

**SOPIMUS ESR- HANKKEESEEN NIMELTÄ
GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen**

1 OSAPUOLET

Tämä sopimus on tehty seuraavien osapuolten välillä:

- 1) **Tampereen ammattikorkeakoulu Oy** (Y-tunnus 1015428-1)
Yhteyshenkilö: Heidi Valtatie
[REDACTED]
("Koordinaattori")
- 2) **Tampereen kaupunki/Tampereen seudun ammattiopisto Tredu** (Y-tunnus: 0211675-2)
Yhteyshenkilö: Inga Pönttiö
[REDACTED]

jäljempänä myös erikseen "Osapuoli", yhdessä "Osapuolet".

Projektin vastuullisena johtajana toimii Tampereen ammattikorkeakoulun osalta Anne-Maria Mäkelä.

Projektin vastuullisena johtajana toimii Tampereen seudun ammattiopisto Tredun osalta kehitysjohtaja Tuula Hoivala.

2 MÄÄRITELMÄT

"Immateriaalioikeudet" tarkoittaa kaikkia immateriaalioikeuksia, kuten patenteja, hyödyllisyysmalleja, tavaramerkkejä, tekijänoikeuksia, oikeuksia integroidun piirin piirimalliin, mallioikeutta, kasvinjalostajaoikeuksia, liikesalaisuuksia sekä immateriaalioikeuksiin liittyviä hakemuksia.

"Koordinaattori" tarkoittaa sopimuksen 1 kohdassa määriteltyä koordinaattoria.

"Ohjausryhmä" tarkoittaa sopimuksen 4 kohdan mukaista Projektin ohjausryhmää.

"Projekti" tarkoittaa tämän sopimuksen 3 kohdassa tarkemmin määriteltyä projektia/hanketta.

"Projektisuunnitelma" tarkoittaa rahoituspäätöksen liitteeksi tulevaa Rahoittajan hyväksymää projektisuunnitelmaa.

"Rahoittaja" tarkoittaa sopimuksen 3 kohdassa määriteltyä rahoittajaa.

"Projektihakemus" tarkoittaa sopimuksen 3 kohdassa määriteltyä projektihakemusta.

"Tausta-aineisto" tarkoittaa kaikenlaista Projektin ulkopuolella aikaansaattua tai aikaansaattavaa aineistoa. Tausta-aineisto sisältää muun muassa raportit, keksinnöt, tietokoneohjelmat, tiedon, ideat, menetelmät, ratkaisumallit, laitteet, aineet ja kaikki muut vastaavat tausta-aineistot. Tausta-aineistoa ei katsota tämän Projektin Tulosaineistoksi.

"Tulosaineisto" tarkoittaa Osapuolen tai sen lukuun työskentelevän kolmannen tahon Projektissa aikaansaamaa kaikenlaista aineistoa, kuten mahdollisesti syntyvät raportit, keksinnöt, tietokoneohjelmat, tiedon, ideat, menetelmät, ratkaisumallit, laitteet, aineet ja muut tulosaineistot.

3 SOPIMUKSEN TAUSTA JA TARKOITUS

Tämä sopimus on tehty GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen -nimisen hankkeen toteuttamiseksi Keski-Suomen elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskukselta haettavalla ESR – rahoituksella ("Projekti"). Projektin projektihakemus on tämän sopimuksen liitteenä nro 1. Projektin rahoituspäätös liitteineen lisätään sopimuksen liitteeksi heti kun päätös on saatu. Osapuolet sitoutuvat tämän sopimuksen allekirjoituksella liittämään rahoituspäätöksen tämän sopimuksen liitteeksi. Rahoituspäätös lisätään liitteeksi nro 1 ja se korvaa siihen asti liitteenä 1 olleen Projektihakemuksen.

Projektin kokonaisbudjetti on hakemuksessa 309 318 euroa. Keski-Suomen elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskukselta haetun ESR-rahoituksen osuus on 80 % eli 247 455 euroa ja osapuolten omarahoitusosuus on yhteensä 61 863 euroa.

Projektin lähtökohdat, tavoitteet, aikataulu, rahoitussuunnitelma, ja muut yksityiskohdat on kuvattu Projektihakemuksessa ja Rahoittajan hyväksymässä Projektisuunnitelmassa.

4 PROJEKTIN ORGANISAATIO

Ohjausryhmä

Projektin kohteena olevan työn suoritusta ohjaa ja valvoo Ohjausryhmä. Osapuolet nimeävät Ohjausryhmään edustajansa ja varajäsenensä. Ohjausryhmä valitsee keskuudestaan puheenjohtajan. Ohjausryhmän jäsenet ja varaedustajat on yksilöity Projektisuunnitelmassa.

Ohjausryhmässä raportoidaan Projektin edistymisestä ja annetaan soveltuessa laajuudessa Tulosaineistoon liittyviä tietoja.

Ohjausryhmän tehtävänä on erityisesti valvoa ja ohjata Projektin toteuttamista sopimuksen rajaamissa puitteissa. Tätä varten Ohjausryhmä

- (a) täsmentää Projektille asetetut tavoitteet ja hyväksyy Projektia koskevat suunnitelmat, mukaan lukien Projektisuunnitelman;
- (b) käsittelee Projektisuunnitelman tarkistukset ja muutokset sekä tarvittaessa esittää ne Osapuolten hyväksyttäväksi;
- (c) valvoo Projektin edistymistä;
- (d) arvio Tausta-aineistoon liittyviä tarpeita;
- (e) päättää Projektin Tulosaineiston julkaisemisesta tai julkistamisesta Projektin aikana;
- (f) hyväksyy Projektin Tulosaineistot ja toteaa Projektin loppuun suoritetuksi;
- (g) hyväksyy Projektiin mahdollisesti liittyvät uudet osapuolet; ja
- (h) käsittelee muut Projektia koskevat tärkeät asiat.

Ohjausryhmä ei voi muuttaa Projektin tavoitetta, kustannusarviota eikä aikataulua, ellei Osapuolten kesken siitä erikseen kirjallisesti sovita. Ohjausryhmän on hyväksyttävä Osapuolen ehdottama uusi osapuoli, mikäli sille ei esitetä perusteltua syytä olla hyväksymättä kyseistä uutta osapuolta. Mikäli muutokset vaativat Rahoittajan hyväksynnän, Koordinaattori vastaa yhteistyössä muiden Osapuolien kanssa muutoshakemuksen laatimisesta ja esittämisestä Projektin Rahoittajalle.

Osapuolilla on oikeus korvata edustajansa Ohjausryhmässä sopivaksi katsomallaan henkilöllä tai käyttää edustajanaan erikseen valtuuttamaansa henkilöä. Edustajanvaihdoksista ja valtuutuksista on tiedotettava Koordinaattorille etukäteen.

Päätökset Ohjausryhmässä tehdään yksimielisesti, ellei toisin tässä sopimuksessa ole sovittu. Koordinaattori pitää pöytäkirjaa.

Koordinaattori

Koordinaattori vastaa Projektin toiminnallisesta, taloudellisesta ja hallinnollisesta koordinoinnista sekä huolehtii Projektia koskevasta yhteistyöstä Osapuolten välillä.

Koordinaattori

- (a) huolehtii suhteista ja yhteydenotoista kolmansien osapuolien kanssa;
- (b) huolehtii Ohjausryhmän kokousten valmistelusta ja päätösten täytäntöönpanosta;
- (c) valvoo Projektin etenemistä sovitun mukaisesti;
- (d) välittää tarvittavaa tietoa ja asiakirjoja Projektiin osallistuville;
- (e) raportoi Projektin etenemisestä Projektin Rahoittajalle;
- (f) toimittaa yhteenvedon Projektin kokonaiskustannuksista sekä kaikkien Osapuolten itse tekemät alkuperäiset raportit, kustannustilitykset ja laskut Projektin Rahoittajalle; ja
- (g) hoitaa muut Koordinaattorille tässä sopimuksessa tai sen liitteissä osoitetut tehtävät.

5 HANKINTA

Osapuolet ovat velvollisia noudattamaan hankinnassa Rahoittajan asettamia määräyksiä kilpailuttamisesta.

Osapuolet eivät saa käyttää tässä Projektissa alihankkijoita tutkimuksen tai sen merkittävän osan suorittamiseen ilman Ohjausryhmän hyväksyntää. Ohjausryhmän mahdollisesta hyväksynnästä huolimatta Osapuoli vastaa silti oman alihankkijansa työstä kuin omastaan. Osapuolen on huolehdittava siitä, että alihankkija siirtää oikeutensa Projektin Tulosaineistoon Osapuolelle. Alihankkija ei saa tämän sopimuksen perusteella mitään oikeuksia Tulosaineistoon.

