



Valintaesitys maakunnan yhteistyöryhmän sihteeristön käsittelyyn

Hankkeen julkinen nimi	OPE - Oppia pelaamisesta
Hakemusnumero	R-00056 (200171, 200172)
Valintakokouksen päivämäärä	Etelä-Karjala MYRS 31.10.2022 Päijät-Häme MYRS 17.11.2022
Hakijan virallinen nimi	OPE - Oppia pelaamisesta
Osatoteuttajat	Lab-ammattikorkeakoulu Oy, Lappeenrannan kaupunki
Toimintalinja	4 Työllistävä, osaava ja osallistava Suomi
Erityistavoite	4.2. Uutta osaamista työelämään
Alkamispäivämäärä	1.1.2023
Päätymispäivämäärä	30.6.2025

Hakijan esittämä kuvaus hankkeen sisällöstä

Hankkeen tavoitteena on tuoda peruskoulun opettajille uutta osaamista pelaamisesta, pelikasvatuksesta, sekä kuinka hyödyntää sitä pedagogisesti. Tavoitteena on muodostaa kattava kuva opetushenkilöstön tämänhetkisestä osaamisesta, jonka pohjalta opetusmateriaalien yhteyteen luodaan täydennyskoulutus pelaamisen ja pelikasvatuksen perusteista. Hankkeen tuloksena syntyy suoraan opetussuunnitelmaan sopivia koulutuskokonaisuuksia, joissa hyödynnetään digitaalista pelaamista oppimisen välineenä. Samalla, kun luotavat materiaalit tuovat suoria oppimisen hyötyjä, konkreettiset työkalut mahdollistavat rakentavan lähestymisen pelikasvatukseen ja digitaalisen pelaamisen ilmiön käsittelyyn osana yhteiskuntaa.

Pelit ja pelaaminen ovat tutkitusti kiinteä osa monen lapsen ja nuoren elämää. Osaamiskeskus Kentaurin vuonna 2021 laatiman laajan, 15 000 vastaajan kyselytutkimuksen perusteella sitä harrastaa aktiivisesti 37 % nuorista. Tilanne on koulumaailmassa haastava, koska liiallisen pelaamisen varjopuolek näkyvät keskittymiskyvyssä, univajeessa, heikkona liikkumistottumuksena ja muina haasteina, jotka heikentävät nuorien kykyä omaksua koulussa opetettavia asioita. Lisäksi digitaalinen pelaaminen voi pahimmillaan johtaa myös sosiaalisten taitojen ongelmiin ja olla polku kohti syrjäytymistä. (Kaunistmaa, P. Tormulainen, A. Sinisalo-Juha, E. & Vaara, L. 2021. https://kentauri.fi/wp-content/uploads/2021/09/Harrastus-ja-jarjestotoiminnan-merkitys-nuorten-elamassa_Esitysmateriaali_7.9.2021.pdf, vierailtu 12.5.2022; Meriläinen 2019. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelihaitat-ja-niiden-ehkaisy/>, vierailtu 28.1.2022; Silvennoinen ja Meriläinen, 2016. https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/131837/URN_ISBN_978-952-302-759-6.pdf?sequence=1&isAllowed=y, vierailtu 28.1.2022)

Ongelmaa lähdetään ratkomaan tuomalla opettajille keinoja lähestyä digitaalista pelaamista rakentavasti. Kieltämisen tiedetään olevan toimimaton ratkaisu negatiivisena pidetyn toiminnan estämisessä, joten ongelmia täytyy ratkoa muuten. Hankkeen tuloksena syntyvä

materiaalipankki ja koulutuspaketit nostavat ammattikasvattajien osaamista ja auttavat samalla ehkäisemään pelaamisesta aiheutuvia haittoja.

Hankkeen alkutoimenpiteinä luodaan alan toimijoiden verkosto ja selvitetään osaamisen nykytilanne, jonka pohjalta muodostetaan täydennyskoulutukset. Niillä lisätään opettajien osaamista pelaamisesta, joka auttaa ottamaan luodut materiaalit käytäntöön ja ratkomaan liikapelaamisesta johtuvia ongelmia. Alkukartoituksen jälkeen työpajoissa muodostetaan ensimmäiset pilotoitavat kokonaisuudet yhdessä opettajien ja hankkeen asiantuntijoiden kanssa. Työpajoissa luotuja materiaaleja testataan ja tuotetaan opettajien kanssa lukukausien rytmejä mukaillen. Ensimmäisellä pilotointikierroksella keskitytään laaja-alaisten taitojen tavoitteisiin, jonka jälkeen materiaaleja kehitetään ja syvennetään työpajoissa opettajien kanssa. Toisella pilotointikierroksella testataan, onko opettajille kehitettyjen materiaalien avulla mahdollista tunnistaa mitä oppiaineiden taitoja oppilaat voivat omaksua pelaamalla ja pystyvätkö opettajat materiaalien avulla järjestämään itsenäisesti tai tuetusti opetustilanteita, joissa taitoja opitaan. Kolmas pilotointikierrros keskittyy materiaalien käyttöönoton tukemiseen. Syklisellä mallilla mahdollistetaan syntyvien materiaalien paras soveltuvuus kohderyhmälle. Myös saatuja tuloksia voidaan jakaa jokaisen pilotin jälkeen, eikä vasta hankkeen päätteeksi.

