



## GameON

Voimavaroja työelämään ja yhteiskuntaan kiinnittymiseen  
1.4.2024 - 30.6.2026

### Tiivistelmä

GameON -hankkeella edistetään 16–54-vuotiaiden työttömien ja työelämän ulkopuolella olevien ihmisten työllistymisen mahdollisuuksia ja hyvinvointia pelaamiseen liittyvän ryhmätoiminnan avulla. Hankkeen sisältö keskittyy pelaamisen eri osa-alueisiin ja digitaalisen osaamisen vahvistamiseen. Hankkeessa tuetaan osallistujia löytämään uusia polkuja työelämään ja koulutukseen sekä vahvistetaan heidän digiosaamistaan ja edistetään osallistujien sosiaalista toimintakykyä.

Hankkeen päätoteuttaja on Savonia ammattikorkeakoulu ja osatoteuttajina ovat Suomen Humanistinen ammattikorkeakoulu, Savon Diginatiivit sekä Suomen Nuorisoseurat.

### Hankkeen tavoitteet

1. Tuetaan osallistujia löytämään uusia polkuja työelämään ja koulutukseen sekä vahvistetaan heidän digiosaamistaan. Huomioidaan osallistujien yksilölliset tarpeet ja hyödynnetään monitoimijaista yhteistyötä yli sektorirajojen.
2. Vahvistetaan osallistujien sosiaalisia taitoja ja toimintakykyä tuomalla pelaamisesta kiinnostuneita ihmisiä yhteen hyödyntäen verkossa sekä kasvotusten tapahtuvaa pelitoimintaa. Harjoitellaan ryhmässä toimimista ja vuorovaikutusta toisten kanssa.
3. Tuetaan osallistujia tunnistamaan heidän kykyjään ja taitojaan, joita voi hyödyntää työelämässä. Ohjataan kohderyhmää koulutukseen ja työelämään osallistumiseen.
4. Työelämälähtöisten projektien kautta osallistujat saavat konkreettisen kosketuksen työelämään.

### Hankkeen keskeiset toimenpiteet

1. Sosiaalisesti vahvistava peliryhmätoiminta.
2. Yksilöohjaus, oma polku kohti työelämää.
3. Työelämätaitojen ja -verkostojen vahvistuminen.

### Hankkeen tulokset

Hankkeen tuloksena kehitetään ja parannetaan ryhmätoimintojen kautta pelitoiminnan mallia. Tämä malli sisältää työkaluja, jotka tukevat henkilökohtaista kasvua ja auttavat yksilöitä löytämään oman polkunsu kohti työelämää. Lisäksi hankkeessa toteutetaan työelämälähtöisiä projekteja, joiden avulla osallistujat voivat soveltaa oppimaansa käytännössä. Hankkeen aikana tuotetaan myös raportteja, analyyseja ja artikkeleita, jotka dokumentoivat prosessia ja sen tuloksia, tarjoten samalla arvokasta tietoa alan kehittämiseksi.