iseennast tundma õppiva, kellel on suur tunnustus- ja kuuluvusvajadus. Nad kujunevad sageli vabatahtlikeks, kes noorsootöötajaga koos üritusi ette valmistavad ja aitavad tegevusi läbi viia.
- Aktivist. Aktiivne noor leiab noortekeskuses koha, kus oma potentsiaali teostada ja end proovile panna. Ta on meeleldi eestvedaja, talle meeldib tagasiside ja tunnustus. Tema jaoks väärtuslik noorsootöötaja tugi ja juhendamine.
- Õppija. See persoona väärtustab kõige enam noortekeskuse infrastruktuuri ja vahendeid, mis võimaldavad tal mingeid uusi oskusi õppida või mingit valdkonda tundma õppida.
- Otsija. Noor otsib iseennast ja midagi veel. Tema profiili puhul on noorsootöötaja oskus kontakti ja usaldussuhtet luua kriitilise tähtsusega, kuna noor võib olla tagasihoidlik, reserveeritud või hoopiski püsimatu.

Teenusmodelis on iga persoona puhul välja toodud soovituslikud eesmärgid nelja sisukomponendi osas, milleks on:

- Noortekeskuse teenuse peamised eesmärgid
 - Avatud ruumi eesmärgid
 - Spetsialiseerumise eesmärgid
 - Noorsootöötaja eesmärgid/roll
2. Noorsootöötaja professionaalsus: noortekeskuste töötajad omavad erialast kõrgharidust või kutsetunnistust ning oskavad luua usalduslikke suhteid noortega. Nende ülesanne on aidata noortel kohaneda, leida sobivaid tegevusi ning suunata neid ühistegevustesse. Nad märkavad noorte vajadusi ning toetavad noorte arengut.
 3. Avatud noorteruim: noortekeskuse avatud noorteruim on ligipääsetav kõigile ja tänavalt nähtav. Noortel on seal mugav ja turvaline olla ning keskkond võimaldab nii koostegutsemist kui ka eraldumist. Ruumid on varustatud kaasaegsete vahenditega, mis toetavad koostööd.
 4. Spetsialiseerumine: iga Tallinna noortekeskus peaks keskenduma ühele või mitmele oma tugevusele ning selles valdkonnas noortele parimat pakkuma ja seda edendama. See tähendab, et igal Tallinna noortekeskusel võiks olla oma eriline fookusvaldkond, milles nad on linna parimad.
 5. Juhtimismudel: noortekeskuste juhtimismudel, mis võimaldab noortekeskuse teenuse mudeli rakendamist, edasiarendamist ja eesmärkide saavutamist. Juhtimismudeliga seotud soovitusel on toodud eraldi dokumendis.
 6. Noortekeskuste võrk ja infrastruktuur: noortekeskuse teenuse arendamiseks on vaja pidevaid investeeringuid, et vastata noorte (muutuvatele) huvidel ja vajadustele.
 7. Keskne kommunikatsioon: peaks olema aktiivne ja sihikindel kommunikatsioon noortekeskuste võimaluste kohta. See kommunikatsioon peaks suunama teavet noortele,

lastevanematele ja koostööpartneritele, et tõsta noortekeskuste mainet ning teadvustada nende pakutavaid võimalusi.

Testiti kolme lahendust, mida saab teistesse noortekeskustesse laiendada.

Teenusedisaini protsessi raames toimus kolme prototüübi testimine kahes noortekeskuses, mille tulemusi saab laiendada ka teistesse noortekeskustesse.

Lahendused, mida testiti olid:

- Spetsialiseerumise suuna testimine Valdeku noortekeskuse näitel, kus keskenduti lauamängudele ning püüti tõsta noortekeskuse üldist tuntust ja mainet spetsialiseerumise kaudu.
- Keskse kommunikatsiooni läbiviimine Valdeku noortekeskuse näitel koostöös Tallinna Haridusametiga, et suurendada teadlikkust noortekeskuse pakutavatest võimalustest ja tõsta selle mainet.
- Avatud ruumi võimaluste testimine Kristiine noortekeskuse näitel, eesmärgiga muuta noortekeskuse avatud ruum atraktiivsemaks ning suurendada noorte huvi keskust külastada ja sinna naasta.

LISAD

Lisa 1. Teenusdisaini protsessi tegevuskava

1. Sissejuhatus
 - 1.1. Kuidas õnnestume? Mis on õnnestumise kriteeriumid? Mida tahame lahendada?
 - 1.2. Milliseid rolle meeskonnaliikmed täidavad?
 - 1.3. Disaini mudeli lähtekohad
2. Ettevalmistus
 - 2.1. Eesmärgi sõnastamine
 - 2.2. Noortevaldkonna eesmärkidega seostamine
 - 2.3. Seotud osapoolte kaardistamine. Välised osapooled: kes on teenuse kasutajad ja keda teenus mõjutab? Sisemised osapooled: kes on mõjutajad ja osalejad teenuse pakkumisel? Osapoolte mõju ja huvi analüüsimine.
 - 2.4. Uuringuplaani eeltöö. Mida me teame/ei tea? Mida eeldame, et teame, aga ei tea või ei tea üldse? Kuidas saame teada? Mida on samal teemal hiljuti uuritud ning mis on tulemused? Mida vaja juurde uurida?
3. Uuring. Hetkeolukorra kaardistamine
 - 3.1. Olemasolevate uuringutega ja statistikaga tutvumine
 - 3.2. Töötuba noortekeskuste töötajatega. SWOT analüüsiks sisendi kogumine
 - 3.3. Töötuba noortekeskuste juhtidega. SWOT analüüs
 - 3.4. Teiste omavalitsuste ja riikide kogemustega tutvumine
 - 3.5. Vaatlused ja intervjuud noortekeskustes. Olulisemate märkamiste ja taipamiste analüüs
 - 3.6. Fookusgrupi intervjuud nelja kooli 5., 7., 9. ja 11. klassi õpilastega
4. Sisendi analüüs, juurprobleemide kirjeldamine
 - 4.1. Töötuba noorte ja noorsootöötajatega: isikud
 - 4.2. Töötuba noorte ja noorsootöötajatega: kasutaja teekond
 - 4.3. Töötuba noorte ja noorsootöötajatega: jobs-to-be-done
5. Ideestamine
 - 5.1. Töötuba noorte ja noorsootöötajatega: ideestamine 1. osa
 - 5.2. Töötuba noorte ja noorsootöötajatega: ideestamine 2. osa
6. Valik, prototüüpimine ja testimine
 - 6.1. Kolmanda koha teooria aluseks võtmine
 - 6.2. Avatud noorteruumi Upgrade Kristiine noortekeskuse näite varal
 - 6.3. Spetsialiseerumine Valdeku noortekeskuse näite varal
 - 6.4. Keskne kommunikatsioon Valdeku noortekeskuse lauamängude õhtu näite varal
7. Teenuse mudeli ettepanekud ja soovitused rakendamiseks
 - 7.1. Teenuse mudeli kirjelduse koostamine
 - 7.1.1. Teenuse osapooled, nende roll ja vastutused
 - 7.1.2. Teenuse etapid, komponendid ja selleks vajalikud ressursid
 - 7.1.3. Teenuse jätkusuutlikkuse võtmekomponendid
 - 7.1.4. Mõõdikute seadmine
 - 7.1.5. Poliitikasoovitused mudeli rakendamiseks
 - 7.2. Kommunikatsioonisõnumite ja faktilehe loomine
8. Tulemuste esitlemine
9. Otsused, edasised tegevused