6 ERITYISET YHTEISTOIMINTAEHDOT

Osapuolet sitoutuvat:

- (a) suorittamaan ajallaan sille tässä sopimuksessa ja sen liitteissä nimetyt tehtävät ja mahdollistamaan toisille Osapuolille tiedon saannin niistä;
- (b) välittömästi tiedottamaan mahdollisista viivästyksistä.
- (c) korvaamaan toisille Osapuolille omien toimiensa tai laiminlyöntiensä aiheuttamat välittömät vahingot. Välillisiä vahinkoja ei korvata jäljempänä mainituin poikkeuksien. Tämä kohta jää voimaan tämän sopimuksen päättymisestä huolimatta;
- (d) vastaamaan käyttämänsä alihankkijan tehtävistä kuin omistaan.
- (e) noudattamaan tätä sopimusta ja sen liitteitä.

7 PROJEKTIN RAHOITUS JA RAPORTOINTI

Projektin rahoituksen saamisen ehtona on, että Osapuolet toteuttavat Projektia rahoituspäätöksen ja hyväksytyyn Projektisuunnitelman mukaisesti ja noudattavat Projektin toteuttamisesta annettuja säädöksiä, määräyksiä ja ohjeita sekä tehtyjen rahoituspäätösten ehtoja. Projektihakemus ja sen liitteet ovat tämän sopimuksen liitteenä 1. Projektin rahoituspäätös liitteineen liitetään tähän sopimukseen heti, kun se on Rahoittajalta saatu.

Osapuolet avaavat kirjanpitoonsa oman projektinumeron Projektin kustannuksia ja rahoitusta varten. Mikäli Projektihakemuksessa tai rahoituspäätöksessä ei ole määritetty Osapuolikohtaisia

kustannusarvioita, Osapuolet sitoutuvat sopimaan nämä erikseen Projektin alkaessa. Kustannusarviot sisältävät toteutuneet arvonlisäveromenot niiden Osapuolten osalta, joille arvonlisävero jää lopulliseksi kustannukseksi. Mikäli Osapuolikohtaisia kustannusarvioita on tarvetta muuttaa Projektin aikana, Koordinaattori valmistelee muutokset yhteistyössä niiden Osapuolten kanssa, joita muutokset koskevat ja muutoksiin on saatava näiden Osapuolten kirjallinen lupa.

Koordinaattori vastaa Projektihakemuksessa esitettyjen muiden rahoitusosuuksien keräämisestä Projektille.

Koordinaattori vastaa Projektin tulosten ja kustannusten sekä rahoituksen raportoinnista Rahoittajalle Rahoittajan vaatimassa aikataulussa. Koordinaattori vastaa myös jatkorahoituksen hakemisesta Projektille Rahoittajan edellyttämässä aikataulussa, mikäli ensimmäinen rahoituspäätös ei kata koko Projektin toteuttamisaikaa.

Muut Osapuolet täyttävät omalta osaltaan Rahoittajan vaatiman Projektin pääkirjanavaimen, ja raportointi- ja seurantalomakkeen ja toimittavat ne ja Projektin pääkirjanotteen sekä muut Rahoittajan vaatimat liitteet Koordinaattorille vähintään kolmekymmentä (30) päivää ennen Rahoittajan asettamaa raportoinnin määräaika. Mikäli Rahoittaja ei aseta välimaksatuksille erillistä määräaika, maksatusaikataulu sovitaan erikseen Osapuolten kesken.

Koordinaattori vastaa Projektin yhteisen maksatushakemuksen laatimisesta Osapuolten raportointimateriaalin perusteella. Koordinaattori maksaa muille Osapuolille niille kuuluvan rahoituksen neljäntoista (14) päivän kuluessa siitä, kun Rahoittaja on maksanut oman osuutensa Projektin rahoituksesta Koordinaattorin tilille.

Jokainen Osapuoli vastaa alkuperäisen projektimateriaalin arkistoinnista ja säilyttämisestä Rahoittajan ohjeiden mukaisesti omalta osaltaan.

Mikäli Rahoittaja hylkää Projektin maksatushakemuksessa esitettyjä kustannuksia, sitoutuvat Osapuolet vastaamaan tästä jokainen omalta osaltaan. Kukin Osapuoli vastaa Projektiin mahdollisesti kohdistuvasta takaisinperinnästä siltä osin kuin on sen aiheuttanut. Mikäli Osapuolelle syntyy Projektista Rahoittajan tuloksi katsomaa voittoa, vastaa Osapuoli Rahoittajan mahdollisten takaisinperintätoimien seurauksista. Jos Osapuolelle syntyvä voitto kattaa myös toisen Osapuolen kustannuksia pienentäen täten kyseisen Osapuolen hyväksyttävien kustannusten määrää, sitoutuu voittoon saanut Osapuoli korvaamaan toiselle Osapuolelle tilanteessa tuen menetyksenä aiheutuneen tappion.

Kaikki Osapuolet vastaavat omalta osaltaan Projektiin osallistuvilla yrityksillä mahdollisesti kertyvän de minimis-tuen seurannasta ja raportoinnista Rahoittajalle sekä tähän liittyvistä Rahoittajan mahdollisista toimenpiteistä.

Projektille mahdollisesti hankittava omaisuus jää sen Osapuolen omistukseen, jonka osaprojektissa se on hankittu.

8 IMMATERIAALIOIKEUDET

Tausta-aineisto

Tausta-aineisto ja siihen liittyvät Immateriaalioikeudet kuuluu Tausta-aineiston luoneelle Osapuolelle. Osapuolet toimittavat Projektisuunnitelmassa kuvatulla tavalla toisten Osapuolien käyttöön sellaisen Tausta-aineiston, jota toinen Osapuoli tarvitsee tämän sopimuksen mukaisen työn suorittamista varten sekä sitoutuvat myöntämään ilman erillistä korvausta tällaiseen Tausta-aineistoon toisille Osapuolille rinnakkaisen käyttöoikeuden Projektin suorittamista varten Projektin ajaksi. Osapuolet saavat käyttää Projektin suorittamista varten käyttöönsä saamaa toisen Osapuolen Tausta-aineistoa vain Projektin mukaisesti tehtävien suorittamisessa ja tässä sopimuksessa mainittujen ehtojen mukaisesti. Käyttöoikeutta ei

saa luovuttaa edelleen eikä käyttöoikeuden nojalla saa myöntää käyttölupia (alilisenssejä) kolmansille osapuolille.

Mikäli Tausta-aineistoa tarvitaan Projektin Tulosaineiston hyödyntämiseen myöhemmässä tutkimus- ja kehitystyössä tai liiketoiminnassa, Tausta-aineiston käyttöoikeuden ehdoista sovitaan kirjallisesti erikseen.

Tulosaineiston Immateriaalioikeudet

Tulosaineistot ja Immateriaalioikeudet Tulosaineistoon kuuluu sille Osapuolelle, joka on luonut, keksinyt tai laatinut kyseisen Tulosaineiston.

Yhteistyössä aikaansaatuisten Tulosaineistojen Immateriaalioikeudet kuuluvat yhteisesti niille Osapuolille, jotka ovat sen aikaansaamiseen osallistuneet. Mikäli Osapuolet eivät ole yksimielisiä Immateriaalioikeuksien jakautumisesta, määräytyvät Immateriaalioikeudet Osapuolten saamien rahoitusosuuksien mukaisessa suhteessa tai Osapuolien muutoin sopimalla tavalla.

Jos Projektiin Osapuolen puolelta osallistuvan henkilön oikeudet eivät siirry lain nojalla Osapuolelle, vastaa kyseinen osapuoli siitä, että sen lukuun työtä tekevä henkilö hyväksymällä tämän sopimuksen tai muulla tavoin siirtää oikeutensa Tulosaineistoon kyseiselle Osapuolelle siinä laajuudessa, kuin tämä sopimus edellyttää.

Tulosaineiston käyttöoikeus

Tulosaineistojen käyttäminen Projektin suorittamiseen

Osapuolet toimittavat toisten Osapuolten käyttöön sellaiset Tulosaineistot, joita toinen Osapuoli tarvitsee tämän sopimuksen mukaisen työn suorittamista varten sekä myöntävät ilman erillistä korvausta tällaisiin Tulosaineistoihin toisille Osapuolille rinnakkaisen käyttöoikeuden tämän sopimuksen mukaisen työn suorittamista varten Projektin ajaksi. Tulosaineistoja luovuttava Osapuoli voi vaatia erillisen sopimuksen tekemistä ennen käyttöoikeuden myöntämistä.

Käyttöoikeuden saaminen edellyttää aina, että Osapuoli on maksanut rahoitusosuutensa. Sanottua käyttöoikeutta ei saa luovuttaa edelleen eikä käyttöoikeuden nojalla saa myöntää käyttölupia (alilisenssejä) kolmansille osapuolille, ellei Tulosaineiston Immateriaalioikeuksien haltijan kanssa erikseen toisin sovita.

Muut käyttöoikeudet

Osapuolet myöntävät ilman erillistä korvausta Tulosaineistoon kuuluvaan loppuraporttiin toisille Osapuolille rinnakkaisen käyttöoikeuden, joka jää voimaan myös Projektin päättymisen jälkeen. Käyttöoikeus sisältää oikeuden käyttää loppuraportteja Osapuolen omassa sisäisessä tutkimus- ja kehitystyössä sekä sisäisessä käytössä oman liiketoiminnan tukena.

