

# VI KAN!

Spännande steg och nya  
färdigheter för ungas delaktighet



  
Metropolia

  
OSUMA

  
CREATIVE  
AND  
INCLUSIVE  
FINLAND

# INITIATIVET KUNNANDE GENOM ATT ENGAGERA

De koordinerade projekten Osuma – Delaktiga Finland (2018–2020) och tidigare Creative and Inclusive Finland (2015–2017) har bidragit till implementeringen av Europeiska socialfondens åtgärdsplan Kunnande genom att engagera.

Initiativets mål har varit att förebygga exkludering och samtidigt främja ungas engagemang och välmående i vardagen. Ökat samarbete mellan professionella på konst- och kulturfältet, inom idrotten och ungdomsarbetet har varit viktigt för att hitta nya sätt att stöda unga i byggandet av en god framtid.



Mer information hittar du på  
[osuma.metropolia.fi/sv](https://osuma.metropolia.fi/sv)



Undervisnings- och  
kulturministeriet



Hävkraft  
från EU  
2014–2020



© Yrkeshögskolan Metropolia

Utgivare: Yrkeshögskolan Metropolia • Skribenter: Katri Halonen & Mai Salmenkangas • Översättning: Riikka Wallin • Grafisk formgivning: Riikka Wallin • Pärmbild: Jade Masri/Unsplash.com CC0 • Yrkeshögskolan Metropolias publikationer TAITO-serien 40 • Helsingfors 2019 • ISBN 978-952-328-192-9 (tryckt) • ISBN 978-952-328-193-6 (pdf) • ISSN 2669-8013 (tryckt) • ISSN 2669-8021 (pdf)

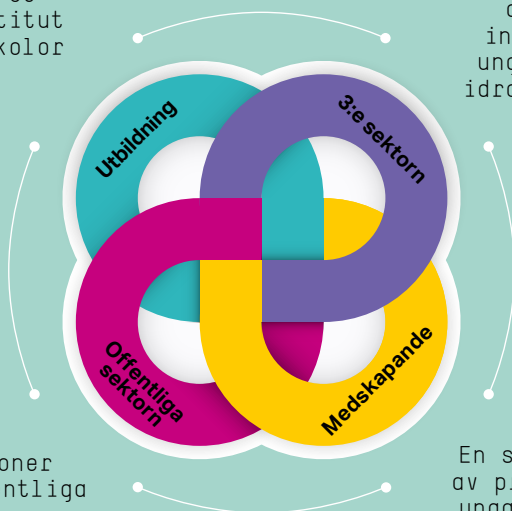
# TILLSAMMANS TACKLAR VI UTMANINGARNA

Professionella med olika kunskapsområden och olika typer av organisationer från olika håll i Finland behövs för att tackla exkluderingen av unga i vårt samhälle. Vi har ett gemensamt mål. Det är att minska ojämlikhet och exkludering av unga. Åtgärdshelheten Kunnande genom att engagera har samlat ett enastående nätverk av experter och entusiaster för att arbeta mot detta gemensamma mål.

## ÖVER 100 ORGANISATIONER FÖR INKLUDERING AV UNGA

Nästan 30  
yrkesinstitut  
och högskolor

Över 50 olika  
föreningar som  
arbetar med  
inkludering av  
unga inom t.ex.  
idrott och kultur



Ca 10  
organisationer  
inom den offentliga  
sektorn, t.ex.  
muséer och  
allmänna bibliotek

En stor gemenskap  
av professionella,  
unga, företag och  
4:e sektorns aktörer  
som tillsammans  
utvecklar och testar  
nya lösningar.

Yrkesutbildningen och högskolor har deltagit i initiativet för att identifiera nya kompetenser som unga behöver med tanke på livslångt lärande samt utveckla utbildningen baserat på erfarenheterna. Ofta har den offentliga sektorn bidragit med kontinuitet medan 3:e sektorn tillfört nytänk och reaktionsförmåga till den gemensamma utvecklingsprocessen. Alla har bidragit till utvecklingen av det mångprofessionella samarbetet mellan kultur-, idrotts- och ungdomsarbetssektorerna.