Lisa 2. Persoonapõhised soovitusel sisukomponentidele

OOTAJA

Noortekeskuse teenuse peamised eesmärgid: sotsialiseerumine, sõpruskond, "igavuse" peletamine

Avatud ruumi eesmärgid: sotsialiseerumine, sõpruskond, "igavuse" peletamine, kindel, turvaline keskkond, vabadus, keegi ei aja ära, keegi ei sunni midagi tegema, lahkumine on aktsepteeritav igal ajal, oluline on lahtiolekuaeg, "alati avatud/regulaarne", võimalusel väljastpoolt märgatav atraktiivne keskkond, mis tõstab juhuslike külastuste tõenäosust, võimalus olla ümbritsetud eluga, inimestega, samas ka vaikselt keskkonnas olla.

Spetsialiseerumise eesmärgid: pole oluline

Noorsootootaja eesmärgid/roll: ruumihooldaja, sotsiaalse suhtluse võimaldaja või vahendaja, turvalise keskkonna kujundaja, informaalset õppimise võimaldaja

ÜRITUSTEL KÄIJA

Noortekeskuse teenuse peamised eesmärgid: meelelahutuse (meeldiv-kasulik-hariv) pakkumine; mitteformaalset õppimise, kuuluvustunde, koostegutsemise võimaldamine, ürituste planeerimine ja korraldamine, juhendatud tegevuste pakkumine, ka võistlused ja turniirid.

Avatud ruumi eesmärgid: multifunktsionaalne ruum, mis sobib ka ürituste läbiviimiseks; piisavalt vahendeid (näiteks meisterdamiseks, kokanduseks vajalikud vahendid, mööbel, lava, helitehnika, valgustus, köögitehnika, granituur, kontori- ja kunstitarbed, toiduaineid jne).

Spetsialiseerumise eesmärgid: väga oluline, see peab olema vastavuses noorte huvide ja vajadustega, näiteks e-sport, lauamängud, skate võistlus.

Noorsootootaja eesmärgid/roll: väga oluline, et juhendaja toetaks spetsialiseerumise eesmärkide elluviimist, oskaks spetsialiste kaasata, mitteformaalset õpet suunata.

MÄNGIJA

Noortekeskuse teenuse peamised eesmärgid: meelelahutus, sotsialiseerumine, noorsootootaja osalusel mängimine, noortelt noortele tegevus, reeglite ja kokkulepete seadmine koos noortega (nt ekraaniaja hea tava)

Avatud ruumi eesmärgid: tegevused, mida on võimalik iseseisvalt teha avatud ruumis, toetav mööbel, rikkalik kvaliteetne mitteformaalset õpet võimaldav vahendite-võimaluste valik, mis arvestab ka erinevate eagruppide vajadusi, väiksematesse gruppidesse eraldumise võimalus, "erinevate tubade klubi"

Spetsialiseerumise eesmärgid: väga oluline, eeldab noorsootootaja teadmisi ja pädevusi vastavas valdkonnas, valitud vahendid ja võimalused on teadlikult valitud, võimaldavad mitteformaalset õppimist, ei ole pelgalt meelelahutuslik (nt batuudikeskus, VR-tuba jne). Näiteks: maker-space, kvaliteetsed mitteformaalset õpet võimaldavad lauamängud.

Noorsootöötaja eesmärgid/roll: administraator, noore kaasamine, noore juhendamine, sotsialiseerimisse suunamine, mängupartneri leidmine, noortega koos mängimine, mängu mõtestaja, refleksiooni võimaldaja, nii mitteformaalse kui informaalse õppe võimaldaja (näiteks digipädev-gamer noorsootöötaja).

SOTSIAALSETE OSKUSTE ÕPPIJA

Noortekeskuse teenuse peamised eesmärgid: tunnustus- ja kuuluvusvajaduse võimaldamine, sotsialiseerimine, noorele enese proovilepaneku võimaldaja, turvalise katsetamise keskkonna loomine, mitteformaalse õppimise võimaldamine, noore omaalgatuse võimaldamine.

Avatud ruumi eesmärgid: turvaline keskkond, sotsialiseerumine, sõpruskond, elementaarne sisustus, tehnilised võimalused tegevuste korraldamiseks, popid ja sissetöötatud tegevusvahendid, nt kokandustarvikud, mõningad lauamängud jms.

Spetsialiseerumise eesmärgid: pole oluline

Noorsootöötaja eesmärgid/roll: kriitilise tähtsusega on just noore huvide, vajaduste ja annete märkamine, noore juhendamine, julgustamine, võimestamine, tagasiside andmine, refleksiooni võimaldamine; noorsootöötaja kui eeskuju; oskuslik vaimse tervise olukorra märkaja (vajadusel kaasab väljastpoolt spetsialiste), empaatiavõime, suudab ennetada noore läbipõlemist, stabiilsuse looja, usaldusliku suhte looja.

AKTIVIST

Noortekeskuse teenuse peamised eesmärgid: noore omaalgatuse võimaldaja, sotsialiseerimine, sõpruskond, enese proovilepaneku võimaldamine, turvalise katsetamise keskkonna loomine, noortelt noortele tegevuste toetamine, omaalgatuse eelarve,

Avatud ruumi eesmärgid: potentsiaalsed osalejad, kvaliteetsed vahendid, asjakohane tehniline varustatus, noore jaoks atraktiivne ja kõnetav keskkond, kus noor soovib tegevusi ellu viia,

Spetsialiseerumise eesmärgid: võimalused (näiteks ruumid ja vahendid) võivad dikteerida aktiviteedi, kuid ei ole esmatähtis

Noorsootöötaja eesmärgid/roll: mentor, juhendaja, võimestaja, mitteformaalse õppimise võimaldaja, oluline oskus noorsootöötajana jääda tagaplaanile, anda noorele rohkem rolli ja vastutust, mitte teha noore eest asju ära, rahastusvõimaluste leidmine noorte ideedele.

ÕPPIJA

Noortekeskuse teenuse peamised eesmärgid: pakkuda õpikogemust, õppida ja harjutada uusi oskusi; pakkuda kvaliteetseid, aja- ja asjakohaseid õppevahendeid; vahendada juhendajaid, õppimine läbi praktiliste tegevuste, turvalise mitteformaalse õppimise keskkonna kujundamine.

Avatud ruumi eesmärgid: pigem mitte, sest vajalikke vahendeid on vajalik neil kasutada mitte avatud ruumis, oluline on ligipääs noortekeskusele ja tualettruumile; ideaalne oleks vaba lava stiilis klubiliste tegevuste keskkond.

