



Valintaesitys maakunnan yhteistyöryhmän sihteeristön käsittelyyn

Hankkeen julkinen nimi	Pakopeli itsenäisyyteen
Hakemusnumero	R-01154
Valintakokouksen päivämäärä	27.2.2024
Hakijan virallinen nimi	Diakonia-Ammattikorkeakoulu Oy
Osatoteuttajat	Nuorten Akatemia ry
Toimintalinja	5 Sosiaalisten innovaatioidean Suomi
Erityistavoite	5.1 Turvaverkkoja nuorten tulevaisuuteen
Alkamispäivämäärä	1.5.2024
Päätymispäivämäärä	30.4.2026

Hakijan esittämä kuvaus hankkeen sisällöstä

Suomalaiset nuoret muuttavat pois lapsuudenkodista keskimäärin 19-vuotiaana, lastensuojelunpalveluiden piirissä olevat (laitosasumisesta itsenäistyvät) nuoret hyvin usein jo sinä päivänä, kun täyttävät 18 vuotta. Nuorella iällä kotoa muuttamiseen liittyy muun muassa taloudellisia riskejä, ja varhaisen kotoa muuttamisen on esitetty olevan yhteydessä kasvaneeseen köyhyysriskiin ja nuoren elintason laskuun. Nuorilla on riski joutua asunnottomaksi, jos siirtyminen itsenäiseen asumiseen tapahtuu ilman, että nuori on saavuttanut itsenäisyyden vaatimia taitoja.

Nuorten asumisen ja tuetun asumisen parissa työskentelevien kokemus on, että laitoksista ja perhekodeista itsenäistyvien nuorten itsenäistymisen taidot ovat vähäiset eikä niitä juurikaan opetella. Välineet opettamiseen puuttuvat tai nuoren muut haasteet syrjäyttävät ne. Lisäksi suurella osalla lastensuojelun sijoituksessa olevalla nuorella on neuropsykiatrisiahaasteita, jotka itsessään jo haastavat asumisessa onnistumista.

Hankkeen varsinaiset kohderyhmät:

Hankkeen varsinaisena kohderyhmänä ovat lastensuojelussa sekä avo-, sijais- ja jälkihuollossa sekä yhteistyöverkostoissa (oppilaitokset, järjestöt, seurakunnat) työskentelevät ammattilaiset, jotka työssään kohtaavat itsenäistymisvaiheessa (16–25 v) olevia jälkihuoltoon siirtyviä ja jälkihuollon piirissä olevia nuoria.

Välillistä kohderyhmää ovat itsenäistymisvaiheessa olevat jälkihuollon palveluiden piiriin siirtyvät ja jälkihuollon palveluiden piirissä olevat nuoret (16-25 v) ja heidän lähiverkostonsa (vanhemmat).

Hanke kohdentuu erityisesti Ouluun, Kempeleelle, Pyhäjoelle, Muhokselle ja Liminkaan, koska yhteistyökumppanien lastensuojeluyksiköt sijaitsevat näissä kunnissa.

Hankkeen tavoitteet:

Päätavoitteena on edistää lastensuojelun ja jälkihuollon työntekijöiden ammatillista osaamista tuottamalla heidän käyttöönsä siirrettävät, fyysiset ja digitaalinen peli nuoren itsenäistymis-, aikuistumis-

ja asumistaitojen mielekkääseen opetteluun ja puheeksi ottamiseen. Lisäksi tavoitteena on vahvistaa kohderyhmän nuorten itsenäistymiseen, aikuistumiseen ja asumiseen liittyviä valmiuksia.

Hankkeen toimenpiteet:

Työpaketti 1: Tarvekartoitus

Tavoite: Selvitetään, minkälaista tietoa lastensuojelussa ja sijaishuollossa työskentelevät ammattilaiset tarvitsevat nuorten asumisesta tukiessaan nuoria itsenäisen asumisen alkumetreillä.

Toimenpiteet: 1. Kootaan olemassa olevat tiedot (artikkelit, tilastot) aikaisempien hankkeiden ja julkaisujen pohjalta. 2. Järjestetään yhteiskehittämisen ratkaisukeskeisiä 2-osaisia työpajoja ammattilaisten kehittämistarpeiden ja toiveiden kartoittamiseksi pakopelistä (1. päivänä) sekä osaamisen kehittämistarpeista ja työpaketissa 3 järjestettävien koulutusten teemoista (2. päivänä). 3. Kerätään sijaishuollossa olevien nuorten kokemuksia ja toiveita itsenäiseen asumiseen liittyvistä tuentarpeista.