# VOLONTÄRARBETE FÖRÄNDRAR VÄRLDEN

Många projekt har med framgång använt sig av volontärarbete. Unga har fått sådana kunskaper som de behöver i framtiden och lärt sig känna igen sådant de redan kan. Förutom denna personliga behållning, har volontärarbetet också fungerat som ett sätt att "göra goda gärningar" och stärkt ett aktivt medborgarskap.

## EXEMPEL PÅ VOLONTÄRARBETE SOM VERKTYG

- **Festivalbörsen**  
Unga personer har varit volontärer på sommarfestivaler efter en kort träningsperiod. För många var det själva volontärarbetsmiljön – en festival de själva var intresserade av – som fungerande som källa till en stärkt motivation att utveckla nya färdigheter.
- **Gott sällskap**  
Studeranden inom yrkesutbildningen har gjort volontärarbete i lokala idrottsföreningar. Förutom att utveckla nya färdigheter för arbetslivet har motivationen att röra på sig mer ökat hos många.
- **Lära sig via frivilligt arbete & Vårt projekt!**  
Yrkesstuderanden har planerat och förverkligat volontärarbetsprojekt i olika organisationer i sin näromgivning. Nya insikter har hjälpt många unga att ta beslut om yrkesval och väckt tankar om det egna framtida arbetslivet.

## KAMRATSTÖD OCH KOLLEGIALT UTBYTE INSPIRERAR

Att uppmuntra unga till att ta ansvar och dela med sig av sina kunskaper har fungerat väl. Flera organisationer har använt sig av metoder där unga lär sig av andra unga. Det har varit ett effektivt sätt att både utveckla nya och känna igen redan existerande färdigheter. Gemensamt utvecklingsarbete och pilotprojekt som bygger på samarbete har fungerat som kompetensutveckling för professionella.

### EXEMPEL PÅ KAMRATSTÖD OCH KUNSKAPSUTBYTE

- **ERNOD**  
Universitetsstuderande stödde sådana unga inom andra stadiet utbildning som ville ha hjälp med sina läxor. Tjänsten förverkligades på nätet, men tutorerna samlades tillsammans på ett allmänt bibliotek, så att de också hade stöd av varandra. Alla inblandade utvecklade nya färdigheter och en del unga hitta också nya rollmodeller bland tutorerna.
- **Höntsä**  
Efter en kort träning har unga personer fungerat som rollmodeller, inspiratörer och ledare för andra unga. De har t.ex. ordnat kultur- eller idrottsaktiviteter. Målet har varit att öka tillgången till roliga, lågröskelaktiviteter på fritiden och att stärka deltagarnas handledningskunskaper.
- **Osuma – Delaktiga Finland & Kreativa och Delaktiga Finland**  
De nationella koordinerande projekten har aktivt arbetat för att stärka samarbete mellan professionella. Fokuset har varit på kunskapsutbyte och gemensamma tillfällen för kompetensutveckling. Att ta del av gemensamma nätverk, goda erfarenheter och tips har varit inspirerande.

# UTTNYTTJA POTENTIALEN HOS DIGITALA VERKTYG

Många olika typer av digitala verktyg har utvecklats, både sådana som riktar sig till unga och sådana som är menade för professionella som jobbar med unga. Vissa av dem gör service mer tillgänglig eller stärker dialog och lärande, andra stöder självuttryck eller är verktyg för utvärdering.