Käyttöoikeuden saaminen edellyttää aina, että Osapuoli on maksanut rahoitusosuutensa. Sanottua käyttöoikeutta ei saa luovuttaa edelleen eikä käyttöoikeuden nojalla saa myöntää käyttölupia (alilisenssejä) kolmansille osapuolille, ellei Tulosaineiston Immateriaalioikeuksien haltijan kanssa erikseen toisin sovita.

Muiden Tulosaineistojen kuin yllä mainittujen loppuraporttien osalta Osapuolilla on oikeus muihin Tulosaineistoihin käyttöoikeus, siten kuin Tulosaineiston Immateriaalioikeuksien haltija ja käyttöoikeutta pyytävä Osapuoli erikseen sopivat.

9 TULOSTEN JULKISTAMINEN JA JULKAISEMINEN

Projektin tulokset pyritään julkaisemaan mahdollisimman laajasti Rahoittajan ehtojen mukaisesti. Ohjausryhmä voi antaa Rahoittajan ehtoja noudattaen tarkemmat ohjeet siitä, mikä osa Projektin tuloksista on ainakin julkaistava ja millaista julkaisukanavaa on käytettävä.

Julkaiseminen ei saa sisältää sellaisia tietoja tai tapahtua sellaisella tavalla, että se voisi johtaa jonkun Osapuolen liike- ja ammattisalaisuuden paljastumiseen.

10 SALASSAPITO

Osapuolet sitoutuvat pitämään luottamuksellisina toisiltaan tässä sopimuksessa tarkoitettua Projektia toteuttaessaan saamansa sellaiset aineistot ja sellaiset toista Osapuolta tai tämän toimintaa koskevat tiedot, jotka on luonteensa vuoksi ymmärrettävä luottamuksellisiksi tai jotka on luottamuksellisiksi merkitty, sekä olemaan luovuttamatta niitä ulkopuolisille ja käyttämättä niitä muihin kuin sopimuksen mukaisiin tarkoituksiin.

Luottamuksellisuusvelvoite ei koske sellaisia tietoja,

- (a) jotka ovat olleet yleisesti tiedossa ennen neuvottelujen alkua tai tulevat myöhemmin tietoon muutoin kuin vastaanottajan tai sen henkilökunnan huolimattomuuden tai laiminlyönnin tai muun tämän sopimuksen vastaisen toiminnan vuoksi; tai
- (b) joiden vastaanottaja voi osoittaa olleen sen hallussa ennen tietojen saamista luovuttavalta Osapuolelta; tai
- (c) jotka on saatu kolmansilta osapuolilta ja joiden ilmaisemiseen näillä on ollut oikeus; tai
- (d) jotka vastaanottaja on itsenäisesti kehittänyt; tai
- (e) jotka Osapuolen on annettava julkisuuteen lain, asetuksen, tms. säännösten perusteella.

Osapuolilla on oikeus antaa luottamukselliseksi merkittyjä tietoja henkilökuntaansa kuuluvien käyttöön vain siinä laajuudessa, kuin se Osapuolten kesken sovittujen tehtävien suorittamiseksi on tarpeen.

Osapuolet ovat velvollisia noudattamaan tämän sopimuksen luottamuksellisuutta koskevia velvoitteita vielä viisi (5) vuotta luottamuksellisen tiedon vastaanottamisesta.

Edellä sanotusta riippumatta Osapuolet sitoutuvat huolehtimaan siitä, että tässä sopimuksessa tarkoitettua Projektia toteutettaessa noudatetaan henkilötietojen suojaa ja salassapitoa koskevia säädöksiä.

11 HENKILÖTIETOJEN KÄSITTELY

Osapuolet sitoutuvat projektia toteutettaessa noudattamaan kukin oman toimintansa osalta julkisuuslaissa tarkoitettua hyvää tiedonhallintapaa sekä EU:n yleisen tietosuojasetuksen (EU) 2016/679 ja Tietosuojalain (1050/2018) edellyttämää hyvää riskienhallintaa henkilötietojen käsittelyssä ja tietojen suojaamista koskevia säännöksiä sekä muuta henkilötietojen käsittelyä koskevaa lainsäädäntöä.

Osapuolet toteuttavat asianmukaiset tekniset ja organisatoriset toimenpiteet, joilla kukin osapuoli varmistaa, että henkilötietojen käsittely tapahtuu projektissa sopimuksen vaatimusten ja sovittujen käytäntöjen mukaisesti. Osapuolet tiedostavat, että projektissa käsitellään mahdollisesti myös sellaisia henkilötietoja, joiden salassa pysyminen on osapuolten sekä yksilöiden turvallisuuden kannalta kriittistä. Henkilötietojen käsittelyn osalta kukin osapuoli vastaa siitä, että salassa pidettäviä tai suojattavia henkilötietoja käsittelevät ja niihin pääsevät projektissa vain henkilöt, joiden työtehtävien kannalta se on välttämätöntä. Osapuolten projektissa käyttämien toimitilojen tulee olla asianmukaisesti suojattu lukituksella ja muilla tarpeellisilla toimenpiteillä luvattoman pääsyn estämiseksi tiloihin ja siellä oleviin salassa pidettäviin/suojattaviin tietoihin.

Osapuolet sitoutuvat ilmoittamaan viivytyksettä toisilleen, mikäli ne havaitsevat henkilötietojen käsittelyssä puutteita tai niihin kohdistuvia tietoturvaloukkauksia.

Tarvittaessa henkilötietojen käsittelystä sovitaan erikseen erillisellä sopimuksella.

12 VASTUUT

Osapuolet suorittavat tämän sopimuksen kohteena olevan Projektin huolellisesti ja liitteenä olevan Projektihakemuksen ja hyväksytyt Projektisuunnitelman mukaisesti, noudattaen hyviä työ- ja tutkimustapoja ja ammattitaitoista henkilökuntaa käyttäen. Tausta-aineistojen ja tulosten tai käyttöoikeuksia toisilleen luovuttaessaan Osapuolet pyrkivät siihen, että kyseiset Tausta-aineisto ja tulokset ovat mahdollisimman virheettömiä. Luovuttava Osapuoli ei kuitenkaan ole velvollinen antamaan luovutuksen kohteelle mitään takuuta ja luovutetun Tausta-aineiston käyttö tapahtuu yksin luovutuksensaajana olevan Osapuolen vastuulla.

Kukin Osapuoli vastaa niistä vahingoista, joita toisille Osapuolille mahdollisesti aiheutuu sen tekemän sopimusrikkomuksen johdosta. Vastuu vahingoista rajoittuu välittömiin kuluihin ja vahinkoihin. Vastuunrajoitus ei koske vahinkoja, jotka on aiheutettu tahallisesti tai törkeästä huolimattomuudesta. Osapuolen vastuun ylärajana kutakin toista Osapuolta kohtaan on kaikissa tapauksissa enintään kolmekymmentätuhatta (30.000) euroa ellei vahinko ole aiheutunut takaisinperinnästä tai ellei vahinkoa ole aiheutettu tahallisesti tai törkeällä huolimattomuudella.

13 YLIVOIMAINEN ESTE

Ylivoimaisena esteenä pidetään tapahtumaa, joka estää tai tekee kohtuuttoman vaikeaksi sopimuksen täyttämisen määräajassa. Tällaisia esteitä ovat sota, kapina, luonnonmullistus, yleinen energijakelun keskeytyminen, tulipalo, valtion talousarvion aiheuttama oleellinen rajoitus tämän sopimuksen Osapuolien toiminnalle tai muu yhtä merkittävä ja epätavallinen Osapuolista riippumaton syy. Alihankkijan viivästys em. syistä katsotaan myös ylivoimaiseksi esteeksi. Osapuolet eivät vastaa sellaisesta Osapuolen omasta virheestä tai viivästyksestä, joka on aiheutunut ylivoimaisesta esteestä.

14 SOPIMUKSEN KESTO

Sopimus astuu voimaan sopimuksen myöhäisimmästä allekirjoituspäivästä ja on voimassa takautuvasti rahoituspäätöksen mukaisen Projektin toteuttamisajan alkamispäivämäärästä. Tästä poiketen sopimusehdot 8,10 ja 11 ovat voimassa takautuvasti siitä asti, kun Osapuolet ovat tosiasiallisesti aloittaneet Projektin valmistelun tai Projektiin liittyvät toimenpiteet.

Sopimus sitoo Tampereen kaupunkia lopullisesti kuitenkin vasta, kun Tampereen kaupungin sopimusta koskevat päätökset ovat saaneet lainvoiman.

Sopimus päättyy kun sopimuksessa ja sen liitteissä määritellyt velvollisuudet ovat päättyneet, vastaava viranomainen on hyväksynyt loppuraportin, suorittanut viimeiset maksatukset Koordinaattorille ja viimeiset rahojen siirrot Osapuolten välillä on tehty.

