

Toteuttamisaika

1.9.2021-31.8.2023.

Kohderyhmä

Lasten, nuorten ja perheiden sosiaalipalveluissa toimivat ammattilaiset, perhepalveluiden ja perhetyön ja ennaltaehkäisevää työtä tekevät työntekijät, soite-alan/sosionomikoulutuksen opiskelijat.

Rahoitus

Euroopan sosiaalirahasto, Etelä-Savon Ely 228 832 euroa

Yhteistyökumppanit lastensuojelun toimialalta

Etelä-Savon hyvinvointialue (Eloisa), Porstua ry, EHOT Oy, Vaalijalan osaamis- ja tukikeskus, Parikanniemen lastenkoti, Sairila – Sauma lastensuojelu, Pelastakaa lapset ry., KSK Kuntoutuspalvelut, Lastenkoti Valona ja Ammattiopisto Spesia. Yhteistyökumppanit toimivat Mikkelin, Pieksämäen ja Jyväskylän alueilla.



Osallistuminen:

Hankkeen artikkeleita tai blogeja

28 KPL

Hankkeen tilaisuuksia

34 KPL

Tilaisuuksiin osallistuttiin yhteensä

420 KRT

Tilaisuuksiin osallistuneiden lukumäärä

197 HLÖ

Hankkeen järjestämiä koulutustilaisuuksia:

Digiteknologian ja sovellusten käyttökoulutuksia

6 KPL



Työpajoja

8 KPL

Räätälöityjä laitekoulutuksia

13 KPL

Testattiin ja kehitettiin virtuaalitodellisuuden mahdollisuuksia sosiaalialan henkilöstön työvälineenä neurokirjoon kuuluvien nuorten ja perheiden tukemisessa.

TARPEISIIN VASTAA-MINEN

Nepsy-piirteisten nuorten arjen hallinnan helpottaminen edistämällä ja vahvistamalla ohjaajien digitaalisten taitojen käyttöä palveluissaan.

Työkaluja nepsy-piirteisten nuorten toiminnanohjaukseen, vuorovaikutukseen ja syy-seuraus-suhteen ymmärtämiseen laajentamalla ohjaajien osaamista VR-tekniikkaan ja pelillisyyteen.

MITÄ TEHTIIN?

- 360-kameralla kuvaamista, editointia, virtuaalikierroksen tekemistä ja katsomista vr-laseilla.
- Yksinkertaistetut ohjeet VR-lasien ja 360-kameran käyttöön.
- Kartoitettiin ohjaajien asenteita älyteknologiaa kohtaan.
- Arvioitiin kehitettyjen palveluiden käytettävyyttä.

MITÄ TULOKSIA, MIKÄ JUURTUI?

- Ohjaajat oppivat 360-kameralla kuvaamisen ja virtuaalikierroksen tekemisen.
- Ohjaajat oppivat VR-lasien käytön.
- Yksinkertaistetut ohjeet VR-lasien ja 360-kameran käytöstä.

MIKÄ MUUTTUI?

Älyteknologian osaaminen vahvistui ja tietoisuus sekä innostus digitaalisten palvelujen hyödyntämiseen sosiaalipalveluissa kasvoi.

- Yhteiskehittiin syy-seuraus-hyötypeli Inner Visions yhteistyössä yhteistyökumppaneiden, heidän asiakkaiden ja Virtual Dawnin kanssa.
- Ohjattiin Mysteeri 24/7 -pelin (KAMK, HAMK, Laurea, Kela) käyttöä ohjausvälineenä.

- Nuoret oppivat hahmottamaan tekemiensä valintojen seurauksia. Pelatessa syntyi yhteisöllisyyttä ja spontaania keskustelua asiällisista, jotka tuotiin pelin kautta esille.
- Nuoret pitivät peliä todellisenä ja tykkäsivät grafiikasta ja pelaamisesta. Pelin ohjeet koettiin selkeiksi.
- Peli on ladattavissa ilmaiseksi Sidequest-(Meta, Oculus-lasit) ja Piko Business-alustoilta (Pico-lasit).

Uusi menetelmä nepsy-piirteisten nuorten toiminnanohjaukseen, vuorovaikutukseen ja syy-seuraus-suhteen ymmärtämiseen.