Spetsialiseerumise eesmärgid: väga oluline, vajab sageli eraldi ruumi ja tingimusi, vahendeid

Noorsootöötaja eesmärgid/roll: juhendaja või administraator, noore huvide ja vajaduste avastaja, märkaja, juhendajate vahendaja, infovahetus, suunamine, kaasamine

OTSIJA

Noortekeskuse teenuse peamised eesmärgid: noorega usaldusliku kontakti loomine, noore vajaduste ja huvide kaardistamine, noore julgustamine, kaasamine tegevustesse, võimalusterohke keskkonna pakkumine, n.ö tõmbamine tegevustesse

Avatud ruumi eesmärgid: väga oluline, peab olema kutsuv, tähelepanu köitev, julgustav, võimalusi pakkuv, mõnusa toetava atmosfääriga, turvaline.

Spetsialiseerumise eesmärgid: mitte kõige olulisem; aga see noor võib tulla siiski ka uudishimust mingi spetsiifika vastu.

Noorsootöötaja eesmärgid/roll: väga oluline; märkamine, noore huvide ja vajaduste avastamine suunamine ja kaasamine on kriitilise tähtsusega; esmase külastuskogemuse võimalikult sujuvaks muutmine on oluline; julgustab proovima erinevaid asju/tegevusi, noorsootöötaja peab olema eelarvamustevaba ja tajuma noore vanusest või taustast tulenevaid iseärasusi/muutusi.

Lisa 3. Soovitused kommunikatsiooniks

Noortekeskuste kommunikatsioonitegevused peavad lähtuma sihtrühmast, kelle võib jagada kolmeks:

1. püsikülastaja - teab, miks ta noortekeskuses käib (mis väärtust noortekeskus talle pakub)
2. juhukülastaja - käib aeg-ajalt noortekeskuses, kuid ei ole endale teadvustanud konkreetseid põhjuseid
3. noor, kes ei ole noortekeskustes käinud - võib, aga ei pruugi olla teadlik, et noortekeskused on olemas, ei ole kunagi sisse astunud ega oma ülevaadet nende tegevuse eesmärgist.

Noortekeskuste persoonad (ehk noored, kes käivad noortekeskuses) võib tinglikult jagada sihtrühmade vahel:

- püsikülastajad - aktivist, õppija, mängija, sotsiaalsete oskuste õppija;
- juhukülastajad - otsija, üritusel käija, ootaja.

Noored, kes ei ole noortekeskustes käinud, on potentsiaalselt mõni eelnimetatud persoonadest.

Konkreetseid kommunikatsioonitegevusi planeerides tuleb esmalt defineerida, millist sihtgruppi soovime kõnetada. Kommunikatsioon ühele sihtgrupile ei tohi samas välistada teisi.

Üldiselt peaks püsikülastajatele ja juhukülastajatele suunatud kommunikatsiooni tegema noortekeskus ise läbi konkreetsete tegevuste. Noori, kes ei ole teadlikud noortekeskustest, saab kõnetada Haridusameti juhtimisel, keskselt ja laiapõhjaselt läbi koolide, mobiilse noorsootöö jm noorsootöö kanalite.

Kommunikatsioonilahenduste loomisel lähtume AIDA mudeli põhimõtetest (*Attention, Interest, Desire, Action*):

1. **Tähelepanu** - et võimalikult paljud noored saaksid teadlikuks noortekeskuste olemasolust. Olenemata sihtgrupist tuleb eeldada ükskõiksust ehk kommunikatsiooni esimene ülesanne on **saavutada soovitud sihtgrupi tähelepanu**. Noored, kes võiksid potentsiaalselt noortekeskustes käia, ei otsi ise informatsiooni selle kohta, aga võivad komistada noortekeskuste sõnumite peale. Tähelepanu äratamiseks peab kommunikatsioonilahendus olema hästi teostatud ja vormistatud, väljendusviisilt noortele huvitav ja äge. Halb teostus seevastu töötab anti-reklaamina ja rikub juba tekkiva huvi.
2. **Huvi** - et panna noor huvi tundma noortekeskuse võimaluste vastu. Igasugune kommunikatsioon peab andma sihtrühmale **olulist informatsiooni, mis on pandud teda huvitavasse konteksti** ja äratama usaldust, et ta sooviks rohkem teada saada. Huvi tekitab sõnum, mis puudutab mõnda praktilist küsimust/vajadust noore elus ja pakub sellele võimalikku lahendust.
3. **Soov** - et tekitada noorega emotsionaalne seos. Kommunikatsioon peab temas **tekitama äratundmise** ja seeläbi soovi noortekeskusesse tulla. Selleks näitame läbi konkreetsete tegevuste võimalust noort aidata - kuidas noortekeskuses saab ta leida lahenduse mõnele tema a väljakutsele või aitab teostada unistust. Näiteks kutsume teda kitarrimängu õppima, mitte ei räägi üldisest vaba aja veetmise võimalusest. Siia sobib ka kogemuslugude jagamine noortest, kes on noortekeskuse abil leidnud endale väljundi.
4. **Tegevus** - Kommunikatsioon peab alati **sisaldama üleskutset tegevusele (call-to-action)**. Olenevalt kontekstist kutsume noort kohe astuma esimese sammu - registreerima / vaatama / klikkima jms.

AIDA mudelit võib vaadelda ka lineaarsete sammudena, mida potentsiaalne kasutaja läbib teenuseni jõudmiseks. Kasutajate hulk iga sammu järel väheneb, st noortest, kelle tähelepanu õnnestub esmalt saada, vaid väike hulk jõuab lõpuks reaalselt noortekeskusesse. Esimese tasandi kommunikatsioon ehk tähelepanu äratamine peab olema regulaarne ja korduv.

Ideaalis loovad noortekeskuste kommunikatsiooni noored ise noortele (noorsootöötajate abiga). See eeldab noortelt taustateadmisi, kommunikatsiooni põhireeglite tundmist, praktilisi/tehnilisi oskusi ning empaatiat sihtgrupi suhtes, et luua reklaami, mis sihtrühma kõnetab.

Efektiivne kommunikatsioon arvestab eesmärgi ja panuse (aeg, raha) tasakaalu. Saame piiritleda ajalist panust ja kanalite valikut, eristades taktikalist kommunikatsiooni ("Tule järgmine laupäev lauamängu päevale!") ja strateegilist kommunikatsiooni ("Tallinna parim lauamängukeskus noortele").

Lisa 4. Teenuse osapooled

Noortekeskuse teenuse kvaliteetseks osutamiseks on oluline süsteemne koostöö erinevate osapoolte vahel. Oluline on info liikumine, noore vajadustega arvestamine ning huvitatud osapoolle õigeaegne kaasamine. Hea koostöö eelduseks on motiveeritud inimesed, kokkulepitud eesmärgid, rollid ja vastutus.