Sopimusehdot, jotka luonteensa puolesta on tarkoitettu jäämään voimaan, pysyvät voimassa sopimuksen päättymisestä tai purkautumisesta huolimatta.

15 SOPIMUKSEN ENNENAIKAINEN PÄÄTTYMINEN

Jos Osapuoli rikkoo olennaisesti tätä sopimusta eikä korjaa rikkomustaan kolmenkymmenen (30) päivän kuluessa tätä koskevan kirjallisen ilmoituksen saatuaan, Ohjausryhmällä on oikeus purkaa tämä sopimus rikkoneen Osapuolen osalta. Ohjausryhmän päätöksen ei tarvitse olla yksimielinen, vaan se on pätevä,

vaikka rikkomukseen syyllistyneen Osapuolen edustaja olisi päätöstä Ohjausryhmässä vastustanut. Käyttöoikeudet, jotka rikkonut Osapuoli on tämän sopimuksen perusteella purkamishetkeen mennessä saanut lakkaavat olemasta voimassa purkamisesta lukien. Rikkonut Osapuoli on velvollinen palauttamaan kaiken tämän sopimuksen perusteella saamansa aineiston ja tiedot niiden luovuttajalle.

Käyttöoikeudet, jotka muut Osapuolet ovat saaneet tämän sopimuksen perusteella jäävät voimaan sopimuksen päättymisestä riippumatta.

Jos Osapuoli hakee, haetaan tai asetetaan konkurssiin tai velkasaneerausmenettelyyn, päättyy tämä sopimus tällaisen Osapuolen osalta välittömästi. Tämän sopimuksen perusteella saatuihin käyttöoikeuksiin on tällaisen Osapuolen osalta voimassa, mitä edellä on todettu sopimusta rikkoneen Osapuolen suhteen.

Mikäli kohdan 3 mukainen Projektin päärahoittajan päättää purkaa tai keskeyttää Projektia koskevan yhden tai useamman rahoituspäätöksensä, päättyy tämä sopimus välittömästi. Tällaisessa tilanteessa voimaan jäävät kuitenkin salassapitovelvoitteet ja tämän sopimuksen päättymishetkeen mennessä saadut tai syntyneet oikeudet.

Mikäli Rahoittajan antama Rahoituspäätös poikkeaa oleellisesti sisällöltään Projektihakemuksessa esitetystä, on Osapuolella oikeus irtisanoa Projektia koskeva sopimus välittömästi.

16 SOVELLETTAVA LAKI JA OIKEUSPAIKKA

Tähän sopimukseen sovelletaan Suomen lakia.

Tästä sopimuksesta mahdollisesti aiheutuvat erimielisyydet pyritään sopimaan Osapuolten ylemmän johdon välillä. Tästä sopimuksesta aiheutuvat erimielisyydet, joista ei muuten voida sopia, ratkaistaan ensimmäisenä oikeusasteena Pirkanmaan käräjäoikeudessa.

17 MUUT EHDOT

Jos tämän sopimuksen ja muiden asiaa koskevien asiakirjojen välillä on eroavaisuuksia tai jos tämä sopimus on joiltakin osin puutteellinen, soveltamisjärjestys on seuraava:

- 1) Projektia koskevan Projektihakemus (Liite 1) siihen asti, kun Projektia koskeva rahoituspäätös on annettu, ja tämän jälkeen rahoituspäätös liitteineen.
- 2) Tämä sopimus

Tämä sopimus syrjäyttää kyseistä Projektia koskevat aiemmat neuvottelut, sitoumukset, sopimukset ja kirjoitukset. Tätä sopimusta voidaan muuttaa ainoastaan Osapuolien toimivaltaisten edustajien allekirjoittamalla kirjallisella sopimuksella.

Jos yksi sopimuslauseke tai -ehto todetaan mitättömäksi, ei tällaisella mitättömyydellä ole vaikutusta muiden sopimusehtojen voimassaoloon. Osapuolten on korvattava mitätön ehto sellaisella pätevällä ehdolla, joka parhaiten kuvaa Osapuolten tahtoa heidän allekirjoittaessaan tämän sopimuksen.

Tätä sopimusta, sen osaa tai siihen liittyvää oikeutta tai velvollisuutta ei voi siirtää kolmannelle ilman Ohjausryhmän hyväksyntää.

18 PÄIVÄYS JA ALLEKIRJOITUKSET

Tämä sopimus allekirjoitetaan sähköisesti TUNI Sign -järjestelmässä. Allekirjoitukset ovat seuraavilla sivuilla.



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Hankehakemus
Kestävää kasvua ja työtä 2014–2020
Suomen rakennerahasto-ohjelma



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

Viranomaisen merkintöjä

Saapumispäivämäärä 30.9.2021	Diaarinumero EURA 2014/12528/09 02 01 01/2021/KESELY
Käsittelijä	Puhelinnumero
Hakemusnumero 107439	Hankekoodi
Hakemustyyppi Uusi	Tila Saapunut

1 Viranomainen, jolle hakemus osoitetaan

Viranomainen Keski-Suomen elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus

2 Hakijan perustiedot

Hakijan virallinen nimi Tampereen ammattikorkeakoulu Oy	
Organisaatiotyyppi Ammattikorkeakoulu	Y-tunnus 1015428-1
Jakeluosoite Kuntokatu 3	Puhelinnumero 02945222
Postinumero 33520	Postitoimipaikka Tampere
Tilinumero (IBAN) [REDACTED]	BIC [REDACTED]
WWW-osoite http://www.tuni.fi	
Hankkeen yhteyshenkilön nimi Heidi Valtatie	Yhteyshenkilön asema hakijaorganisaatiossa Lehtori
Yhteyshenkilön sähköpostiosoite [REDACTED]	Yhteyshenkilön puhelinnumero [REDACTED]
Hakijoiden lukumäärä tai tuen siirto -menettely <input type="checkbox"/> Vain yksi hakija <input checked="" type="checkbox"/> Hakijoita on useampi kuin yksi (yhteishanke) <input type="checkbox"/> Hakija siirtää osan haettavasta tuesta yhdelle tai useammalle taholle hankkeen toteuttamista varten (tuen siirto)	

Osatoteuttajat

Hakijan (osatoteuttajan) nimi	Y-tunnus	Organisaatiotyyppi
Tampereen Seudun ammattiopisto Tredu	0211675-2	Ammatillinen oppilaitos

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

Perustele, miksi hanke toteutetaan yhteishankkeena.

GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen –hanke toteutetaan yhteishankkeena Pirkanmaalla, jonne hankkeen keskeinen hyöty kohdentuu. Hanketta on valmisteltu yhdessä koordinaattorin Tampereen ammattikorkeakoulun (TAMK) ja Tampereen Seudun ammattiopiston (TREDU) kanssa. Hanketta toteuttavilla oppilaitoksilla on vahvaa osaamista ikääntyneisiin liittyvistä kehittämishankkeista. Hanketoteuttajat täydentävät toisiaan monialaisella osaamisella sekä erilaisilla hankesisältöjen painotuksella.

TAMK:n Sosiaali- ja terveysala osaamisyksikkö edustaa monialaisesti sosiaali-, terveys- ja kuntoutusalan asiantuntijuutta ja tuo hankkeeseen vahvan ikääntyneiden ihmisten hoitotyön osaamisen ja ikääntyneiden hoitotyön pedagogisen osaamisen. Hankkeen asiantuntijat tekevät tiivistä yhteistyötä käytännön työelämän kanssa erityisesti ikääntyneiden ihmisten hoivan alueella. Lisäksi hankkeeseen osallistuvilla yksikön asiantuntijoilla on asiakaslähtöisen digiosaamiseen ja digitaitojen kehittämiseen tarvittavaa pedagogista osaamista. Hankkeeseen osallistuvilla asiantuntijoilla on osaamista ikääntyneiden hoitotyössä käytettävien teknologisten ja digitaalisten laitteiden, sovellusten ja palvelujen käytöstä. Sote-yksikön asiantuntijuus kohdistuu myös laajaan hyvinvointi- ja terveysteknologia osaamiseen ja tulevaisuuden digitaalisiin sote-palveluihin.

Osatoteuttaja Tampereen Seudun ammattiopisto TREDU on vahva edelläkävijä hyvinvointitekniikan pedagogiikan kehittäjänä ja työelämän kanssa teknologiakokeilujen toteuttajana. Hyvinvointitekniikka toimintakyvyn edistämiseksi tutkinnon osaa on tarjottu osana lähihoitajan opintoja jo vuodesta 2017 lähtien. TREDU on kehittänyt virtuaalisia 360-oppimisympäristöjä eri tutkinnon osien hoitotyön opetukseen ja kehitteillä on myös AR- ja VR-ohjelmistoja ikääntyneiden hoidon ja kuntoutumisen opetukseen. Näitä virtuaalitoteutuksia on kehitelty yhdessä sote-alan ammattilaisten kanssa. Hankkeeseen osallistuvilla asiantuntijoilla on substanssi osaaminen kotona asumisen tukemisessa käytettäviin teknologisiin laitteisiin ja ratkaisuihin sekä vahva sote-alan työelämä- ja yritys yhteistyö.

