



**Euroopan unionin  
osarahoittama**



Elinkeino-, liikenne- ja  
ympäristökeskus

## **VALINTAESITYS**

**Uudistuva ja osaava Suomi 2021 – 2027**

**EU:n alue- ja rakennepolitiikan ohjelma**

### **Hankkeen julkinen nimi**

Nuoret osallisiksi pelaamisen avulla, NOPPA

### **Hakemusnumero/Ryhmähanketunnus**

R-01617

### **Saapumispäivämäärä**

11.3.2024

### **Käsittelijä**

Jouni Kytösaari

### **Hakijan virallinen nimi**

Valo-Valmennusyhdistys ry (päähakija)

Turun ammattikorkeakoulu oy

### **Toimintalinja**

4 Työllistävä, osaava ja osallistava Suomi

### **Erytystavoite**

4.3. Yhdenvertaiseen osallisuuteen

### **Alkamispäivämäärä**

1.10.2024

### **Kokouspäivämäärä**

21.5.2024 (Valintakokous)

7.6.2024 (sihteeristö)

### **Diaarinumero**

Dnro: EURA 2021/205923 (205962) /09

02 01 01/2024/KESELY

### **Viranomainen**

Keski-Suomen elinkeino-, liikenne- ja

ympäristökeskus

### **Päätymispäivämäärä**

30.9.2027

## **Hankkeen sisältö (tiivistelmä)**

Hankkeessa luodaan pelillistämisen malli, jonka avulla säännöllisen toiminnan piiriin saadaan tavoitettua heikosti yhteiskuntaan sitoutuneita nuoria, jotka ovat jääneet lähes täysin kotiin. Välineenä käytetään pelejä, pelillistämistä ja erilaisia digitaalisia alustoja, joiden avulla pyritään saamaan nuoret pois kotoa ja osallistumaan omaa toimintakykyään vahvistavaan toimintaan. Hankkeen toimenpiteillä lisätään nuorten osallisuutta ja henkistä hyvinvointia sekä edistetään heidän kyvykkyytään siirtyä koulutukseen ja työelämään pienin askelin. Hankkeen toiminnan päättyessä osallistuneiden nuorten tilanteissa on tapahtunut positiivisia siirtymiä. Hankkeen tuloksena syntyy pelillistämisen polun malli - opas, johon kuvataan hankkeessa kertynyt osaaminen. Opas kokoaa nuorten parissa toimiville organisaatioille testattuja ja toimivia menetelmiä, joita he voivat hyödyntää omassa toiminnassaan heikosti yhteiskuntaan sitoutuneiden nuorten kiinnittämiseksi säännöllisen toiminnan piiriin.

**Toimenpiteet (yleisesti): Työpaketti 1: Pelien hyödyntäminen ammattilaisen työn tukena (Valo-Valmennusyhdistys vastaa).** Nuorten kanssa testaillaan erilaisia pelejä ja pohditaan niiden käyttökelpoisuutta ohjaustyön tukena sekä asiakkaiden että ammattilaisten näkökulmasta. Myös hankkeen ohjaaja tutustuu itselleen tuntemattomiin peleihin ja harjoittelee niiden käyttämistä. **Työpaketti 2: Sosiaalinen vahvistaminen pelien ja vuorovaikutuksen avulla (Valo-Valmennusyhdistys vastaa).** Työpaketissa kootaan kohderyhmän asiakkaista pienryhmiä, joissa käytetään välineenä pelejä, joita on testattu ja hyväksi havaittu TP 1:ssä. Polku aloitetaan matalan kynnyksen aktiviteeteilla, kuten digitaalisella pelaamisella yhdessä omista kodeista käsin viestimällä samalla esim. pelaavien nuorien suosimassa Discordissa. Pikkuhiljaa luottamuksen lisääntyessä aktiviteetteja pyritään suuntaamaan kotoa ulospäin pienryhmissä. **Työpaketti 3: Työpajat ja webinaarit ammattilaisille (Turun AMK vastaa).** Työpaketti koostuu toiminnoista, joilla lisätään ammattilaisten osaamista pelien ja pelillistämisen menetelmien hyödyntämisessä nuorten kanssa tehtävässä työssä. Työpaketissa myös selvitetään ammattilaisten näkemyksiä pelillisyydestä ja kehitetään työpaketissa 2 syntyvää mallia yhdessä heidän kanssaan. **Työpaketti 4: Viestintä (Valo-Valmennusyhdistys vastaa)** Viestintä on hankkeessa merkittävässä roolissa, jotta kerätty tieto ja kokemukset saadaan laajasti hyödynnettyä ja levitettyä.

**Kohderyhmät:** Varsinaisena kohderyhmänä (104 henkilöä) ovat 16–29 –vuotiaat nuoret, jotka ovat 1) työttöminä työnhakijoina, 2) työelämän ulkopuolella tai 3) oppilaitosten kirjoilla, mutta eivät tosiasiallisesti käy koulua. Kohderyhmän nuoret ovat erityisen suuressa syrjäytymisen riskissä, sillä he eivät osallistu aktiivisesti yhteiskunnan toimintoihin muuten kuin ottamalla vastaan esim. KELAn tai sosiaalitoimen palveluja, kuten toimeentulotukea. Nämä nuoret ovat suurimmassa huono-osaisuusriskissä ja vaikeasti tavoitettavissa: he eivät ole säännöllisen tuen tai avun piirissä, eivätkä ole itse aktivoituneita esimerkiksi yhdistysten tai oppilaitosten toimintaan.

