



**Euroopan unioni**  
Euroopan sosiaalirahasto

**Valintaesitys**  
Kestävää kasvua ja työtä 2014–2020  
Suomen rakennerahasto-ohjelma



Hankkeen julkinen nimi Zerocks -Reitillä tulevaisuuteen	
Hakemusnumero 107724	Kokouksen päivämäärä 1.12.2022
Saapumispäivämäärä 31.10.2022	Diaarinumero EURA 2014/13426/09 02 01 01/2022/ESAELY
Käsittelijä Pia Pirskanen	Viranomainen Etelä-Savon elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus
Hakijan virallinen nimi Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu Oy	
Toimintalinja 9. REACT-EU:n ESR-toimenpiteet	
Erityistavoite 12.3. Digitaalisten taitojen parantaminen	
Tukimuoto Työllisyyden ja osaamisen edistämiseen sekä sosiaaliseen osallisuuteen liittyvä kehittämishanke	
Alkamispäivämäärä 1.12.2022	Päätymispäivämäärä 31.12.2023

### Hankkeen sisältö

Zerocks - Reitillä tulevaisuuteen -hankkeella halutaan vahvistaa ammatillisessa koulutuksessa olevien nuorten ja nuorten aikuisten kestävän kehityksen, ympäristökasvatuksen- ja vihreän logistiikan osaamista sekä samalla parantaa heidän digitaalisia taitojaan opiskelua ja tulevaisuuden työelämää varten. Hanke tukee myös ohjaajien ja opettajien digipedagogisen osaamisen kasvua ja oikeaan dataan perustuvan digitaalisen pelin (oppimisalustan) Zero Co2 hyödyntämistä opetuksessa.

Digi- ja väestötietovirasto (2021) kartoitti nuorten digitaitoja digituen kehittämisen näkökulmasta. Kartoituksessa nousi esille mm. koulutuksen tarjoaman digiosaamisen eriarvoistava vaikutus. Vastuuta jää liikaa yksittäisten opettajien harteille ja tämä luo epätasa-arvoisen asetelman paitsi oppilaiden, myös opettajien välille. Kartoituksessa kerrotaan erityisesti toisen asteen koulutuksen loppuvaiheessa olevien, sieltä valmistuneiden sekä työn ja koulutuksen ulkopuolella olevien nuorten kokemuksissa kouluissa opitut taidot ovat monin osin puutteellisia. Nuorten kokemus on, että digitaidot liittyvät erityisesti digitaalisessa maailmassa ja palveluissa navigoimiseen sekä niiden ymmärtämiseen, nostattaa koulujen rooli näiden taitojen kehittämisessä vahvoja tunteita. Taitojen puuttuminen tarkoittaa siis, että nuorilta puuttuu olennaisia työkaluja tullakseen toimeen arjessa.

Tämän hankkeen tavoitteena on nuorten digitaalisen osaamisen kasvattaminen opiskelun ja työelämän tueksi. Tavoitteen saavuttamiseksi hyödynnetään oppimisympäristönä ja oppimisalustana pedagogisesti laadukasta Zero Co2 peliä. Toteutustapana on erilaiset työ- ja pelipajat kohderyhmälle. Kohderyhmän osaaminen kehittyy myös pelin teemoista eli ympäristöopista, ilmastonmuutoksesta ja siihen sopeutumisesta sekä kestävästä kehityksestä ja vihreästä logistiikasta. Osallistujat ymmärtävät omien valintojensa vaikutukset ympäristölle hyödyntäen Zero Co2 peliä. Hankkeen aikana myös opettajien ja ohjaajien osaaminen digitaalisuuden ja pelien hyödyntämisestä opetuksessa (digipedagogiikka) on parantunut. Hankkeen kautta tuodaan toisen asteen opiskelijoille tutuksi myös ammattikorkeakoulua ja sen TKI-toimintaa yhteisen tekemisen kautta. Madalletaan kynnystä hakeutua opiskelemaan ammattikorkeakouluun ja sekä herätetään kiinnostusta tekniikan aloja kohtaan, jotka eivät ole suosituimpia opintosuuntauksia nuorten ja etenkin naisten keskuudessa. Hankkeen tavoitteena on myös siihen osallistuneiden

Hankkeen nimi: Zerocks -Reitillä tulevaisuuteen

nuorten digihyvinvoinnin parantuminen. Digihyvinvointi vaatii tietoista opettelua ja hankkeen kautta siihen osallistuvat nuoret sekä heidän opettajansa ja ohjaajansa saavat työkaluja tunnistaa siihen liittyvät mahdollisuudet mutta myös rajoitteet, jotta he voivat huolehtia hyvinvoinnista digiarjessa.