3 Hankkeen perustiedot

Hankkeen julkinen nimi GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen	
Alkamispäivämäärä 1.1.2022	Päätymispäivämäärä 31.8.2023
Toimintalinja 9. REACT-EU:n ESR-toimenpiteet	
Erityistavoite 12.3. Digitaalisten taitojen parantaminen	
Hanketyyppi Hanke, jossa on henkilöitä varsinaisena kohderyhmänä	

4 Tiivistelmä (julkaistaan internetin tietopalvelussa)

4.1 Hankkeen julkinen tiivistelmä (tavoitteet, toimenpiteet, tulokset)

Vanhuspalveluja koskevat hoitajamitoitusvaatimukset ja koronapandemia ovat nostaneet esille ikääntyneiden ihmisten hoidossa vallitsevan työntekijäpulan. Alalle tarvitaan lisää työvoimaa, kun samalla alan pito- ja vetovoimaisuus on heikkoa. Digitaalisten laitteiden ja sovellusten käyttöönotto on yksi keino helpottaa hoitajien työnkuormaa sekä lisätä alan veto- ja pitovoimaisuutta. Digitaalisuuden ja virtuaalidellisuuden hyödyntämiseen ikääntyneiden hoitotyössä tarvitaan lisää tukea ja koulutusta. Digitaalisten välineiden ja järjestelmien osaaminen on sosiaali- ja terveysalan työssä päivä päivältä tärkeämpää ja tämä osaamisen tärkeys on noussut erityisen hyvin koronapandemian aikana esiin.

GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen –hankkeen päätavoitteena on lisätä ikääntyneiden ihmisten hoitotyössä työskentelevien ammattilaisten ja tulevien ammattilaisten digiosaamista. Hankkeen tavoitteena on kehittää ajasta ja paikasta riippumaton yhteistoiminnallinen virtuaalinen oppimisympäristö sekä lisätä sote-alan, erityisesti ikääntyneiden hoitotyön veto- ja pitovoimaisuutta vahvistamalla ammattilaisten ja ammattiin valmistuvien digitaalisia taitoja. Lisäksi tavoitteena on tuottaa ikääntyneiden hoitotyössä työskenteleville ammattilaisille ja ammattiin valmistuville innovatiivisia ja uudenlaisia kokemuksia teknologioiden hyödyntämisestä. Tämä tavoite voidaan saavuttaa kehittämällä uudenlaisia virtuaalisia ja digitaalisia ratkaisuja pelillisyyttä hyödyntäen, kuvaamalla ikääntyneiden hoitotyöhön digitaalista osaamista vahvistava virtuaalinen oppimisympäristö ja luomalla siihen liittyvä yhteistoimintamalli.

Ammattilaisten ja ammattiin valmistuvien ymmärrys teknologisen osaamisen ja taitojen elämänmittaisesta osaamisen kasvattamisesta lisääntyy. Työntekijöiden teknologinen osaaminen paranee ja asenteet teknologian käyttöä kohtaan ja sen soveltamista ikääntyneiden hoitotyössä muuttuvat myönteisemmiksi. Osaamisen kasvun myötä ikääntyneiden hoitotyöhön otetaan laajemmin käyttöön digitaalisia ja virtuaalitekniikan laitteita, sovelluksia ja palveluja, jotka helpottavat ammattilaisten työskentelyä ja lisäävät ikääntyneiden hyvinvointia. Uusien työskentelytapojen, teknisten laitteiden ja työn monipuolistuminen digitaalisuutta hyödyntämällä lisäävät alan veto- ja pitovoimaa. Sosiaali- ja terveysalan opiskelijoiden kiinnostus ikääntyneiden hoitotyötä kohtaan lisääntyy ja sitä kautta on mahdollista saada lisää työvoimaa alan työpaikkoihin.

4.2 Hankkeen nimi englannin kielellä

GerDigiGame - Digital learning about nursing care for the elderly

4.3 Hankkeen julkinen tiivistelmä englannin kielellä

The caregiver sizing requirements for elderly services and the corona pandemic have highlighted the shortage of staff in caring for the elderly. The sector needs more manpower, while at the same time its attractiveness and holding force are weak. The introduction of digital devices and applications is one way to ease the workload of caregivers and increase the traction and grip of the industry. More support and training is needed in utilizing digital and virtual reality in nursing care for the elderly. Competence in digital tools and systems is becoming more and more important in social services and health care sector, and this importance has become particularly clear during the corona pandemic.

The main goal of the GerDigiGame - Digital learning about nursing care for the elderly -project is to increase the digital skills of professionals and future professionals working in the care of older people. The aim of the project is to develop a collaborative digital learning environment independent of time and place and to increase the attractiveness and holding force in social services and health care (especially in caring for the elderly) by strengthening the digital skills of professionals and graduates. In addition, the aim is to provide professionals and graduates working in the care of older people innovative and new experiences about utilizing digital technologies. This aim can be achieved by developing new virtual and digital solutions using gameplay, describing a virtual learning environment suitable for gerontologic nursing and creating a collaborative model related to it.

The comprehension of professionals and graduates about how to increase the lifelong competence of technological knowledge and skills multiplies. Employees' technological skills are improving and attitudes towards the use of technology and its application in nursing care for the elderly are becoming more positive. With the growth of competence digital devices, applications and services will be introduced more widely in the care of the elderly, which will facilitate the work of professionals and increase the well-being of the elderly. The new ways of working, diversification of aids and work utilizing digitalization will increase the attractiveness and holding force of the industry. The interest of social and health care students in nursing work for the elderly is increasing and thereby, it is possible to get more manpower into workplaces of the sector.

5 Hankkeen tarve, tavoitteet ja kohderyhmä

5.1 Mihin tarpeeseen tai ongelmaan hankkeella haetaan ratkaisua? Miten hanke on valmisteltu? Miten valmistelussa on otettu huomioon aiemmin rahoitettujen hankkeiden tulokset?

Koronapandemia on lisännyt sote-ammattilaisten työtä ikääntyneiden ihmisten ympärivuorokautisen hoidon ja kotihoidon yksiköissä. Pandemian takia on jouduttu ottamaan käyttöön uudenlaisia toimintatapoja ja tiukennettuja hygieniavaatimuksia hyvin lyhyessä ajassa, ja työn kuormittavuus on entisestään kasvanut. Normaalityön lisäksi hoivakodeissa hoidetaan myös koronapotilaita. Pandemian myötä työntekijöitä on kohdennettu koronan hoitoon, testauksiin ja jäljityksiin ja on henkilöstö vähentynyt muilla terveydenhuollon sektoreilla. Vähentymistä on tapahtunut erityisesti ikääntyneiden kotihoidossa ja erityisesti lähihoitajien ja sairaanhoitajien kohdalla. Hoidon tarve ei kuitenkaan

ole laskenut ja vähäisempi työntekijämäärä tarkoittaa kotihoidossa lyhyempiä käyntejä ja kasvavaa kiirettä. (Kehusmaa & Alastalo 2021.)

Toukokuussa 2021 vanhuspalvelujen lakisääteisen mitoituksen alitti 10 % ympärivuorokautisen hoidon yksiköistä. Määrä on kasvanut marraskuun 2020 tarkastelusta ja näyttää siltä, että marraskuussa 2021 40 % yksiköistä ei täytä voimassa olevaa mitoitusvaadetta. Suurimpana syynä mitoitusvaateiden alittamiseen on hoitajapula, jota koronakriisi on heikentänyt entisestään. Koulutetun henkilökunnan rekrytointi on ainakin ajoittain vaikeaa lähes koko maassa, mikä aiheuttaa vajaalla henkilöstöllä työskentelyn. (Kehusmaa & Alastalo 2021.) Lisäksi alalta eläköityä lähivuosina arviolta 165 000 työntekijää. Hoitajien työpaine kasvaa, työ koetaan raskaaksi ja työntekijöitä on töihin nähden liian vähän, mikä lisää suunnitelmia alan vaihdosta. 41 % kotihoidon työntekijöistä harkitsi työskentelyn lopettamista tai alan vaihtoa ennen pandemiaa tehdyssä tutkimuksessa. Vuonna 2021 Tehyn tekemässä kyselyssä 90 % hoitajista on harkinnut alan vaihtoa, nuorista hoitajista jopa 95 %. Koronapandemia on heikentänyt työhyvinvointia ja erityisesti nuorista hoitajista 89 % on kokenut pandemian vaikuttaneen kielteisesti omaan työhyvinvointiinsa, mikä on osaltaan vauhdittanut alan vaihdon harkitsemista. (Kröger ym. 2018; Tehy 2021.)