**Tulokset:** Laadulliset: Konkreettisenä tuloksena hankkeeseen osallistuneiden nuorten osallisuus, sosiaalinen toimintakyky, vuorovaikutustaidot sekä elämäntilanne paranevat ja yksinäisyyden tunne vähenee. Tätä tulosta pyritään arvioimaan sekä nuoren että ohjaajan näkökulmasta. Arviointi tulee olemaan hyvin keskustelevaa ja positiivisia menetelmiä käyttävää. Numeeriset: Osallistujat, jotka ovat työelämässä tai aloittaneet työnhaun (n.50 hlöä), osallistujat, jotka ovat koulutuksessa jättäessään hankkeen (15 hlöä).

## Maantieteellinen kohdealue

**Varsinais-Suomi:** Kaarina, Aura, Kemiönsaari, Koski TI, Kustavi, Laitila, Lieto, Loimaa, Marttila, Masku, Mynämäki, Naantali, Nousiainen, Oripää, Paimio, Parainen, Pyhäranta, Pöytyä, Raisio, Rusko, Salo, Sauvo, Somero, Taivassalo, Turku, Uusikaupunki, Vehmaa

## Lisätiedot

**Mitä aikaisempia hankkeita on tehty:** Digi-SOSKU (ESR, 2021–2023, S22673). Digi-SOSKUssa -hankkeessa todettiin käytännössä, miten vaikeaa kotoa lähteminen on monille nuorille. Siä päätät - ratkaisuja nuorten osallisuuden tukemiseen peli-innovaatiolla ja palvelumuotoilulla (ESR, 2015-2017, S20160) hankkeessa käytettyjä pelejä kokeillaan nuorten kanssa sekä mallinnetaan ko. hankkeen tulosten jalkauttamisen kannalta oleellisia seikkoja. **Myös:** 21786 VR Fast Track - osaamisen arvioinnin kautta työelämään. Hankkeessa hyödynnettiin virtuaalitodellisuutta ja pelillisyyttä maahanmuuttajien koulutuksessa ja työllistymisen edistämisessä. 34/2178/2018 OPH Pelimo - Pelillistämisen mahdollisuudet monikulttuurisuuskasvatuksessa. PELIMO on Turussa toteutettava Opetushallituksen rahoittama hanke,

jonka tavoitteena on kehittää peli 4-6 luokkalaisten lasten monikulttuurisuuskasvatuksen käyttöön kouluissa, osana yhteiskuntaopin opetusta.

## Kustannukset ja rahoitussuunnitelma

Rahoitus jakaantuu toteuttajien kesken seuraavasti:

### Valo-Valmennus

EU- ja valtion tuki 299 267e 80%  
Omarahoitus: Yksityinen 74 818e 20%  
Rahoitus yhteensä: 374 085e

### Turun amk

EU ja valtio 143 108 80%  
Omar: Muu julkinen 35 776e 20%  
Rahoitus yht: 178 884e

Kustannusarvio, euroa

1 Palkkakustannukset	394 978
Flat rate 40 % kehittäminen	157 991
2 Tulot (vähennetään kustannuksista)	0
Nettokustannusarvio yhteensä	552 969

Rahoitussuunnitelma, euroa

Osuus %

1 Haettava EU- ja valtion rahoitus	<b>442 375</b>	80
2 Omarahoitus: yksityinen	74 818	14
2 Omarahoitus. Muu julkinen	35 776	6
Rahoitussuunnitelma yhteensä	552 962	100,00

## Rahoittajan arvio hankkeesta

Hakemuksen mukaan hankkeen tavoitteena on yhteiskunnassa kaikkein heikoimmassa asemassa olevien nuorten(16-29 -vuotiaat työttömät, toimeentulotuella, koulupudokkaat) sosiaalisten taitojen ja vuorovaikutustaitojen vahvistuminen, koetun yksinäisyyden väheneminen ja osallisuuden lisääntyminen. Välineenä käytetään pelejä, pelillistämistä ja erilaisia digitaalisia alustoja, joiden avulla pyritään saamaan nuoret pois kotoa ja osallistumaan omaa toimintakykyään vahvistavaan toimintaan. Hankkeessa luodaan samalla pelillistämisen malli, jonka avulla säännöllisen toiminnan piiriin saadaan tavoitettua heikosti yhteiskuntaan sitoutuneita nuoria, jotka ovat jääneet lähes täysin kotiin. Hankkeen toimenpiteillä lisätään nuorten osallisuutta ja henkistä hyvinvointia sekä edistetään heidän kyvykkyyttään siirtyä koulutukseen ja työelämään pienin askelin. Hankkeen toiminnan päättyessä osallistuneiden nuorten tilanteissa on tapahtunut positiivisia siirtymiä. Pelillistämisestä on aiemmista hankkeista hyviä kokemuksia nuorten suhteen. Varsinais-Suomen maakuntaohjelma 2022-25 painottaa osallisuuden tärkeyttä. Ohjelman mukaan tunnustetaan uusia yhteistyön, rahoituksen ja viestinnän keinoja, joilla voidaan vahvistaa maakunnan toimijoiden työtä heikommassa asemassa olevien väestöryhmien ja esimerkiksi syrjäytymisen ehkäisemiseksi.

## Rahoittajan esitys

Esitetään rahoitettavaksi