Tulokset: Hanketiimillä on selvillä keskeiset teemat, jotka pakopelin tulee sisältää, sekä pedagoginen lähestymistapa pakopelille. Lisäksi on selvillä ammattilaisten koulutuskokonaisuuksien teemat.

Työpaketti 2: Pakopelien kehittäminen

Tavoite: Suunnitellaan, toteutetaan ja testataan digitaalinen ja fyysinen pakopeli sekä siirrettävät pakopelit

Toimenpiteet: 1. Pelien konseptointi yhdessä ammattilaisten ja nuorten kanssa: Rakennetaan peleille perusidea (muoto, tarinan runko, näkökulmat, pedagoginen lähestymistapa) työpaketissa 1 kartoitettujen tarpeiden ja toiveiden pohjalta. Työmenetelmänä Nuorten Akatemian kehittämä PeliLabra (yhteiskehittämisen työpaja nuorille). Kilpailutetaan digitaalisen pelin palveluntuottaja. 2. Pelien kehittäminen: Muotoillaan pelien konseptointiin pohjautuen pelien sisällöt ja tehtävät. Kehittämisessä hyödynnetään pelien prototyypointia (min. 4 prototyyppiä). 3. Pelien testaus nuorten ja ammattilaisten kanssa: Jokaisen prototyypin valmistuttua testataan pelejä kohderyhmään kuuluvien nuorten ja ammattilaisten kanssa. Testausten tulokset arvioidaan (esim. nuorilla mitataan teeman ymmärrettävyyden, hallittavuuden ja merkityksellisuuden kehittymistä) ja niiden perusteella pelejä jatkokehitetään.

4. Laaditaan peleille purkukeskustelun runko ja testataan sen toimivuus pelitestien yhteydessä

5. Pelien viimeistely: Viimeistellään pelien graafinen ilme, musiikki sekä ammattilaisten ohjeet ja oppaat.

Tuotokset ja tulokset: Ammattilaisten käytössä on nuorten itsenäistä asumista tukevat pakopelit.

PeliLabra -yhteiskehittämisen työpajoja järjestetään yhteensä 2-5 kertaa, osallistujia yhdessä työpajassa on 5-15. Pysyvien pakopelitulojen määrä: 2, fyysisten siirrettävien pakopelien kopioiden lkm: 8 - 10, digitaalisten pakopelien lkm: 1

Työpaketti 3: Ammatillisen osaamisen vahvistaminen

Tavoite: Vahvistetaan ammattilaisten osaamista nuorten itsenäiseen asumiseen ja elämänhallintaan liittyen. Sitoutetaan hankkeen yhteistyökumppanit ja kohderyhmään kuuluvat pakopelien käyttöönottamiseen omassa toiminnassaan.

Toimenpiteet: 1. Suunnitellaan ja toteutetaan sijaishuollossa työskenteleville ammattilaisille koulutuksia TP1 ja TP2 tarvekartoitusten ja työpajojen pohjalta kasvokkain ja etänä esimerkiksi seuraavista teemoista: pelien hyödyntäminen ohjauksessa (sis. pedagoginen purkukeskustelu), mielenhyvinvointi ja hyvinvointi nuorten itsenäisen pärjäämisen tukena, nuorten resilienssin vahvistaminen, turvallisuus, traumasensitiivisyys, päihteiden käyttö, arvostava kohtaaminen.

2. Järjestetään organisaatiokohtaisia kehittämistyöpajoja, joissa ammattilaiset ja nuoret keskustelevat yhdessä, minkälaista tietoa ja tukea nuoret tarvitsevat itsenäisestä asumisesta (esim. asunnon hakeminen, ammattilaisen asumisen ohjausosaaminen) ja aikuistumisesta (esim. oman talouden hallinta, vanhemmuuden tuki) ja miten yksiköiden palveluita kehitetään nuoria paremmin tukevaksi.

Tulokset: Ammattilaisten osaaminen ja ymmärrys nuorten asumiseen liittyvissä ilmiöissä on vahvistunut vuorovaikutuksessa nuorten kanssa. Ammattilaiset osaavat käyttää hankkeessa tuotettuja menetelmiä työssään nuorten kanssa. Yksiköiden palvelut ovat kehittyneet paremmin nuorten tarpeita vastaaviksi.