Alan veto- ja pitovoimaisuus on koetuksella. Hoitoalalla työskentelevistä ammattilaisista jopa 69 % ei valitsisi sote-alaa, jos olisivat nyt aloittamassa opintojaan. Vain vajaa neljännes uskoo jatkavansa sote-alalla työuran loppuun saakka. Nuorista hoitajista vastaava luku on 6 %. (Tehy 2021.) Ikääntyneiden hoitotyön veto- ja pitovoimaisuuden lisääminen on merkittävä tekijä alan tulevaisuuden kannalta ja millä osaltaan voidaan vastata tulevien vuosien valtavaan työntekijätarpeeseen. Mikäli ikääntyneille ihmisille suunnattua hoitoa ei ole riittävästi saatavilla, heijastuu se laajasti muihin terveydenhuollon palveluihin kuten ensiavun, päivystyspoliklinikoiden ja sairaalaosastojen käytön lisääntymiseen ja lisää hoidon kustannuksia. Digitaalisten laitteiden ja sovellusten käyttöönotto on yksi keino helpottaa hoitajien työnkuormaa niin fyysisesti kuin psyykkisesti ja lisätä alan veto- ja pitovoimaa. Teknologian hyödyntäminen ikääntyneiden ihmisten hoitotyössä on osa sote-palveluiden uudistamista, joka on välttämätöntä kustannusten nousun hillitsemiseksi. Väestön ikääntymisen seurauksena kustannusten ennakoitaan tulevina vuosina kasvavan. (Anttila ym. 2020.)

Koronapandemiasta aiheutunut nopea digiloikka on tuonut hoitotyöhön sekä väliaikaisia että pysyviä digitaalisia ratkaisuja, mutta on osoittautunut myös, että teknologian käyttöönotto on monin tavoin epäkypsää ikääntyneiden ihmisten palveluissa. Tämän hetken toimivat sovellukset ovat rajattuja käyttötarkoitukseltaan ja työntekijöiden asenteet teknologiaa kohtaan ovat vaihtelevia. (Niemelä ym. 2021.) Teknologioiden käyttöönoton esteenä voi olla tietämättömyys olemassa olevista teknologioista ja niiden hyödyistä sekä puutteelliset digitaaliset taidot. Hoitotyöntekijöiden teknologisen osaamisen vahvistaminen käytännön hoitotyössä sekä tulevien ammattilaisten koulutuksen aikana on tärkeää digitaalisten laitteiden, sovellusten ja palveluiden käyttöönoton ja hyödyntämisen näkökulmasta. Hoitajien koulutusta tulisi suunnata tulevaisuuden tarpeisiin ja huomioida teknologian suurempi rooli kaikenlaisissa hoivapalveluissa tarjoavissa organisaatioissa. Hoitajilla on oikeus oppia ja tutustua uusiin teknologisiin laitteisiin, jotka vaikuttavat heidän jokapäiväiseen työhönsä. Lisäksi organisaatioiden kykyä ottaa uutta teknologiaa käyttöön ja kytkeä se osaksi palvelutuotantoa tulisi tukea. Muuttuvan ja digitaalisemman työelämän sekä kestävä talouden näkökulmasta on tärkeää investoida työntekijöiden teknologiseen osaamiseen. (Niemelä ym. 2021.) Tärkeää on ottaa huomioon sote-alan digitalisaatio ja sitä seuraavat uudenlaiset työelämävaatteet.

Tämän päivän ikääntyneiden hoitotyön ympäristöt ja hoitajapula vaativat hoitajalta kykyä itsenäiseen päätöksentekoon ja ongelmien ratkaisuun usein nopeastikin. Myös omahoidon tukeminen ja ohjausosaamisen taidot erilaisissa palveluissa (etäpalvelut, chat, puhelin jne.) korostuvat tulevaisuudessa. Alan veto- ja pitovoimaisuutta voidaan lisätä hoitajien nykyistä monipuolisemmilla mahdollisuuksilla jatkuvan ammatilliseen kehittymiseen (Tehy 2021). Niin ammattiin valmistuvien koulutuksessa kuin jo ammatissa toimivien hoitotyöntekijöiden jatkuvan oppimisen tukemisessa tarvitaan lisää ongelmanratkaisutaitoja ja luovuutta kehittäviä menetelmiä, kokemuksellista oppimista sekä yhteisöllistä opiskelua. Virtuaalididaktisuuden mahdollisuuksia voidaan myös hyödyntää kokemuksellisissa oppimistilanteissa. Esimerkiksi miltä muistisairaana ihmisen maailma näyttää ja miltä tuntuu, kun muistisairaudesta myötä syntyy

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

hahmottamisen ongelmia, toiminnanohjauksen vajausta, toimintakyvyn hidastumista jne. Oppimisen tehostamiseksi ja alan veto- ja pitovoimaisuuden kasvattamiseksi tarvitaan myös uudenlaisia oppimisympäristöjä kuten esimerkiksi digitaalisia ja virtuaalisia oppimisalustoja, simulaatioita ja pelillisyyttä hyödyntäviä ongelmanratkaisutaitoja kehittäviä oppimistapoja (kuten pakohuone). Pelillisuus herättelee ryhmän vuorovaikutusta ja keskustelua, ja se voi toimia hyvänä työkaluna kommunikoinnin rakentamiseen kompleksisissa tilanteissa (Nokso-Koivisto, 2016). Ikääntyneiden ihmisten hoitotyön opetuksessa käytetään vielä vähän erilaisia toiminnallisia opetusmenetelmiä.

Koulutusorganisaatioiden on tärkeää kehittää uudenlaisia pedagogisia ratkaisuja ammattilaisten jatkuvan oppimisen tueksi sekä niin, että tulevat ammattilaiset saavat jo opiskeluaikana riittävät valmiudet ja osaamisen pärjätäkseen tulevaisuuden digitaalisissa työympäristöissä. Tärkeää on myös luoda uusia opetusmenetelmiä olemassa olevien keinojen rinnalle, joiden avulla voidaan kehittää monialaisuutta sote alan opiskelussa. Yhteiskunnallisesti monialaisen osaamisen vaatimus kasvaa sote alalla, sillä sosiaali- ja terveydenhuollon rakenneuudistus korostaa joustavuutta sosiaali- ja terveydenhuollon toimijoiden välillä (Tuomela ym. 2017). Tämä vaatii joustavuutta tiedonkulussa ja siirryttäessä palveluista toiseen.

Miten hanke on valmisteltu?

Hanketta on valmisteltu yhteistyössä Tampereen ammattikorkeakoulun ja Tampereen seudun ammattiopisto Tredun ikääntyneiden hoitotyön, digipedagogiikan ja hyvinvointi- ja terveysteknologian sekä virtuaalitekniologioiden asiantuntijoiden kanssa. Hankkeen valmistelussa on hyödynnetty hankevalmisteluun osallistuvien asiantuntijoiden laaja-alaista asiantuntemusta, kirjallisuutta ja aikaisempien hankkeiden kokemuksia ja tuloksia. Yhteydet muihin hankkeisiin on esitelty hakemuksen kohdassa 9.1. Hankevalmistelussa käytetystä kirjallisuudesta toimitetaan lähdeluettelo pyydettäessä. Hyvät kokemukset monialaisesta yhteistyöstä lääketieteen ja hoitotyön opiskelijoiden kanssa hyödynnetään tässä hankkeessa (Lähteenmäki ym. 2018). Tampereen seutukuntien kotihoidon esihenkilöille toteutettiin kysely kotihoidon tulevaisuuden teknologioihin ja digiosaamiseen liittyen keväällä 2021. Vastauksista (n=7) nousi selkeästi esille, että tulevaisuudessa tarvitaan sote-alan ammattilaisille yhä enemmän koulutusta teknologioihin ja digiosaamiseen liittyen. (Saarni 2021.)

Hankkeen valmistelussa on oltu yhteydessä ikääntyneille ihmisille hoito- ja hoivapalveluja tarjoaviin tahoihin ja hankkeen tarpeellisuudesta ja toimenpiteistä on keskusteltu heidän kanssaan. Hankeideaa ja toimenpiteitä pidetään tärkeinä ja tarpeellisina, kuten kevään 2021 kotihoidon kyselykin osoitti. Hoivan kehittäminen digitaalisuuden avulla ja teknologian hyödyntäminen koetaan keskeisenä tavoitteena ikääntyneiden ihmisten hoitotyössä nyt ja tulevaisuudessa. Lisäksi tavoite alan vetovoimaisuuden lisäämiseksi, nähdään erittäin tärkeänä alan kaikille toimijoille.

Hankkeen yhteistyötahoina toimii Pirkanmaalla toimivia ikääntyneiden ihmisten hoivaa- ja hoitoa tarjoavia tahoja. Hankkeen valmisteluvaiheessa on kontaktoitu yhteistyökumppaneita Tampereen seudulta. Alustavan sitoutumisen yhteistyökumppaniksi ovat antaneet seuraavat palveluasumista tarjoavat toimijat: Lahdensivun koti, Yrjö ja Hanna kodit, Kotokampus ja Kotipirtti ry. Hankkeen saadessa myönteisen rahoituspäätöksen hankkeen toimintaan rekrytoidaan tarvittaessa lisää yhteistyökumppaneita. Yhteistyökumppaneiden kanssa solmitaan asianmukaiset aiesopimukset.