Osapooled:

- Noor – teenusesse kaasamise eelduseks on noore enda vaba tahe ja motivatsioon. Teenuse osutamisel tuleb lähtuda noore vajadusest.
- Noorsootõtaja – loob tingimusi ja võimalusi noortele enesearenguks ning märkab noore potentsiaali ja tema elus olevaid takistusi. Sageli on usaldusisikuks noore ja teiste osapoolte vahel.
- Noorteühingud, noortekeskused, huvikoolid, noortelaagrid, noortekogud, huvitegevuse pakkujad – loovad tingimusi noore enesearengu toetamiseks ja sotsialiseerumiseks.
- Tallinna koolid - on teadlikud noortekeskuse võimalustest ning teevad koostööd formaalõppe sidumisel mitteformaalõppega ning aitavad seeläbi noore potentsiaali paremini realiseerida.
- Tallinna Linnavalitsus – noorsootööle strateegiliste eesmärkide ja oodatavate tulemuste seadmine ning hindamine.
- Linnaosavalitsused – mitmed noortekeskused on LOVi või LOVi hallatava asutuste koosseisus.
- Linnaosade sotsiaalhoolekande osakonnad – aitavad kaasa noorte toimetuleku ja elukvaliteedi parandamisele.
- Politsei ja Tallinna Munitsipaalpolitsei Amet – õigusrikkumiste ennetamine ja sellega pahusis olevate noorte märkamine ja toetamine.
- Eesti Avatud Noortekeskuste Ühendus – üle-eestiline noortekeskuste vaheline koostöö ja infovahetus.
- Lapsevanemad – teadlikkus noorsootöö võimalustest ja kaasamine ühistegevustesse.
- Perearstid, psühholoogid - toetavad noori vaimse ja füüsilise tervise probleemide korral.
- Haridusministeerium ja Haridus- ja Noorteamet (HARNO) - õigusliku raami loojad, noorsoopoliitika kujundajad ja üleriigiliste programmide rakendajad.
- Tallinna Ülikool, Tartu Ülikooli Narva Kolledž ja Viljandi Kultuuriakadeemia - noorsootõtajate järelkasv, koostöö teadmiste ja kogemuste jagamisel.

NOORTEKESKUSTE TEENUSE MUDEL

Tallinnas on 10 noortekeskust kus töötavad 38 noorsootöötajat, mis lähtuvad oma tegevuses avatud noorsootöö meetodist ja toetavad noorte omaalgatusi. Teenuse sihtgrupp on 7-26-aastased noored, keda on Tallinnas 98 500.

Noorsootöö eesmärk on läbi aidatud noorsootöö aidata noorel ennast leida hinnangutevabas keskkonnas, anda edasi elulisi väärtusi, julgustada võtma vastutust oma elu eest. Võimalus noortel väljaspool igapäevavolle leida teistsugust väljundit. Anda noorele enesekindlust ja julgust asju proovida. Koht, kus võib ebaõnnestuda.

keskne koht

- Otsib iseennast ja mõdagi veel. Vajab toetust läbi usaldusliku suhte loomise noorsootöötajaga.
- otsija**

kodu

esimene koht

Noortekeskus peaks olema noortele nn kolmas koht. Sotsioloog Ray Oldenburg teooria järgi vajavad inimesed lisaks privaatsele kodule (esimene koht) ja töökohtale (teine koht) veel avalikke mitteformaalseid koosolemise kohti. Kolmas koht on kodu väljaspool kodu, kus inimene tunneb ennast hästi, kuhu on lihtne tulla ja hea olla.

kolmas koht

koal / töö

Teie konkreetsele üritusele koos seltsikonnaga. Soovitav meelitada ja vahel ennast proovile panna.

üritusel käija

Vedab vaba aega mängides pileti, pilandi, videomänge. Sageli regulaarne külaline. Kaudne kasu on sõprade leidmisel.

mängija

Kasutab vahendeid ja ressursse, et õppida uusi oskusi - händium, skatepark, jm.

õppija

Teeb turvalises keskkonnas aega parajaks, enne kui läheb edasi trenni. Mugav ja vaikselt rünkale on talfe ouline.

ootaja

Aktivne suhtuja, esindaja, kes tahab ennast teostada ja via ellu projekte.

aktivist

Saare tunnustus- ja kuuluvus- väljakutsena noori soovib ennast proovile panna suhtlemisel, saada positiivset tagasisidet ja tunnustust.

sotsiaalse oskuste õppija

Neutraalne ja vabatahtlik	Sotsiaalse staatuse	Vestlus on põhitähtsus	Ligipääsetav kõigile
Püsikäsitel ja kultuur	Lihtne, kodune	Mänguline, turvaline	Kuuluvustunne

*Ray Oldenburg, Celebrating the Third Place (2000)

SEOTUD OSAPOOLED

Noorsootöö toimub vahetus kokkupuutes noore ja noorsootöötaja vahel.

Haridus- ja Teadusministeerium	Haridus- ja Noorteamet	lapsevanemad
Rajaleidja	peasee	erialspetsialistid
Tootukassa	LOV	huviikoolid
Karjaari-keskus	koolid	laagrid
politsei/ MUPO		noorteuhiingud
Sotsiaalindultusamet		Eesti Noorsootöötajate Kogu
		kogukond

Noortekeskus teeb nendega vahetu koostööd. Tugivõrgistik, mis aitab spetsialistide teadmaged (neid on veel). Poliitika kujundajad, annavad raamistikku ja ressursid.

Teised noorsootöö tegijad (neid on veel). Noorsootöö valdkonda korraldavad organisatsioonid, teised noorsootöö eksperdid. Kogukond ja pere noore ümber

MIS ON NOORSOOTÖÖ TEGEMATA JÄTMISE HIND?

"Eesti noorte haolu ja arenguvõimaluste ohustajad aastal 2020"

kvalliteeritud haridus- ja noortevaldkonna töötajate puudujääk

piirkondlik ebavõrdsus

*Politikauringute Keskus Praxis tulevikuotsenaukimise uuring (2022)

"Noortekeskused saavad abivajavat last märgata, sekkuda ja ennetada probleeme süvenemist. Kui ennetustegevustega mitte tegeleda, siis Eesti majandus kaotab 20 aasta jooksul 3,5 miljardit eurot ehk indikaatoril 175 miljoni eurot aastas (2013-2033). 2023. a riigelarves on noorsootöö kättesaadavuse ja kvaliteedi arendamiseks et nähtud 4,6 miljonit eurot".

*PricewaterhouseCoopers Advisors poolt Sotsiaalministeeriumi tellimusel läbiviidud "Lastekaitse korralduse uuendamise alusuuring" (2019)

Austraalias on välja arvatud, et ligi noorsootöösse investeeritud dollar annab hinnanguiselt 2,62 dollari sotsiaalselt ja majanduslikku kasu, sest vähendab riigi kulukoormust mujal (nt tervishoiu- ja karistusüsteemis).

*Youth Affairs Council Victoria, Youth Work Matters Social Return on Investment Study Final Report, Deloitte | August 2022

Lisa 6. Prototüübid

Prototüüp 1: Spetsialiseerumine: lauamängude fookus Valdeku noortekeskuses.

