



## Valintaesitys maakunnan yhteistyöryhmän sihteeristön käsittelyyn

Hankkeen julkinen nimi	Learning Life 365: VR-peliä hyödyntäviä ohjausmalleja jälkihuoltoon
Hakemusnumero	R-01168
Valintakokouksen päivämäärä	Kanta-Hämeen MYRS 25.1.24 ja Uudenmaan MYRS 30.1.24
Hakijan virallinen nimi	Hämeen ammattikorkeakoulu Oy
Osatoteuttajat	Laurea-ammattikorkeakoulu Oy ja Kajaanin Ammattikorkeakoulu Oy
Toimintalinja	5
Erityistavoite	5.1
Alkamispäivämäärä	1.3.2024
Päätymispäivämäärä	28.2.2026

### Hakijan esittämä kuvaus hankkeen sisällöstä

Learning Life 365 -hankkeessa Hämeen ammattikorkeakoulu, Laurea-ammattikorkeakoulu ja Kajaanin ammattikorkeakoulu kehittävät yhteistyössä lastensuojelun ammattilaisten ja kokemusasiantuntijoiden kanssa virtuaalitodellisuuteen (VR) sijoittuvaa peliä hyödyntäviä ohjausmalleja jälkihuoltoon. Hankkeen tavoitteena on hyötöpelillisyyteen pohjautuvien menetelmien kehittäminen ja laajempi käyttöönotto lastensuojelun jälkihuollon asiakkaiden ohjauksessa sekä henkilöstön kehittämistyöosaamisen vahvistuminen digitaalisuuden hyödyntämisessä. Hankkeen tarkoituksena on kehittää VR-peliä hyödyntäviä ohjausmalleja asiakastyössä yhteiskehittämisen menetelmin kolmella hyvinvointialueella ja Valtion koulukodeissa sekä pilotoida ja arvioida ohjausmallien hyödynnettävyyttä nuorten itsenäistymisen tukemiseksi, nuorten voimavarojen ja palveluntarpeiden tunnistamiseksi sekä monialaisen jälkihuollon kehittämiseksi ja edistämiseksi. Hankkeen tuotoksena syntyy hyvien käytäntöjen kuvaus VR-peliä hyödyntävistä pelillisen ohjauksen malleista sekä opastukset ohjausmallien käyttöön.

Hankkeen avulla kehitetään lastensuojelun sisältöjä palvelujen laadun, henkilöstön menetelmäosaamisen ja toimijoiden osallisuuden edistämiseksi. Erilaisten teknologioiden ja pelillisyyden hyödyntäminen on lastensuojelun kentällä vielä epäsystemaattista. Hankkeessa kehitetään lastensuojelun ammattilaisten innovatiivista ja nuorten tarpeista lähtevää asiakasohjaustyön menetelmäosaamista vahvistamalla ammattilaisten tietoa ja valmiuksia hyödyntää toiminnallista VR-peliä osana asiakastyötä. Hankkeen avulla ammattilaiset saavat toiminnallisia työvälineitä ja testattuja käytännön ratkaisuja nuoren itsenäistymisessä tarvittavien taitojen ja tuen tarpeiden ennakointiin, havainnollistamiseen, mallintamiseen ja puheeksi ottamiseen sekä ammattilaisen ja nuoren välisen vuorovaikutuksen vahvistamiseen.

Hanke johtaa ammattilaisten osaamiseen VR-pelien käytössä nuorten ohjauksessa sekä tämän tietämyksen tehokkaaseen jakamiseen sekä työpaikoilla että organisaatioiden ja hyvinvointialueiden välillä. Hankkeessa tuotetut konkreettiset ohjausmallit ja opastukset sekä niiden juurruttamiseen laaditut

suositukset mahdollistavat entistä yhtenäisemmät ja systemaattisemmat toimintamallit organisaatioissa ja hyvinvointialueilla.

Hanke tukee myös eri hyvinvointialueilla toimivien lastensuojelun ammattilaisten kehittämistyöosaamista ja verkostoitumista sekä hyvien käytäntöjen leviämistä ja innovatiivisen teknologian hyödyntämistä omassa työssä. Tämä vahvistaa positiivista vaikutusta lastensuojelun kehittämistyöhön jälkihuollon uudistamistarpeisiin vastaamiseksi.

Hankkeen välillisen kohderyhmän muodostavat nuoret ja nuoret aikuiset, joille työntekijöiden uudet, innovatiiviset VR-peliä hyödyntävät ohjausmallit ja toimintatavat heijastuvat monipuolisesti niin nuorten osallisuuden vahvistumisena kuin parantuneina arjen ja elämänhallinnan taitoina. Lisäksi ohjausmallit voivat edistää nuoren koulutus- ja urapolkuja, mikä pitkällä tähtäimellä ennaltaehkäisee huono-osaisuutta ja syrjäytymistä.