TAMKin ja Tredun laajat yhteistyöverkostot teknologiayrityksistä Sote Virtual Lab:in ja Älykodin kautta ovat hankkeen käytettävissä.

Hankkeessa toteutettavat toimenpiteet ja tavoitteet linkittyvät Pirkanmaan maakuntaohjelmaan (2018–2020). Hanke tukee Välkky Pirkanmaan tavoitetta koulutuksen joustavuudesta, laadukkuudesta ja kiinteästä työelämästä kytkeytyvyydestä. Maakuntaohjelman mukaisesti hankkeessa keskitytään digitaalisuuden hyödyntämiseen, tuetaan osaamisen vahvistamista sekä yhteistyötä ja uusia teknologioita. Ehyt Pirkanmaan mukaisesti vahvistetaan työhön ja työpaikkoihin kohdistuvaa murrosta kehittämällä joustavia opiskelumahdollisuuksia hyödyntämällä

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

digitaalisia/virtuaalisia opiskelumenetelmiä. Hankkeen toiminnot tuottavat välittömälle ja välilliselle kohderyhmälle hyvinvointia.

Hanke tukee Pirkanmaan selviytymissuunnitelman tavoitetta jatkuvasta oppimisesta ja sen kautta mahdollisuudesta ylläpitää ja kehittää työnantajien uudistumista. Selviytymissuunnitelman mukaisesti hankkeessa etsitään konkreettisia tapoja lähestyä sote-alueen työelämää ja työntekijöitä pelillisten/virtuaalisten/digitaalisten opetusmuotojen ja toimintamallien avulla. Hankkeessa painotetaan erityisesti sote-alueen voimakasta uudistumista, jolloin digitaalisen osaamisen tason tulee seurata kehitystä.

Hanke vastaa hakuohjelman mukaisiin painotuksiin:

-kohdistamalla ikääntyneiden ihmisten hoitotyössä työskenteleviin ammattilaisiin ja ammattiin valmistuviin, joiden työskentelyedellytyksiä koronapandemia on ennestään vaikeuttanut. Kohderyhmän osaaminen ja tieto olemassa olevista digitaalisista laitteista, sovelluksista ja palveluista ei vastaa pandemian aiheuttaman digiloikan myötä kasvaneita osaamisvaatimuksia.

-kehittämällä uudenlaisia digitaalisia ja virtuaalisia itseoppimisen muotoja ja siten parantaa kohderyhmän digitaalisia taitoja. Ammattilaisten digitaalisen osaamisen lisääntyminen mahdollistaa teknologioiden paremman hyödynnettävyyden ikääntyneiden hoidossa ja siten tuottaa lisäarvoa olemassa oleviin palveluihin ja parantaa työntekijöiden ja ikääntyneiden ihmisten hyvinvointia.

-parantamalla digitaalista osaamista parannetaan ammattilaisten ja ammattiin valmistuvien henkilöiden työmarkkina-asemaa sekä lisäämällä ikääntyneiden ihmisten hoitotyön veto- ja pitovoimaa, mikä nykyisessä hoitajapulassa on tärkeää.

-edistämällä oppilaitosten ja työelämän välistä yhteistyötä.

5.2 Mitkä ovat hankkeen tavoitteet?

TAVOITE 1. Ajasta ja paikasta riippumattoman yhteistoiminnallisen pelillisyyttä hyödyntävän virtuaalisen oppimisympäristön rakentaminen.

TAVOITE 2. Ikääntyneiden hoitotyön veto- ja pitovoimaisuuden lisääminen hoitotyön ammattilaisten digitaalisia taitoja vahvistamalla.

TAVOITE 3. Tuotetaan ikääntyneiden hoitotyössä työskenteleville ammattilaisille innovatiivisia ja uudenlaisia kokemuksia teknologioiden hyödyntämisestä kehittämällä virtuaalisia ja digitaalisia ratkaisuja hoitotyöhön.

TAVOITE 4. Kuvataan ikääntyneiden hoitotyöhön digitaalista osaamista vahvistava virtuaalinen oppimisympäristö ja luodaan siihen liittyvä yhteistoimintamalli.

5.3 Mikä on hankkeen uutuus- tai lisäarvo? Mitä toimintatapojen muutosta halutaan saada aikaan?

Koronapandemia on korostanut tarvetta jatkuvasti kehittää ikääntyneiden ihmisten hoitotyössä toimivien ammattilaisten digitaalista osaamista. Uutuusarvoa hankkeelle tuo kohderyhmälle kehitettävä virtuaalinen oppimisympäristö, jota käytetään esim. virtuaalilasien (AR/XR) tai mobiilisovellusten avulla (esim. Tablet tai älypuhelin) ja joka toimii niin ammattilaisten kuin ammattiin valmistuvien henkilöiden digitaalisen osaamisen kehittämisen ja osaamisen tukena sekä mahdollistaa teknologisten laitteiden käytön harjoittelun ja tuen käyttöönotolle.

Koronapandemian myötä tullut digiloikka on lisännyt tarvetta digitaalisten ja teknologisten laitteiden käytölle. Pandemia on osaltaan myös nostanut esille teknologian käytön mahdollisuudet, mutta puutteellisten digitaalisten taitojen takia ikääntyneiden ihmisten hoivassa digitaaliset laitteet, sovellukset ja palvelut eivät ole vielä laajasti käytössä. Hankkeen toiminnan avulla voidaan madaltaa hoivatyöntekijöiden kynnystä hyödyntää ja ottaa käyttöön teknologiaa

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

ikäntyneiden hoitotyössä sekä vahvistaa hoivatyöntekijöiden teknologista osaamista. Kasvavan teknologisen osaamisen ja laajentuvan myönteisen suhtautumisen myötä hoitohenkilökunnalla on paremmat valmiudet kehittää uusia hoitotyön käytäntöjä ja palveluita ikääntyneille digitaalisuutta hyödyntäen. Hankkeen konkreettisten teknologiakokeilujen avulla digitaaliset laitteet, sovellukset ja palvelut tulevat tutummaksi niillekin, joille teknologia ja digitaalisuus ovat olleet tuntemattomampia asioita. Digitaalisuuden laajempi hyödyntäminen ikääntyneiden hoitotyössä vaatii hoitohenkilöstön tutustumista teknologisiin ratkaisuihin ja niiden testaamista ja reflektointia. Digitaalisen osaamisen lisääntyminen mahdollistaa uudenlaisia tapoja tehdä työtä, työn monipuolistumisen ja ymmärryksen kasvamisen digitalisuuden hyödyntämismahdollisuuksista, mitkä lisäävät alan veto- ja pitovoimaa. Ikääntyneiden kasvava määrä ja työntekijöiden haastava rekrytointitilanne haastaa meitä innovoimaan uudenlaisia käytäntöjä ja tapoja tuottaa asiakkaille laadukkaita hyvinvointipalveluita.

Hankkeen toinen uutuusarvo on hankkeessa kehitettävät uudenlaiset digitaaliset oppimismenetelmät. Lisäarvoa tuottaa digitaalisten, teknologisten ja virtuaalisten laitteiden ja sovellusten käyttökokeilujen mahdollistuminen käytännön hoitotyössä. Hankkeen avulla lisätään ymmärrystä digi- ja teknologiaosaamisesta sekä näiden taitojen työssäolon aikaisesta ja jopa elämänmittaisesta osaamisen kasvattamisesta, mikä mahdollistaa teknologian käyttöönoton laajemmin.

Kolmantena uutuusarvona on hankkeessa luotava virtuaalisuutta hyödyntävä yhteistoimintamalli ikääntyneiden hoitotyön kehittämiseen ja oppimiseen. Mallin avulla tuetaan ikääntyneiden ihmisten parissa työskentelevien digitaalista osaamista ja vauhditetaan teknologian hyödyntämistä, uudenlaisen pedagogiikan toteuttamista ja käyttöönottoa sekä työelämän ja oppilaitosten yhteistyön jatkuvuuden varmistamista. Malli tarjoaa mahdollisuuksia virtuaaliodellisuuden ja pelillisyyden hyödyntämiseen opetustyössä hankkeen jälkeen.

Lisäarvoa hankkeelle antaa työelämän ja oppilaitosten tiivis yhteistyö digitaalisten taitojen ja osaamisen vahvistamisessa, mikä osaltaan lisää ikääntyneiden hoitotyön veto- ja pitovoimaa. Mahdollisuudet jatkuvaan oppimiseen lisäävät ammattilaisten työmotivaatiota. Hankkeen avulla mahdollistetaan yhteistyö digitaalisia ja virtuaalisia laitteita, sovelluksia ja palveluja tuottavien yritysten ja ikääntyneiden ihmisten hoivaa tarjoavien yksiköiden välillä.

Lisäarvoa hankkeelle antaa virtuaalisen oppimisympäristön kehittäminen ikääntyneiden hoitotyöhön, joka kärsii suuresta työvoimapulasta. Oppimisympäristön monipuoliset virtuaalitekniikan käyttömahdollisuudet lisäävät digitaalisten taitojen lisäksi myös ikääntyneiden hoitotyön substanssiosaamista.