Prototüüp 2: Keskne kommunikatsioon

Prototüübi lähteülesanne: noortekeskuse spetsialiseerumine ja avaürituse keskne kommunikatsioon

Laiem soovitud mõju/eesmärk:

Saada rohkem noori noortekeskusesse, tekitada noortekeskuse käimise harjumust.

Viis jõuda noorteni, kes veel noortekeskustes ei käi:

Avada noortekeskust läbi erihuvi - Valdeku noortekeskuse puhul läbi lauamängude.

Testimine / prototüüpimine

Hetkel testime seda läbi kaht tüüpi ürituse: avaüritus ja igapäevane/nädalane tegevus. Avaürituse puhul on eelkõige tähtis, et info jõuaks juba nendeni, kellel juba on huvi lauamängude vastu. Igapäevane/nädalane tegevusprogramm hakkab toetama Valdeku noortekeskuses käimise harjumuse teket ja uue noorte isemajandamist/promomist selles osas.

Koht: Valdeku Noortekeskus

Aeg: 25.märts

Tegevus: lauamängupäev koostöös Braingames'iga

1. Avaürituse eesmärk:

Tutvustada juba olemasoleva lauamänguhuviga noortele Valdeku noortekeskust, kui kohta, kus

- tutvuda ja suhelda teiste sarnase huviga noortega
- läbi mängude end avada
- juba tekkinud huvi kinnistada
- pakkuda neile noortele noortekeskuse teenuseid (avatud ruum, „kolmas“ koht, suhtluskoht jm).

Selleks saab kasutada juba olemasolevaid puutepunkte lauamänguhuviliste noorte ja lauamängu kogukonna vahel.

Potentsiaalsed kommunikatsioonikanalid:

- Läbi lapsevanemate: FaceBook grupid, Brain Gamesi grupid
- Läbi haridusentusiastide: mänguentusiastidest õpetajad, hariduslike rollimängude edendajad
- linnaosavalitsuse kanalid

2. Igapäevaste/nädalaste tegevuste eesmärgid:

Noortekeskuse tutvustamise järel tuleb tekitada noortes noortekeskuse käimise harjumust läbi igapäevase tegevuse ja järjepidevate ürituste noortekeskuses (nt iganädalane koosmängimine).

Miks mitte siin kaasata juba lauamänguentusiaste, et asi käima lükata ja noori innustada ise üritusi vedama.

Teine eesmärk on tekitada noortes läbi positiivse kogemuse infovahetus ehk suust suhu infokanal (word of mouth). Ehk siis noored, kel juba on lauamänguhuvi, saavad jagada oma huvi sõpradega lihtsamalt läbi Valdeku NK (seeläbi tuleb ka nõ mittemängijaid noortekeskusesse juurde).

Potentsiaalsed suhtluskanalid on selleks:

- Noorte omavaheline suhtlus
- Uus suhtluskanal? Ideaalis võiks noored ise sisendi anda, mis suhtluskanal hakkaks toimima lauamänguteemaliste ürituste promomise, sh ka mis sisu seal võiks olla.

Taust ehk kuidas me jõudsime lauamängude fookuseni?

Kirja panid Evelyn Pajula Valdeku noortekeskusest ja Egle Kõvask Tallinna Haridusametist

Tallinna Nõmme linnaosas on kaks noortekeskust: Pääsküla noortekeskus ja Valdeku noortekeskus. Valdeku noortekeskuse koosseisu kuulub ka Männiku noortetuba.

Paratamatult võrdleme end linnaosa teise noortekeskusega, mis on noortele pikalt teada-tuntud asukohas selge spetsialiseerumise suunaga. Neil on siseskatepark ja seega ekstreemsport tavapärasest rohkem fookuses. Igatsesime midagi sarnast, sest soovisime ka enda avatud noorsootööd läbi millegi konkreetse kuvada.

Meie spetsialiseerumise suunaks said lauamängud, sest Valdeku noortekeskuses oli selle avamisest peale hulk lauamänguhuviga noori. Ruumid ise on väikesed ja ei anna võimalust paljude tegevuste tegemiseks. Küll aga on need väga sobilikud lauamängude mängimiseks.

Lauamängud sobivad hästi noorsootöö eesmärkide saavutamiseks. Kui spetsialiseerumissuunda valida, siis tuleb see valida nii, et see ei varjutaks avatud noorsootööd ega jääks ainukeseks asjaks mida keskus noortele pakub. Oluline mõelda suunast kui noorsootöö tegemise vahendist. Me alustasime kohast, kus lauamängude mängimine oli rohkem tegevus, mida ruumid võimaldasid teha, aga mida aeg edasi, seda rohkem oli noorsootöötajate taipamist, et see on ka hea noorsootöö meetod. Lauamängud tõid kokku palju erinevaid noori, kes orgaaniliselt hakkasid omavahel vestlema ja leidsid üksteises sõpru. Lihtsamad lauamängud võimaldasid noortel sõbruneda meie välisvabatahtlike või lihtsalt omaealistega, kellega sama keelt ei räägi. Lisaks on lauamängud hea ja lihtne viis omaalgatuse toetamiseks. Saab teha turniire, kutsuda külalisi, loovust väljendada jpm.

Aja jooksul on lauamängude mängimine meie jaoks palju uusi kihte saanud. Igapäevaselt on lauamängud meil keskuses nähtaval kohal ja iganädalaselt toimub lauamänguklubi. Noored võtavad sageli ka oma mängu kaasa ja õpetavad neid noorelt-noorele, aga ka töötajatele. Toimuvad töötoad, külas on käinud lauamängudisainerid, meil on oma koostööpartner Brain Games, oleme koos noortega kirjutanud projekti ise uue lauamängu loomiseks. Meil on suur lauamängude kogu, mis sisaldab endas ka nii algajasõbralikke kui ka väga edasijõudnud mängijale mõeldud mängu. Kõik töötajad oskavad suuremat osa meie mängudest õpetada ning omavahel võetakse eraldi aeg uute mängude õppimiseks. Kõigi töötajate värbamisel (s.h välisvabatahtlike) arvestatakse, et nad oleksid lauamängudega sina peal või vähemalt valmis seda suunda toetama.