## EXEMPEL PÅ DIGITALA VERKTYG

- **Combo**  
En app för att stärka arbetslivskompetens hos studerande har utvecklats. Appens uppgifter handlar speciellt om säkerhet på arbetsplatsen och välmående i arbetet.
- **Digistyrka**  
I projektet utvecklades ett digitalt utvärderingsverktyg för att analysera och befrämja en individs digitala hälsa och välmående. Ett kompletterande e-utbildningsprogram finns också.
- **Arbete**  
I projektet utvecklades ett e-utbildningsprogram för professionella. Utbildningsprogrammet stöder deltagarens metodologiska färdigheter, mångprofessionellt nätverksarbete och förmåga att identifiera färdigheter specifikt hos unga föräldrar.
- **Liana**  
Ett digitalt system för att utvärdera och utveckla tjänster som bättre möter ungas behov har utvecklats av ett brett mångprofessionellt nätverk. Systemet kan tas i bruk av vilken organisation som helst.
- **De osynliga**  
I projektet utvecklades ett pedagogiskt verktyg för att unga och deras lärare ska kunna kombinera element från t.ex. video, rap, serietecknande och kreativt skrivande. Slutresultatet är ungas egna digitala berättelser.

# KULTUR OCH IDROTT BIDRAR TILL INKLUDERING

Vi har alla våra egna preferenser för vad som inspirerar och motiverar. Projekten har utvecklat ett brett sortiment av metoder som har sina rötter i konst och kultur samt i idrott. De kan användas i arbetet med unga för att bjuda på inspirerande alternativ och ge nytt perspektiv.

## EXEMPEL PÅ MÅNGSIDIGA METODER

- **Engagerande och motionsinriktad teater**  
Unga personer har gjort egna teaterföreställningar och använt sig av olika typer av fysiska aktiviteter i processen. Grupperna har letts av arbetspar som består av proffs inom teater och inom idrott.
- **Muséer som innovationsplattformar**  
Museiomgivningen har fungerat som katalysator när kulturproducent- och andra studeranden tagit del i innovationsprocesser. Särskilt broar mellan historia, nutid och framtid har fungerat som inspiration.
- **Min grej – vår framtid & Nordväst**  
Olika ungdomsgrupper har t.ex. deltagit i äventyrspedagogisk verksamhet, gjort designföremål av återvinningsmaterial, graffiti, kortfilmer och improvisationsteater i olika workshops.
- **På samma linje**  
Blivande idrottsinstruktörer har aktivt deltagit i utbildning för genusmedvetenhet, normkritik och social inkludering i sin utbildning.
- **Cirkus ger vingar i livet**  
Unga invandrare har deltagit i cirkusgrupper. I den sociala cirkusverksamheten har de fått nya vänner och samtidigt lärt sig finska.

# ATT FÖREBYGGA EXKLUDERING MED HJÄLP AV KULTUR, IDROTT OCH UNGDOMSARBETE

Över 20 nationella projekt inom Europeiska socialfondens åtgårdshelhet Kunnande genom att engagera har fått finansiering under åren 2014-2020. Metoder från olika kunskapsområden har använts och stöd till de unga i vardagen har getts enligt följande:

- Idrott som verktyg
- Konst och kultur som verktyg
- Fokus på att förebygga avbrytande av utbildning
- Fokus på att stöda övergången till arbetsliv

## ÅTGÄRDSHELHETEN KUNNANDE GENOM ATT ENGAGERA INKLUDERAR FÖLJANDE PROJEKT:

- ARBETE – Föräldraskapets färdigheter till styrkor i arbetslivet ●●●
- Cirkus ger vingar i livet ●●
- Combo ●●●●
- De osynliga – ungdomars digiberättelser ●●
- DIGISTYRKA – delaktighet i samhället genom digivålmående ●●●●
- Engagerande och motionsinriktad teater ●●●
- ERNOD – Ungdomar med specialbehov och stödande av delaktighet i den digitala eran ●●
- Festivalbörsen ●●●
- Gott Sällskap – Att engagera unga i föreningsverksamhet ●●
- Höntsä ●●●
- Kreativa Delaktiga Finland ●●●●
- Lianen – surfa smidigt i ungdomsdjungeln ●●●●
- Lära sig via frivilligt arbete ●●●
- Min grej – Vår framtid ●●●●
- Museer som innovationsplattformar ●●●
- NORDVÄST – natur och konst som inlärningsmiljö för arbetslivskompetenser ●●●●
- Osuma – Delaktiga Finland ●●●●
- På samma linje – respekt inom idrott och ungdomsverksamhet ●●●●
- Vårt projekt! ●●