Tuloksena osallistuneiden nuorten digitaalinen osaaminen on kasvanut niin arjessa kuin opiskelussa. Nuoret kokevat olevansa varmempia toimimaan digitaalisissa ympäristöissä ja pärjäävänsä opinnoissa ja työelämässä paremmin. Kohderyhmän digihyvinvoinnin taso on parantunut alkukartoituksesta. Opettajien ja ohjaajien digipedagogiset valmiudet ovat parantuneet. Hankkeeseen osallistuneissa oppilaitoksissa osataan hyödyntää pedagogisesti laadukasta Zero Co2 peliä oppimisympäristönä ja opetuksen tukena itsenäisesti myös hankkeen päättymisen jälkeen. Osallistuneiden nuorten osaaminen itse aihealueesta eli vihreästä logistiikasta ja kestävästä kehityksestä on lisääntynyt sekä he pystyvät arvioimaan omien valintojensa vaikutuksia ympäristölle konkreettisemmin. Erilaisilla pelimekaanikoilla on luotu oppimiselle kannustava ja innostava ympäristö, joka motivoi ja muuttaa oppijan roolia aktiivisemmaksi, osallistuvaksi oppimiseksi. Hanke madaltaa laajemminkin kynnystä hyödyntää erilaisia digitaalisia menetelmiä osana opetusta, kun niihin voidaan tutustua hankkeen aikana ohjatusti.

<input checked="" type="checkbox"/> Hankkeen toiminta kohdistuu yhden maakunnan alueelle	<input type="checkbox"/> Hankkeen toiminta kohdistuu usean maakunnan alueelle	<input type="checkbox"/> Hankkeen toiminta on valtakunnallista
Maakunnat Etelä-Savo		
Seutukunnat Mikkelin		
Kunnat Mikkeli		

## Lisätietoja hakemuksesta

### KOHDERYHMÄ

Hankkeen kohderyhmänä ovat ammatillisessa koulutuksessa olevat nuoret ja nuoret aikuiset sekä heidän ohjaajanaan tai opettajinaan toimivat henkilöt. Etelä-Savon Koulutus Oy (ESEDU) on sitoutunut osallistumaan hankkeeseen logistiikan 2.vuoden opiskelijoiden osalta. Hankkeeseen on myös tiedusteltu mukaan Itä-Savon Koulutus Oy:tä, mutta sieltä ei ole saatu varmistusta osallistumisesta.

Hankkeen kohderyhmäksi on määritelty 60 opiskelijaa.

### TOIMENPITEET

Hankkeen toimenpiteet on jaettu viiteen työpakettiin:

#### TP 1. Kartoitukset ja yhteistyön aloittaminen

Hankkeen aluksi kartoitetaan oppilaiden ja opettajien digivalmiudet ja osaaminen oppilaitoksittain. Yhtenä osuutena ovat myös digihyvinvoinnin kartoitukset. Kartoitukset koostuvat haastatteluista ja kyselyistä, joiden pohjalta voidaan suunnitella oppilaitos- tai ryhmäkohtaisesti sopivantasoista tukea ja koulutusmateriaalia. Zero Co2 -peli esitellään kohderyhmälle ja oppilaat pääsevät testaamaan sitä ja antamaan palautetta pelistä sen lisäkehittämistä varten. (12/2022-alkuvuosi/2023)

#### TP 2. Työpajat oppilaitoksissa

1) Pelin kehittäminen ja parannukset (20x2 tuntia): pelin mahdollisten bugien korjaamista tai pieniä parannuksia kohderyhmältä saadun palautteen pohjalta. 2) Digipajat (20x2 tuntia): Digitaalisen osaamisen kehittäminen (sisällöt määritellään alkukartoituksen perusteella) 3) Vike-pajat (10x2 tuntia): vihreä logistiikka ja kestävä kehitys; peliin liittyvät sisällölliset oppimistehtävät. (talvi-syky 2023)

TP 3. Ohjauspajat opettajille (5x2 tuntia) sekä manuaalien kokoaminen opettajille/ohjaajille ja pelaajille. Kootaan peliohjeet ja tukimateriaalit sekä lisäkeskustelun aiheet erillisiksi manuaaleiksi, joista painetaan paperiset versiot sekä julkaistaan verkkoversiot. (kevät-syky 2023)

TP 4. Pelikiertue/pelipajat oppilaitoksissa (2-3 kpl, 2-4t/krt): Digitaidot haltuun pelillisin keinoin.