Eeldused

Meie hinnangul ilma ühegi nendest ei saa spetsialiseeruda:

1. **Noorte huvi** - vähemalt mingil osal pidevalt käivatest noortest peab juba olema huvi selle fookuse vastu
2. **Töötajate huvi**- kõik töötajad peaksid oskama spetsialiseerimise suuna tegemisi juhendada ja algetada. Sellest ei piisa kui spetsialiseerumisega saab hakkama vaid üks töötajatest (juhul kui töötajaid on mitu). Kõik töötajad peaksid selle olulisust ja võimalusi hindama ning väärtustama. Ka uued töötajad võiksid olla teemast eelnevalt huvitatud.
3. **Seos noorsootööga** - tegevusel peab olema seos kuidagipidi noorsootööga
4. **Mitteformaalne õppimine** - spetsialiseerumine peab olema midagi, läbi mille saab mingeid pädevusi noortes arendada
5. **Potentsiaal** - seda peab saama vaadata palju laiemalt kui keskkonna tekitamist, kus sõpru leida ja kogukond kuhu kuuluda (tore tegevus mida koos teha). Sellel võiks olla elemendid, et olla potentsiaalne hobi või eriala tulevikus. Midagi mis aitab noort elus edasi.
6. **Partner** - oluline on, et abiks on partner väljaspool noorsootööd, kes on muidu selle suuna eestvedaja. Meie puhul Brain Games.
7. **Mitte ise jalgratast leiutada**. Käia külas, kohtuda oma ala spetsialistidega, õppida teistelt.
8. **Unikaalsus** - peab olema mingil viisil unikaalne, et toob kokku noori ka kaugemalt, sest nii sügava huviga noori on käputäis ja sellist kohta kus noortega koos täiskasvanud sellisel viisil asjavad ilmselt vaid üks Eestis. Meie puhul tuleb koolivaheaegadel kohale noori ka teistest linnadest.
9. **Sarnasus** - see peaks olema midagi, mis on olemas pea kõigis sarnastes kohtades, aga kuskil mujal nii põhjalikult-spetsiifiliselt-teadlikult-pädevusega ei tegeleta. See loob koostöövõimaluse teiste valdkonna inimestega ja saab ise ka tuge. Lisaks on noortel tegevusele lihtne juurde tulla, kuna nad on kuskil mujal midagi sarnast juba kogenud.
10. **Värbamine** - ka värbamisel tuleb arvestada sellega, et kas uus töötaja on huvitatud spetsialiseerumise suunda edasi kandma- meil nii vabatahtlikud kui töötajad peavad olema kandideerides kohas, kus nad on vähemalt valmis lauamänge omaks võtma ja nendega tegelema.

Eesmärk

Arvame, et läbi lauamängude saab noor avastada iseennast ja leida need asjad elus mis teda tõeliselt sütitavad ja rõõmu pakuvad. Kui need pole lauamängud ise, siis võib juhtuda, et koos lauamänge mängides leitakse uusi tutvusi ja sõbrunetakse noorsootöötajatega. Nende toel tüüritakse vaikselt huvipakkuvate asjadeni. Võimalik on ka tulevane elukutse sellega siduda. Meil on külas käinud näiteks lauamängude disainerid, turundusjuhid jpt, kes kuidagi kogukonda edasi aitavad. Võibolla leiab noor oma kutsumuse läbi selle ameti nägemise ja mitte niivõrd lauamängude mängimise. Aga oluline on ka, et lauamängud midagi, mis aitavad noorel oma kogukonda leida.

Väärtus

Lauamängude mängimine on hea viis esmastele külastajatele keskuse, töötajatega ja teiste noortega tutvumiseks. Sellel on väga suur sotsialiseerumise aspekt. Lihtne on liituda mõne käimasoleva mänguga, sest lauamänge on tavaliselt kuskil igaüks proovinud. Ühiselt laua taga istudes saavad noored õppida üksteist tundma ning seega ka mingisuguse ärevuse tunde maha uue koha ja uute inimeste ees. Lihtne on olemasolevasse gruppi sulanduda, sest igakord kui võetakse käsile uus mäng vähemalt ühe uue inimesega, käiakse uuesti üle reeglid ja seatakse mängule ühiselt eesmärk nii, et kõik osapooled on osa mängust.

Peamised tegevused

- Iganädalane lauamänguklubi
- Lauamängud on nähtaval kohal füüsilises ruumis- pööravad pilku ja äratavad tähelepanu
- Igapäevane valmisolek lauamänge mängida- töötajad oskavad mängida mänge
- Õpime mängima mänge- selleks peab olema eraldi aeg. Mängude õppimine ei toimu iseenesest vaid töötajad pühendavad sellele eraldi aja.
- Eraldi suhtluskanal lauamänguteemadeks mis aitab koondada selle huviga noored kokku (Discord)
- Mängud on ajakohased- kaasates teisi osapooli- töötajaid, noori ja Brain Games (uuendame pidevalt oma mängude kartoteeki)
- Aastaplaanis on lauamängusuund eraldi sõnastatud prioriteet oma eesmärgi ja tegevustega
- Kajastub meie logos- lauamängud on seega osa meie keskuse identiteedist
- Värbamisel lauamänguhuvi olemasoluga arvestamine
- Noored saavad ise tuua oma mänge- tunda end eksperdina ja õpetada teisi
- Lauamängu linnalaagrid
- Turniirid
- Teematilised üksiktegevused- töötoad, suured lauamängupäevad jne
- Koolivaheajad
- Teiste noortekeskustega koostöö (Aruküla, Lagedi, Rae)

Tagasiside noortelt

On öeldud, et see on midagi, mis on unikaalne. Osad noored on jõudnud meie keskusesse vaid seepärast, et on leidnud info meie lauamängusuuna kohta ning seega käima jäänud. Tavaliselt võtavad nad ka sarnase huviga sõpru endaga kaasa (üle Eesti).

Mis ei toimi

- Töötajad, kes ei huvitu spetsialiseerumisest. Tilk tõrva meepotis rikub kogu poti ning lõpuks ei ole keskusel oma nägu.
- Iseenesest mängude õppimine. Kiles mäng on vaja tööplaani võtta. Mängude õppimine ei tule iseenesest ega vabast ajast.

Mida muuta ja paremaks teha

Eraldi ruum kus saab tegeleda ainult selle spetsialiseerumisega tegelemiseks. Lauamängudele võiks meil olla midagi sarnast nagu muidu on bändiruum, arvutiklass või tantsuruum.

Avaüritus

Kogu eelnev sai eelduseks avaüritusele. Selle sündmusega soovisime suurendada teadlikkust enda spetsialiseerumise suunast ja jõuda nendeni, keda spetsialiseerumise suund ehk lauamängude fookus kõnetaks. Keskse kommunikatsiooni eesmärgina soovisime teada saada, milline on hea turunduse ja koostöö roll ürituse planeerimisel ja elluviimisel.

Kaasatud osapooled: Brain Games, Brand Manual, Tallinna Haridusamet, Tallinna Strateegiakeskus, Mustamäe Avatud Noortekeskus (läbi Haridusameti), Nõmme Linnaosavalitsus

Ajaline kestus

Kaks kuud, veebruar – märts 2023

1. 9.02 loodi teamsi grupp kõigi korraldamisega seotud osapoolte suhtluseks
2. 25.03 toimus üritus ise
3. Pidev suhtlemine teamsis kõigi osapoolte vahel veebruarist märtsini (rollid-vastutusvaldkonnad- sellega kaasnenud mured/takistused/probleemid)
4. Üldised koosolekud-kohtumised: 2 päriselus kokkusaamist, 2 Teams kohtumist kõigil omavahel, 3 väiksemat Teamsi eraldi tiimidele seoses oma vastutusvaldkonnaga.
5. Üritus ise toimus vahemikus 10-18
6. Oma osa oli fotograafil seoses pildide üleslaadimise-töötlemise ja sellealase info jagamisega
7. Kokkuvõttev kohtumine peale üritust Teamis