Työpaketti 4: Viestintä

Toimenpiteet:

- Laaditaan hankkeelle viestintäsuunnitelma ja oma logo
 - Perustetaan hankkeelle omat mediakanavat
 - Hankitaan hankkeelle tietokyltti/ vastaava sähköinen esitys, roll upit ja kohderyhmälle suunnatut esitteet
 - Tuotetaan julkaisuja (ml. loppujulkaisu) hankkeen tuotoksista ja tuloksista laajalle yleisölle
 - Hankitaan valokuvia ja/tai kuvituskuvia viestintää varten
 - Tiedotetaan pakopeleistä kohderyhmälle ja laajalle yleisölle
 - Markkinoidaan työpaketin 3 koulutuksia ja työpajoja kohderyhmälle
 - Toteutetaan 2 avointa valtakunnallista webinaaria hankkeen aihepiiristä ja tuloksista (kesto 2-4 h)
- Tuotokset: Julkaisut, artikkelit, oppimistehtävät, sosiaalisen median kanavien julkaisut, webinaarien tallenteet ym.

Tulokset: Hankkeessa tuotettuja pelejä hyödynnetään nuorten itsenäisen asumisen tukemisessa.

Hankkeen kohderyhmiin kuuluvat tuntevat hankkeessa kehitetyt pakopelit hankkeen toiminta-alueella sekä kansallisesti.

Hankkeen tulokset

Hankkeen konkreettiset tulokset:

- Hankkeen kohderyhmään kuuluvien ammattilaisten käytössä on nuorten itsenäistä asumista tukevat fyysiset ja siirrettävät pakopelit sekä digitaalinen pakopeli.
- Paikallinen verkosto on vahvistunut
- Hankkeen kohderyhmään kuuluvien ammattilaisten osaaminen ja ymmärrys nuorten asumiseen liittyvissä ilmiöissä on vahvistunut vuorovaikutuksessa nuorten kanssa.
- Ammattilaiset osaavat käyttää hankkeessa tuotettuja menetelmiä työssään nuorten kanssa käyttöönotto-opasta hyödyntäen.
- Hankkeen kohderyhmiin kuuluvat tuntevat hankkeessa kehitetyt pakopelit hankkeen toiminta alueella sekä kansallisesti.

Työpaketin 3 koulutusten kautta osaaminen pelien käyttämisestä siirtyy Pohjois-Pohjanmaalla toimiville lastensuojelun toimijoille. Fyysinen pakuhuone on purettavissa ja kasattavissa tilasta toiseen määräajaksi, joten kohderyhmään kuuluvat toimijat voivat lainata sitä hankkeen päätyttyä esimerkiksi muutamaksi viikoksi per toimija. Siirrettävät pakopelipakit ovat huomattavasti kevyempiä liikutella ja peluuttaa nuorten ryhmiä, jolloin toimijat voivat lainata niitä esimerkiksi päiväkohtaisesti. Kullekin pelin muodolle kirjoitetaan käyttöönotto-opas, joka mahdollistaa kohderyhmän toimijoille pelien käyttöönottamisen ja tarvittaessa monistamisen omatoimisesti myös hankkeen jälkeen.

Lisätietoja hakemuksesta

Kustannusarvion jakaantuminen:	EU+valtio 357 097 €
Palkkakustannukset 318 838 €	Muu julkinen (oma) 89 275 €
Flat rate 40 % kehittäminen 127 534 €	
Nettokustannusarvio yhteensä 446 327 €	Rahoitussuunnitelma yhteensä 446 327 €

Kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma

Hankkeen kustannusarvio yhteensä	446 327 €
Hankkeen rahoitussuunnitelma yhteensä	446 327 €
Hankkeelle esitetty tuen enimmäismäärä	357 097 €, 80 %

Rahoittajan arvio hankkeesta

Hanke on Uudistuva ja osaava Suomi 2021–2027-ohjelman mukainen ja toteuttaa sen toimintalinjan 5 erityistavoitetta 5.1 Turvaverkkoja nuorten tulevaisuuteen. Hanke täyttää yleiset valintaperusteet ja erityistavoitekohtaisessa arvioinnissa hanke sai riittävästi pisteitä (27/37) tullakseen rahoitetuksi.

Hanke tukee erityistavoitteen painopisteitä edistämällä lastensuojelun ja jälkihuollon työntekijöiden ammatillista osaamista ja kehittämällä uudenlaisia palveluja mukaan lukien fyysiset sekä digitaaliset pakopelit.

Ratkaisun perustelut ja jatkotoimenpiteet

Erityisten valintaperusteiden pisteilyssä hanke sai yhteensä 27/37 pistettä

Pohjois-Pohjanmaa MAKO KT 1 B

Pohjois-Pohjanmaan ELY-keskuksen EURA-rahoituskokous 13.12.2023

Pohjois-Pohjanmaan ELY-keskuksen Elinkeino ja luonnonvara -teemaryhmä 18.12.2023

Pohjois-Pohjanmaan MYR-sihteeristö 27.2.2024

Pohjois-Pohjanmaan MYR 14.3.2024

Rahoittaja puoltaa hakemuksen hyväksymistä

Kyllä / Ei