

Toiminnon nimi: Pelaamista kaikille

Tiivistelmä:

Pelaamista kaikille -projektissa toteutettiin toimintaa, jossa nuorten omaa digiosaamista hyödynnettiin nuorille suunnatun toiminnan kehittämisessä. Projektilla annetaan mahdollisuus toteuttajanuorille vaikuttaa oman lähiympäristön toimintoihin.

Kohderyhmä:

Asuntola Oppimestarissa majoittuvat nuoret.

Tavoitteet:

Toteuttaa Discord-sovellusta hyödyntäen Oulun yksikön Luovin opiskelijoille yhteinen verkkoympäristö sekä pelitoimintaa, joka erityisesti huomioi saavutettavuuden. Saavutettavuudessa huomioidaan vastuuhenkilöiden ammattitaitoa hyödyntäen psyykkisen, fyysisen ja sosiaalisen toimintakyvyn sisältöjä.

Kesto:

Yhteensä 13 suunnittelutapaamista, esittelytapahtuma Luovin henkilökunnalle, avajaistapahtuma sekä ryhmän on päätöstilaisuus.

Toteutuspaikka:

Asuntolan tilat, Discord.

Ennakovalmistautuminen:

Selkeä aikataulus ja riittävä työaika projektin toteutukseen. Selkeä viestintä muulle henkilöstölle ja johdolle. Laaja ja aktiivinen markkinointi nuorille.

Tarvikkeet:

Yhteinen keskustelualusta (Discord), sopivat tilat kokoontumiseen, verkkoalusta, johon yhteiset suunnitelmat kirjataan ylös.

Toteuttaminen:

1. Projektin toiminta alkaa toteuttajanuorten ja vastuuhenkilöiden kokoontumisella, jossa suunnitella sisältöjä ja aikataulutusta.
2. Toteuttajanuorille järjestetään vastuuhenkilöiden tukemana kokoontumisia.
3. Toteuttajanuoret suunnittelevat projektin toiminnasta markkinointimateriaalia
4. Toteuttajanuoret suunnittelevat ja mahdollistavat saavutettavan pelitilan asuntolaan
5. Toteuttajanuoret suunnittelevat, järjestävät avajaiset sekä ylläpitävät Discord-palvelinta. Projektin päätteeksi he miettivät mahdollisuuksia jatkaa kyseisen palvelimen toimintaa.
6. Toteuttajanuoret suunnittelevat ja toteuttavat peliohjausta muille Luovin opiskelijoille.
7. Toteuttajanuoret järjestävät tilaisuuden, jossa he opastavat Luovin henkilöstöä toimimaan projektissa luoduissa toimintaympäristöissä.
8. Vastuuhenkilöt järjestävät toteuttajanuorille päätöstilaisuuden, jossa käydään läpi toteutusta ja kokemuksia.

Hyöty:

- Saada ammatillisen nuorisotyön kentälle kokemuksia ja keinoja siitä, kuinka nuorten omaa osaamista voi hyödyntää ohjaustyössä.
- Projektilla kasvatetaan toteuttajanuorten itseluottamusta omiin kykyihinsä samalla, kun he kehittävät muille Luovin opiskelijoille suunnattua pelitoimintaa.
- Lisätään nuorten osallisuutta.
- Kokemus saavutettavan pelitilan rakentamisesta.

Mitä erityistä on hyvä huomioida?

Varmistetaan, että nuorilla on riittävät käyttöoikeudet laitteiston ja ohjelmistojen ylläpitoon.

Lisätietoja:

Sonja Pelkonen

Martti Väisänen

etunimi.sukunimi@luovi.fi

Ammattiopisto Luovi, Oulu

Avainsanat:

nuorisotyö, pelaaminen, osallisuus