Pelikiertueen aikana hankkeen tuloksia esitellään myös laajemmin Etelä-Savossa. Valitaan sopiva toteutustapa esittelyille tapauskohtaisesti (myös virtuaalitapaamiset mahdollisia esim. pitkien etäisyyksien takia). (syksy 2023)

TP 5. Digihyvinvoinnin loppukartoitus ja tulosten reflektointi oppilaitosten kanssa.

## RAHOITUS

Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu osallistuu hankkeeseen 20%:n omarahoituksella.

## Kustannusarvio ja rahoitussuunnitelma

Kustannukset	Yhteensä €	Rahoitus	Yhteensä €	Osuus nettokustannuksista (%)
1 Palkkakustannukset	172 601	1 Haettava ESR- ja valtion rahoitus	170 355	80,00
2 Ostopalvelut	10 000	2 Kuntien rahoitus	0	0,00
3 Muut kustannukset	1 000	3 Muu julkinen rahoitus	42 590	20,00
4 Flat rate	29 344	4 Yksityinen rahoitus	0	0,00
<b>Kustannukset yhteensä</b>	<b>212 945</b>	<b>Rahoitus yhteensä</b>	<b>212 945</b>	<b>100,00</b>
5 Tulot	0			
<b>Nettokustannukset yhteensä</b>	<b>212 945</b>			

Kustannukset	Yhteensä €	Rahoitus	Yhteensä €
6 Kunnat	0	5 Kuntien rahoitus	0
7 Muu julkinen	0	6 Muu julkinen rahoitus	0
<b>Yhteensä</b>	<b>0</b>	<b>Yhteensä</b>	<b>0</b>

<b>Kustannusarvio yhteensä</b>	<b>212 945</b>	<b>Rahoitussuunnitelma yhteensä</b>	<b>212 945</b>
--------------------------------	----------------	-------------------------------------	----------------

## Rahoittajan arvio hankkeesta

Hankkeen toteutus pohjautuu Kymenlaaksossa toteutettuun EAKR-hankkeeseen, jossa on kehitetty ja testattu ympäristökasvatuksen teemaan keskittyvä digitaalinen Zero CO2-oppimispeli. Hankkeen kokonaiskustannusarvio ja kolmen kokoaikaisen työntekijän henkilöstöresurssi ovat mittavia suhteessa hankkeen varmistettuun kohderyhmään, teholliseen toiminta-aikaan ja toimenpiteisiin, jotka perustuvat pitkälti aiemmassa hankkeessa rakennettuun peliin ja testattuihin toimintamalleihin.

Opettajien digitaalisten valmiuksien kartoittamisen osalta hanke sisältää päällekkäisyyttä Etelä-Savon Koulutus Oy:n toteuttamaan Digisti parempi -hankkeeseen, jossa tavoitteena on opetushenkilöstön digitaitojen kehittäminen. Hankkeen tavoitteissa ja vaikutuksissa on esitetty toisen asteen opiskelijoiden tutustuminen uusiin ammatteihin ja opiskelualoihin sekä ammattikorkeakouluun, mutta hanke ei sisällä selkeitä toimenpiteitä tavoitteen saavuttamiseksi.

Hanketta ei esitetä rahoitettavaksi EU:n rakennerahasto-ohjelmasta.

## Rahoittajan esitys

Rahoittajan esitys
<input type="checkbox"/> Hakemus esitetään hyväksyttäväksi <input checked="" type="checkbox"/> Hakemus esitetään hylättäväksi

## Ratkaisun mahdolliset perustelut ja jatkotoimenpiteet

Etelä-Savon ELY-keskuksen hankeryhmä 15.11.2022

Etelä-Savon ELY-keskuksen rakennerahastopalveluiden rahoituskokous 21.11.2022

Etelä-Savon maakunnan yhteistyöryhmän sihteeristö 1.12.2022