Peamised tegevused

- Kogu ürituse põhifookuse paika panemine (miks ja kellele me seda teeme?). Kaasatud oli palju erinevaid osapooli ja seega läks sellele päris palju aega ja energiat.
- Koostöö Brain Gamesiga (mängujuhid- mängude valimine jne)
- Ürituse enda detailne planeerimine ja elluviimine (ruumid, asjad, söögid, viidad, riiete jms korralduslik pool, lauakatted)
- Jäädvustamine ja nende töötlemine, üleslaadimine ning jagamine (MANK)
- Mängude õppimine
- Üritusele tuleva külalise teekonna läbimõtlemine (viidad, esimesed sammud, vastuvõtmine)

Keskne kommunikatsioon

Lähteülesanne: testida noortekeskust tutvustava keskse kampaania läbiviimist

Keskse kommunikatsiooni peamised sammud:

- 1) põhisõnumi sõnastamine: mida noortekeskuses teha saab (lähtub spetsialiseerumisest, sest kommunikatsioon räägib konkreetsetest teemadest, mitte noortekeskusest üldiselt, nt tahan teha seda ehk minu huvi > lähen sinna noortekeskusesse, kus seda teha saab
- 2) sõnumite selekteerimine vastavalt sihtgrupile ja teemale
- 3) koostööpartnerite ja kanalite valimine
- 4) visuaali loomine

Avaürituse sõnum

Unusta argirutiin ja tule naudi 25. märtsil kell 12.00-18.00 Valdeku noortekeskuses mõnusat olemist lauamängude seltsis. Hea võimalus vabas õhkkonnas iseend ja eakaaslasi paremini tundma õppida, maailmaasjade üle arutleda ja uusi sõprussuhteid luua.

Avaürituse visuaal



Testiti erinevaid visuaale, mida pakkusid välja Tallinna Haridusamet ja Brand Manual. Valituks osutuks Valdeku noortekeskuse enda kujundus, mis oli neile enim omane.

Tasuline reklaam

- Tallinna Haridusamet tegi Tallinna noorteinfo FBs Valdeku NK poolt loodud lauamängu üritusele tasulist reklaami. Reklaam viidi läbi 30€ väärtuses vahemikus 14.-24. märts 2023.
- Tasuline reklaam jõudis 3274 unikaalse inimeseni. Neile näidati reklaami kokku 7984 korda. 26 inimest märkis läbi reklaami, et on lauamängu üritusest huvitatud või osalemas.
- FB event: <https://fb.me/e/3krY84tkn>

Haridusameti kommunikatsioonikanalid

- Tallinna noorteinfo koduleht
- Tallinna noorteinfo FB
- Noor Tegija FB
- Noor Tegija IG story
- mono.tallinn IG story
- Nõmme ja Mustamäe linnaosa koolide e-post

+ LISAKS

20.03 Tallinna noorteinfo koduleht ja FB lugu aasta noorsootöötajast, lauamängu päevas:

<https://www.tallinn.ee/et/noorteinfo/uudis/evely-pajula-noorsootoo-vaarib-suuremat-vaartustamist-ja-tunnustamist>,

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=671621518305100&set=a.484318740368713> ja

<https://www.tallinn.ee/et/noorteinfo/uudis/valdeku-noortekas-kutsub-lauamangupaevale>

21.03 Noor Tegija IG lugu aasta noorsootöötjast:

<https://www.instagram.com/p/CqDPANXNBeO/>

28.03 Lauamängupäeva järelkaja:

<https://www.facebook.com/tallinnanoorteinfo/posts/pfbidopcBdNjf3CJALDjLhBKSKTS16EufHYDSWd9BVZRZJgeTFUqk6MJmphJJC7Wqiurn5l>

30.03 Noor Tegija podcasti saade „Fookuses on roheline elukeskkond“:

<https://www.youtube.com/watch?v=1OKxyRzY02o>

Valdeku noorekeskuse kommunikatsioon

- Valdeku NK FB ja IG
Valdeku NK koduleht
- E-post Tallinna NKid + Tallinna NK välisvabatahtlikud
E-post Tallinna lähistel asuvatele NKidele, kellega koostöö
- Valdeku lapsevanemate meililist
Postrid linnaruumis, linnaosa NKides
FB evendi jagamine FB grupis „Lauamängujutud“
FB evendi jagamine Discordis lauamängu kommuunis
Brain Games FB ja IG
Nõmme sotsiaalmeedia
Nõmme Sõnumid (24.03)
Tallinna TikTok
huvi.tallinn portaal

Tagasiside noortelt, olulistelt osapooltelt

- Kaasatud olid Brain Games'i mängujuhid- noorte jaoks väga lahe teistelt tegijatelt vahelduseks õppida
- Paljud osalised ütlesid, et keskuses on väga hea atmosfääriga ja on mõnus üritus
- Orgaaniline, kõik toimus iseenesest ja sujuvalt
- Sõbralik õhkkond-seltskond

- Töötajad ise said positiivset tagasisidet tavalisest rohkem. Palju tunnustust ka loodud keskkonna, ürituse ja meeleolu eest
- Saime teada kust osalised reklaami leidsid ja teadsid, et siia tulla. Edaspidi väga oluline teadmine meile endile

Mida oleks saanud teha paremini?

Osad noored oleksid soovinud rohkem julgustamist- suuremat üle ürituse kommunikeerimist, et tulgem mängima ja vähem loomulikku kulgemist.

Ürituse kohta tagasiside andmise võimalus oli noortele tekitatud, aga seda ei kasutatud. Me näeme, et see on väga oluline osa üritusest, aga sel korral meie valitud meetod ei toiminud.

Eelarve 456 eurot

Reklaam 30€

Snäkid 125€

Lauakatted 188€+113€

Soovitused näite laiendamiseks teistele noortekeskustele/ järgmisteks tegevusteks

- Selleks, et midagi sellist teha, peab olema spetsialiseerumise suund
- Sea kindel fookus (kellele ja miks teha üritust- mida soovid saavutada). Fookusel pole isegi oluline sugu/vanus vaid pigem persoona st kes ta on ja milleks ta tuleb sellele üritusele.
- Regulaarsed kohtumised korraldustiimiga- arusaamatuste silumine sujub lihtsamini
- On abiks kui on olemas toetavad osapooled- nende enda huvi tegevuse vastu- aidatakse ka kommunikeerida
- Et sul on keskselt olemas üks inimese linnas, kes oskab päriselt aidata ürituste puhul, sest tal on valdkonnast ülevaade. Meie puhul jäädvustamise koostöö MANK-ga tuli ainult tänu Haridusametile. Haridusameti roll oli superoluline, sest muuseas aitas ta ka teistel osapooltel meid paremini mõista.
- Palgad/võrgustikud- raske hoida võrgustikku koos orgaaniliselt, sest kaadrivoolavus on suur. Vaja on kedagi, kes hoiab koos ja omab ülevaadet.