Hankkeen lopuksi tehdään materiaalin viimeistelyä ja tulosten jakamista. Materiaalit jaetaan mahdollisimman laajasti, jotta niitä pystytään hyödyntämään monipuolisesti opetuksessa ja että ne olisivat saatavilla mahdollisimman monelle. Materiaalit julkaistaan aoe.fi-palvelussa ja hankkeen toimintaa esitellään monipuolisesti tapahtumissa, kuten ITK, Educa, Skynett Langames ja Assembly, jonka lisäksi järjestetään omia tiedotustilaisuuksia ja seminaareja.

Lisätietoja hakemuksesta

Hankkeen päätoteuttaja Lab-ammattikorkeakoulu Oy, kustannusarvio 352 749 euroa (haettava EU- ja valtionrahoitus 282 199 euroa) ja osatoteuttaja Lappeenrannan kaupunki, kustannusarvio 227 030 euroa (haettava EU- ja valtionrahoitus 170 273 euroa).

Hakemustietojen perusteella ei ulkopuolista rahoitusta.

Kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma

Hankkeen kustannusarvio yhteensä	579 779
Hankkeen rahoitussuunnitelma yhteensä	579 779
Hankkeelle esitetty tuen enimmäismäärä	452 472

Rahoittajan arvio hankkeesta

Hanke on Uudistuva ja osaava Suomi 2021 -2027 -ohjelman mukainen ja toteuttaa sen toimintalinjan 4 Työllistävä, osaava ja osallistava Suomi (ESR+) erityistavoitetta 4.2. Uutta osaamista työelämään. Hanke täyttää yleiset ja erityiset valintaperusteet. Pelillisyyteen liittyvä, oppimista tukevan pedagogiikan kehittäminen perusasteen ja toisen asteen oppilaitoksissa soveltuu erityistavoitteen toimiin. Tukitoimityypit 145 Tuki digitaalisten taitojen kehittämiseen ja 140 Tuki perusasteen ja keskiasteen koulutukseen (pois lukien infrastruktuuri). Maakuntien strategioihin liittymäpinta on kuitenkin melko häilyvä.

Hanke auttaa opetushenkilöstöä ymmärtämään digitaalisen pelaamisen ilmiötä, sen tuomia mahdollisuuksia nuorten kohtaamiseen sekä digitaalisen pelaamisen hyödyntämistä

opetuskäytössä. Arvio määrällisestä tavoitteista yritykset 5 ja henkilöt 63 henkilöä.

Erityisten valintaperusteiden arvioinnissa ei hanke kuitenkaan saavuttanut merkittävästi pisteitä. Hanke vahvistaa oppilaitosten yhteistyötä ja tarjoaa lisätukea opettajille. Kuitenkin vaikutti melko raskaalta pilotointimallilta, joka voi aiheuttaa haasteita opettajien sitoutumisen/sitouttamisen näkökulmista. Ei kohdistu koulutuksessa aliedustettuihin ryhmiin, ei ole huomioitu sukupuolten tasa-arvo näkökulmia, ei sisälly myöskään yritys yhteistyötä.

Hanke sai 23,7 pistettä (max. 62 pistettä). Hakemus sai alle puolet maksimipisteistä eikä riittävän hyvin vastaa erityistavoitteen mukaisia valintakriteerejä.

Ratkaisun perustelut ja jatkotoimenpiteet

Hakemuksen arvioinnit on tehty Hämeen ELY-keskuksen avoimeen ESR-hakuun jätettyjen hakemusten arviointikokouksissa 8.9.2022 (yleiset valintaperusteet) ja 27.9.2022 (erityiset valintaperusteet). Asiantuntijalausunnat on otettu huomioon arvioinnissa.

Hanke esitetään hylättäväksi rahoittajan arviossa esitetyin perusteluin.

Hankkeesta tehdään kielteinen päätös.

Rahoittaja puoltaa hakemuksen hyväksymistä

Ei