



Hankkeen perustiedot (www-sivulle)

Hakijan nimi/Hankkeen hallinnoija (yritys/virasto/tms.):

Helsingin nuorisosiainkeskus

Hankkeen nimi:

Well Played

Kuvaus hankkeen sisällöstä (mitä tehtiin?, mitä saavutettiin?) ja yhteystiedot lisätietoihin:

Tavoite 1: Helsingiläisillä, erityisesti nuorten vapaa-aikaan liittyvillä toimijoilla sekä opettajilla, on hyvät valmiudet tukea ja järjestää lasten ja nuorten digitaaliin kulttuureihin liittyvää vapaa-ajan toimintaa ja opetusta.

He ymmärtävät paremmin teknologian (digitaalisuus, tietotekniset järjestelmät, ohjelmat ja pelit) ja siihen liittyvien muutosten yhteiskunnallisia merkityksiä.

He ymmärtävät paremmin, miten teknologiaan ja digitaalisuuteen liittyvä osaaminen kehittyy epämuodollisesti nuorten vapaa-ajalla, toiminnallisesti ja ryhmämuotoisesti harrastamisen ohessa.

He oppivat tiettyjä työvälineitä, työmuotoja ja konkreettisia taitoja, jotta voivat ohjata ja organisoida nuorten teknologiakasvatukseen liittyvää toimintaa.

Heillä on käytettävissään yhteistyöverkostoja ja materiaaleja, joista he saavat mallia, tietoja ja taitoja toimintansa tueksi.

Saavutettiin:

Hanke koulutti toimintansa aikana n.3000 nuorten parissa työskentelevää ja paransi merkittävästi osaamista työskenteleyn nuorten pelikulttuurin parissa.

Tavoite 2: Helsingiläisillä nuorilla on tulevaisuudessa enemmän mahdollisuuksia harrastaa digitaalisuuteen ja teknologiaan liittyviä kulttuureita ja he voivat kehittää monipuolisesti tietojaan ja taitojaan näissä harrastuksissa. Nuorten osallisuus, yhdenvertaisuus ja yhteisöllisyys on huomioitu harrastustoiminnan kehittämisessä ja järjestämisessä. Näin kehittyvä harrastustoiminta tukee kestävän yhteiskunnan perustaa ja nuorten hyvinvointia.

Saavutettiin:

Hanke oli kehittämässä uusia toimintamalleja. Kärkihankkeina nuorten Stream-toiminta ja nuorisotyöllinen elektronisen urheilun organisaatio Good Game Squad. Molemmista tehtiin toimintamallit käytettäväksi laajasti nuorisotyön kentällä, lisäksi ne integroitiin osaksi vakitoimintaa nuorisosiainkeskuksessa. Tämän lisäksi järjestettiin tyttöjen pelipäivää sekä käynnistettiin seksuaali ja sukupuolivähemmistöön kuuluville sekä moninaisuutta pohtiville nuorille avoin peli-ilta.

Tavoite 3: Helsingiläisille nuorille tarjotaan suunnitelmallisia mahdollisuuksia harrastamisen ja työelämän välisten yhteyksien muodostamiseen. Nuorten kanssa työskentelevät aikuiset tunnistavat yhdessä nuorten kanssa uusia kehittyviä työelämätaitoja ja uusia ammatteja ja tukevat heitä elinkeinoelämän yhteyksien rakentamiseen.

Saavutettiin:

Etenkin Good Game Squad ja sen ansiosta syntynyt Well Played tapahtumakonsepti lisäsivät merkittävästi nuorten ja yritysten välistä yhteistyötä Elektronisen urheilun kentällä.



Tavoite 4: Helsingin nuorisoasiainkeskuksen Pelitalosta muodostuu kansallisesti keskeinen ja tunnettu sekä kansainvälisesti kiinnostava asiantuntijaorganisaatio, joka toimii monipuolisena oppimis- ja kehittämissympäristönä eri ikäisille ja eri aloja edustaville kaupungin toimijoille. Pelitalon asiantuntemus erityisesti nuorten digitaalisista pelikulttuureista ja laajemmin digitaalisuuden merkityksistä nuorten arjessa perustuu ennen kaikkea osaaviin ja aktiivisiin nuoriin, kehittyneeseen yhteistyön tekemisen kulttuuriin sekä henkilöstön osaamiseen, jota myös jatkuvasti dokumentoidaan avoimesti.

Tavoite saavutettiin ja kehittäminen jatkuu edelleen.

Lisätiedot: Ulla Laurio, toimistopäällikkö, (09) 310 70137 / 040 149 3584, ulla.laurio@hel.fi

Hankkeen aikana tapahtuneet muutokset hankkeen perustiedoissa

(organisaatio, kokonaisaika- ja yhteistyökumppanit, ...)

Ei muutoksia.

	2012 (euroa)	2013 (euroa)	2014 (euroa)	2015 (euroa)
Innovaatorahastosta myönnetty rahoitus	245 000	150 000	150 000	150 000
Rahastosta käytetty määräraha	160 287	161 982 + 15 000 (hallinto 2013) = 176 983	161 017	133 703 (vuosi 2015) + 13 883 (vuosi 2016) = 147 587
Muualta saatu rahoitus				
Oma rahoitus				

Kuluerittely	Kokonaiskustannukset (euroa)	Innovaatorahaston osuus (euroa)
Palkkakulut,	501 686	501 686
joista henkilöstösivukuluja	125 888	125 888
Matkakulut	4 090	4 090
Ostopalvelut,	74 831	74 831
joista asiantuntijapalveluita	67 003	67 003
Koneiden ja laitteiden hankintamenot	15 198	15 198
Toimisto- ja vuokratkustannukset	0	0
Muut menot	50 067	50 067
Yhteensä	645 873	645 873

Hankkeen aikana tapahtuneet muutokset hankkeen sisällössä

(tavoitteet, toimenpiteet, budjetti, lopputulokset, hyödyt, loppukäyttäjät, ...)

Ei muutoksia.

Liitteet

1. Yhteistyökumppanin lausunto hankkeen toteutumisesta



(Lausunnossa pitää käydä ilmi miten hanke on toteutunut, sekä miten tuloksia aiotaan hyödyntää ja sisällyttää kaupungin toimintaan.)

2. Ohjausryhmän pöytäkirjan ote, jossa loppuraportti on hyväksytty
3. Tilinpäätös