#### Lisätietoja hakemuksesta

Hämeen ammattikorkeakoulun ESR- ja valtion rahoitus 137 217 € (80 %) ja omarahoitus 34 304 € (20 %).  
Laurea-ammattikorkeakoulun ESR- ja valtion rahoitus 126 387 € (80 %) ja omarahoitus 31 596 (20 %).  
Kajaanin Ammattikorkeakoulun ESR- ja valtion rahoitus 81 374 € (80 %) ja omarahoitus 20 343 (20 %).

Hanke on yliaalueellinen hanke ja kohdistuu Uudenmaan, Kanta-Hämeen ja Kainuun maakuntiin.

#### Kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma

Hankkeen kustannusarvio yhteensä	431 221 €
Hankkeen rahoitussuunnitelma yhteensä	431 221 €
Hankkeelle esitetty tuen enimmäismäärä	0 €

#### 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, mutta erityistavoitekohtaisessa arvioinnissa hanke ei saanut riittävästi pisteitä (16,5/37) tullakseen rahoitetuksi. Asiantuntijalausunnot on otettu huomioon arvioinnissa.

Hankkeessa hyödynnetään ja jatkokehitetään KELAn rahoittamassa hankkeessa (Mysteeri 24/7, 2020–2021) kehitettyä virtuaalidellisuudessa toteutettavaa hyötypeliä (Learning Life – Mysteeri 24/7), jonka tavoitteena on nuorten työ- ja opiskeluvalmiuksien sekä arjen hallinnan tukeminen. Hanketoteuttajat kehittävät yhteistyössä lastensuojelun ammattilaisten ja kokemusasiantuntijoiden kanssa virtuaalidellisuuteen (VR) sijoittuvaa peliä hyödyntäviä ohjausmalleja jälkihuoltoon. Hankkeen suunnittelussa on kuultu kokemusasiantuntijanuorten näkemyksiä. Kokemusasiantuntijanuoret osallistuvat melko kevyesti yhteiskehittämiseen ja lisäksi ohjausmenetelmiä ammattilaiset pilotoivat asiakasnuorten kanssa. Kokemusasiantuntijat osallistuvat alussa pelin pilotointiin kerran ja seuraavan kerran hankkeen loppuvaiheessa ammattilaisille järjestettyyn koulutukseen kouluttajina. Prosessista ei tältä osin piirry kuvaa systemaattisesta yhteiskehittämisestä muiden kuin ammattikorkeakoulujen ja kehittämiseen osallistuvien hyvinvointialueiden työntekijöiden (alle 15/alue) kesken. Uusien vuorovaikutussuhteiden luominen jää niukaksi ja voisi olla monipuolisempi. Varsinainen alueellinen tarve jää tarveperustelun näkökulmasta kyseenalaiseksi, mutta hyvinvointialueet ovat sitoutuneet mukaan

aiesopimuksin. Hankkeen toteutussuunnitelma menetelmän laajemmasta hyödyntämisestä hyvinvointialueiden työntekijöiden taholta jää vajaaksi, ja jotta aidosti voitaisiin varmistaa juurtumista, menetelmän laajaa käyttöönottoa ja sitä kautta rakenteellista muutosta, olisi tähän tullut hankesuunnitelmassa laittaa huomattavasti enemmän panoksia. Hankesuunnitelmassa ei ole riittävästi löydettävissä sosiaalisen innovaation edellytyksiä esimerkiksi paikallisen tarpeen, aidon yhteiskehittämisen ja osaamisen lisäämisen näkökulmasta. Koska hanke on yliaalueellinen ja toteutusalueena on myös Kainuu, Pohjois-Pohjanmaan ELY-keskus on lisäksi arvioinut hankesuunnitelman tältä osin. Myöskään tämän osatoteutuksen osalta rahoitusta ei esitetä.

Hakemus ei pärjännyt vertailussa muiden hakemusten kanssa, lisäksi pistemäärä jäi alle vaaditun 50 % maksimipisteistä.

#### Ratkaisun perustelut ja jatkotoimenpiteet

Esitetään hylättäväksi rahoittajan arviossa esitetyn perusteluin.

Hakemuksen arviointi on tehty Hämeen ELY-keskuksen arviointiryhmässä 20.10.2023 (yleiset arviointikriteerit) ja 30.11.2023 (erityiset arviointikriteerit). Asiantuntijalausuntoja on ELY-keskusten ja TE-toimistojen henkilöstöllä ollut mahdollisuus toimittaa 20.10.–22.11.23. Lisäksi hankearvioinnissa on hyödynnetty lastensuojelun kokemusasiantuntijanuorilta ja vanhemmilta saatuja tietoja sekä SOILA-koordinaatiorahastuksen tiedontuotantoa. Hankkeiden erityistavoitekohtaisessa arvioinnissa ja pisteytyksessä sekä hakuun jätettyjen hankkeiden keskinäisessä vertailussa hanke ei sijoittunut rahoitettavien joukkoon ja hankkeen saama pistemäärä jäi alle vaaditun 50% maksimipisteistä.

Rahoittaja puoltaa hakemuksen hyväksymistä

Ei