Protüüp 3: Atraktiivne avatud ala Kristiine noortekeskuse näite varal

Prototüübi lähteülesanne:

- 1) Kuidas suurendada juhuslikkust? Kuidas suurendada tõenäosust, et noor satuks noortekeskusesse?
- 2) Milline peaks olema avatud ala, et noor a) jääks sinna ja b) tuleks tagasi?

Ülesanne 1:

Näiteks Kristiine NK. Kuidas teha nii, et möödakäija paneks tähele, et siin on noortekeskus? Et tekiks huvi uksest sisse jalutada? Et julgeks sisse astuda?

Mis on avatud ala fookuspunktid, mis tõmbavad tähelepanu ja muudavad sisenemise atraktiivseks; kommunikeerivad selgelt, mida NKs teha saab (DIY) annavad võimaluse proovida erinevaid asju?

Ülesanne 2:

Joonista ideaalne avatud ala ruumiplaanina.

Paiguta sinna infoekraanid, sildid, regamine jm elemendid.

Leia internetist visuaalsed referentsid, mis su ideed kirjeldavad. Nt kuidas tagada seda, et võimalus eralduda ja mitte eralduda, kuidas saada ülevaadet sellest, mida teha saab?

Kirjuta post-itidele, mis avatud alal peaks olema alates maja juurde tulemisest - puutepunkt haaval.

- Maja silt
- Maja menüü
- Info ekraan tänaste pakkumistega
- Regamine
- Tähistamine (siil või koer)
- WCd
- jne

Paiguta puutepunktid ruumi joonisele: kus erinevad punktid asuvad. Leia puutepunktide kirjeldamiseks näiteid internetist ja vali, mida nendest näidetest soovid kasutada.

Eesmärk

Kirja pani Kätlin Tiidu ja Kadri Jõks Kristiine noortekeskusest

Teenuse disaini prototüüpimise eesmärgiks Kristiine Noortekeskuses oli muuta Kristiine Noortekeskus nii seest kui ka väljast füüsiliselt nähtavamaks ning kutsuvamaks, seda erinevate võimalustega.

Kaasatud olid nii teenuse disainerid, strateegiakeskus, Kristiine Noortekeskuse noorsootöötajad, noortekeskuse juht ning Kristiine Tegevuskeskuse juht ning linnaosa esindajad.

Ajaliselt saame prototüüpimise alguseks lugeda detsembri algust. Lõppu veel ei kaardistaks, sest prototüüp on hetkel käigus ning selle täielikku toimimist/mittetoimimist saab paika panna pikema perioodi möödudes.

Protüüpimisel saime paika kaks peamist eesmärki/küsimust:

1. kuidas muuta noortekeskuse avatud ruum hubasemaks ja õdusamaks?
2. kuidas väljastpoolt noortekeskuses toimuv inimestele rohkem silma hakkaks?



Noortekeskus enne. Foto: erakogu

Avatud ruumi puhul leidsime ühiselt teatud lahendused: tuli muuta valgustust, tekitada rohkem nn lebokohti ning muuta vaipadega põrand soojemaks. Valgustuse osas esimese asjana lasime kõik rulood üles, et ruumi tuleks võimalikult palju päevavalgust, mis tekitaks sees valgema ja avatud tunde. Samas annaks ka väljastpoolt vaatajatele rohkem algset infot noortekeskuses toimuva kohta. See toimib siiani hästi, eriti veel kui päevad hakkavad pikemaks ja päikesepaistelisemaks minema.

Valgustuse puhul soovisime ruumi tuua ka rohkem sooja valgust, seda siis erinevate tulukeste ja põrandalampide näol. Varem sai kasutada ainult laetulesid, mis paistsidki sõna otseses mõttes lagipähe ning millega oli keeruline noortekeskusesse hubast meeleolu luua.

Tulukesed ning põrandalambid on samuti siiani hästi toimunud, eriti jõuludel, kui noortekeskusest saigi üks talveõlumaa. 😊

Kuna meie aknad on küllaltki suured, tuli mõte ühest osast aknalauast teha selline kohviku/lebola laadne paik ja kus lisaks saaks istuda ka aknalaua ääres, laua taga kott-toolidel. Antud lebola muutus noorte seas kiirelt väga populaarseks ning sellest sai nende jaoks uus koht, kus kas niisama istuda aknalaua ja lugeda raamatut, mängida sõpradega lauamänge või kus niisama olla rahus, ülejäänud mürglist eemal.

Selle spetsiifilise lebola alaga oli ka eesmärk väljaspoole möödujatele mõista anda, et noortekeskuses ei jookse ainult väiksemad ringi, vaid saab ka rahus enda mõtetega aega veeta.

Meie maja eripära on külmad põrandad, siis samuti vaipade soetamine oli üheks mooduseks, kuidas noorte ja noorsootöötajate jaoks igapäevased noortekeskuse tegevused paremaks ja meelepärasemaks muuta.

Nende kolme muutuse puhul oli eelkõige noorte endi tagasiside väga positiivne. Kuna noortekeskus on enamik noorte jaoks kolmandaks maandumis paigaks kooli ja kodu kõrval, on äärmiselt oluline, et see oleks ka sama mugav, kodune ja õdus. Seega oma esimese püstitatud eesmärgi me saavutasime.



Noortekeskus pärast. Foto: erakogu

Küll aga töö teise eesmärgiga veel käib, kuna mõtete ja mooduste jaoks, kuidas noortekeskuses toimuvat infot väljast poolt kätte saada, on natuke rohkem aega ja ressursi vaja. Siinkohal peab kindlasti arvestama noortekeskuse enda eripärade, võimaluste ja soovidega, kelleni ja kuidas info võiks jõuda.

Üheks lahenduseks, mida võime esile tuua, on heki eemaldamine noortekeskuse eest, mis aitab lahendada umbes poole nähtavusega seotud küsimustest (on rõõmustav teada, et hekk on nüüd maha võetud).

Eelarve:

- Harkjalg õue – 162 eurot
- Põrandalambid – 400 eurot
- 5 kott-tooli – u 300 eurot
- Vaibad – 1100 eurot

- Väikesed jõulutuled – u 100 eurot
- Kokku eelarve: 2062 eurot

Kui mainime ka asja pahupooli, siis juhtus meil pärast lebola loomist aknalaua nn õnnelik õnnetus. Kahjuks ühe lapse/noore ettevaatamatuse tõttu tekkis klaasis mõra, mis tähendas umbes 500 eurost kulutust klaasi väljavahetamiseks. Õnneks keegi viga ei saanud, aga see on kindlasti koht, millele tulevikus sarnastes projektides rohkem tähelepanu pöörata, et disain oleks lastele ja noortele ohutu. Disainer peaks end lapse kingadesse panema ja välja töötatavas disainis kaardistama ka ohud.

Positiivse noodiga lõpetades, prototüüpimine aitas meil paremini mõista ruumi olemust ning leida tõhusamaid viise asjade paigutamiseks. Samuti avastasime mitmeid nippe, kuidas väikeste muudatustega saab keskkonnas suuri muutusi tekitada. Tänu sellele on Kristiine Noortekeskus nüüdseks saanud uue ja mugava avatud ruumi, kus noortel on parem olla!