5.4 Mitkä ovat hankkeen varsinaiset kohderyhmät?

Hankkeen kohderyhmät ovat:

- ikäntyneiden hoitotyössä työskentelevät hoitotyön ammattihenkilöt
- terveys- ja hyvinvointialan opiskelijat ammattikorkeakoulusta ja ammatillisesta oppilaitoksesta
- ikäntyneiden hoitotyön opettajat eri koulutusasteilla

5.5 Mitkä ovat hankkeen välilliset kohderyhmät?

Hankkeen välillisiä kohderyhmiä ovat:

- ikäntyneet kotihoidon asiakkaat ja palvelutalojen asukkaat, joita osallistuvat kokeiluihin ja testauksiin. Hoitohenkilökunnan digitaalisen osaamisen myötä iäkkäät ihmiset saavat arkensa avuksi erilaisia digitaalisia laitteita ja apuvälineitä ja heidän hyvinvointinsa lisääntyy.
- iäkkäiden ihmisten omaishoitajat, jotka saavat tukea osaavalta henkilökunnalta ja voivat myös hyötyä digitalisaation tuomista hyödyistä.
- iäkkäiden kotihoidon asiakkaiden tai palvelutalojen asukkaiden omaiset ja läheiset, joiden huoli omaisen hyvinvoinnista helpottuu henkilökunnan osaamisen ja työssä jaksamisen lisääntyessä. He voivat myös paremmin osallistua omaisensa tai läheisensä arkeen digilaitteiden avulla.

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

-ikäntyneiden hoitoa- ja hoivaa tarjoavat tahot

-tahot ja toimijat, jotka kehittävät iäkkäiden ihmisten digilaitteita ja –palveluja sekä virtuaalitekniologiaa

-työterveyshuolto ja terveydenhuollon organisaatioiden omat työhyvinvoinnista vastaavat yksiköt, joiden työkuorma vähenee kotihoidon ja palvelutalojen työntekijöiden työssä jaksamisen ja työhyvinvoinnin parantuessa.

6 Toteutus ja tulokset

6.1 Mitkä ovat hankkeen konkreettiset toimenpiteet tavoitteiden saavuttamiseksi?

TOIMENPITEET TAVOITTEEN 1 SAAVUTTAMISEKSI: Ajasta ja paikasta riippumattoman yhteistoiminnallisen pelillisyyttä hyödyntävän virtuaalisen oppimisympäristön rakentaminen.

Toimenpide 1.1 Selvitetään kohderyhmän digitaalisen osaamisen taso ja tarpeet virtuaaliselle oppimisympäristölle ja raportoidaan tulokset

Aikataulu: 1.1.-28.2.2022

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Sähköinen kysely (n=80) ja fokusryhmähaastattelut (n=20 ammattilaisille). Kyselyllä kartoitetaan ikääntyneiden hoitotyössä työskentelevien ammattilaisten ja ammattiin valmistuvien digitaalista osaamista, osaamistarpeita ja teknologioiden käyttöä ja käyttöosaamista. Haastatteluissa syvennetään tätä tietämystä. Kyselyn ja haastattelun tulosten kokoaminen, analysointi ja raportointi.

Toimenpide 1.2 Suunnitellaan ja arvioidaan virtuaalisen oppimisympäristön sisältöjä ja toimintoja

Aikataulu: 1.2.-30.4.2022

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Pohjautuu toimenpide 1.1 tuloksiin ja aikaisempaan tutkimuskirjallisuuteen. Järjestetään kohderyhmälle työpajoja (noin 6) hybriditoteutuksena, jolloin osallistuminen työpaikalta on mahdollista. Työpajoissa suunnitellaan, ideoidaan ja arvioidaan yhdessä kohderyhmän edustajien kanssa oppimisympäristön sisältöjä ja digitaalista sekä virtuaalista osaamista tukevia toimintoja.

Toimenpide 1.3 Määritellään virtuaalisen oppimisympäristön toiminnalliset ja tekniset vaatimukset.

Aikataulu: 1.-30.4.2022

Toteuttajat: Tredu koordinoi, TAMK

Toteutustapa: Pohjautuu toimenpiteessä 1.2 saatuihin tuloksiin. Järjestetään kohderyhmälle työpajoja (noin 4) hybriditoteutuksina, joissa muodostetaan yhdessä oppimisympäristön toiminnalliset ja tekniset vaatimukset. Järjestetään teknologiayritysten esittelyjä erilaisista virtuaalitekniologiaratkaisuista vaatimusmäärittelyn tueksi.

Toimenpide 1.4 Suunnitellaan ja toteutetaan yhteistoiminnallinen virtuaalinen oppimisympäristö.

Aikataulu: 1.5.-30.8.2022

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Pohjautuu toimenpiteeseen 1.3. Suunnitellaan ja luodaan virtuaalisen oppimisympäristön tekninen toteutuskuvaus. Oppimisympäristön rakentaminen palveluineen ostetaan ulkopuoliselta yritykseltä kilpailutuksen perusteella.

Toimenpide 1.5 Kokeillaan ja arvioidaan virtuaalista oppimisympäristöä työelämän ammattilaisten ja ammattiin valmistuvien kanssa

Aikataulu: 1.8.-30.10.2022

Toteuttajat: Tredu koordinoi, TAMK

Toteutustapa: Testataan määriteltyjä vaatimuksia asiakastapausten avulla. Järjestetään erilaisia virtuaalitekniologioita hyödyntävässä oppimisympäristössä käytännön testauksen työpajoja. Työpajat (noin 4) toteutetaan lähi- ja etätoteutuksina .

TOIMENPITEET TAVOITTEEN 2. SAAVUTTAMISEKSI: Ikääntyneiden hoitotyön veto- ja pitovoimaisuuden lisääminen hoitotyön ammattilaisten digitaalisia taitoja vahvistamalla.

Toimenpide 2.1 Koulutetaan hankkeen kohderyhmää digitaalisuuteen ja hyvinvointi-/ terveysteknologiaan liittyvään käsitteistöön

Aikataulu: 1.3.-30.4.2022

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Järjestetään webinaareja (2) ja työpaja, joissa lisätään kohderyhmän tietoa hyvinvointi- ja terveysteknologia käsitteistä sekä digitaalisuuteen ja teknologiaan liittyvistä termeistä. Käsitteiden ymmärtäminen luo pohjan digitaalisen osaamisen kehittymiselle. Koulutuksesta muodostetaan kokonaisuus, joka liitetään yhtenä kokonaisuutena oppimisympäristöön.

Toimenpide 2.2 Digitaalisiin laitteisiin ja teknologioihin tutustuminen ja testaus sekä reflektointi ikääntyneiden hoitotyön kontekstiin

Aikataulu: 1.5.-30.6.2022

Toteuttajat: Tredu koordinoi, TAMK

Toteutustapa: Järjestetään kasvokkain ja etänä toteutettavat työpajat TAMKin Sote Virtual Labissa ja Tredun Älykodissa, joissa tutustutaan digitaalisiin apuvälineisiin, hyvinvointi- ja terveysteknologisiin laitteisiin yms. Osallistetaan alan yritysedustajia mukaan esittelemään digitaalisia laitteitaan ja sovelluksiaan. Tehdään virtuaalikerroksia esim. Sote virtuaali labiin (TAMK), Älykotiin (Tredu) ja Laitetorille (Tampereen kaupunki), joissa tutustutaan ikääntyneiden ihmisten hoivassa käytössä oleviin teknologioihin ja uusiin teknologisiin mahdollisuuksiin. Reflektoidaan, miten eri teknologiat soveltuvat ja toimivat ikääntyneiden hoidon kontekstissa.

Toimenpide 2.3 Digitaalisten laitteiden ja teknologioiden valinta, käyttökokeilut ja soveltaminen ikääntyneiden hoitotyöhön

Aikataulu: 1.7.-30.9.2022

Toteuttajat: Tredu koordinoi, TAMK

Toteutustapa: Valitaan kohderyhmän kanssa kokeiltavat digitaaliset laitteet. Mahdollistetaan erilaisten digitaalisten laitteiden, virtuaalitekniologioiden sekä hyvinvointi- ja terveysteknologisten laitteiden konkreettisia kokeiluja ja soveltamista ikääntyneiden hoitotyössä. Kokeiluja tehdään yhteistyökumppaneiden autenttisissa tiloissa (showrooms) ja hankkeeseen osallistuvien ammattilaisten työpaikoilla (esim. palvelutalot). Kokeiluihin osallistetaan ikääntyneitä ihmisiä, jonka kautta saadaan arvokasta tietoa ikääntyneiden ihmisten kokemuksista. Ikääntyneet ihmiset rekrytoidaan mukaan työelämän yhteistyökumppaneiden kautta, jolloin ammattilaiset voivat kokeilla teknologioita oman asiakkaan kanssa. Rekrytointia tehdään tarvittaessa myös käynnissä olevista hankkeista esim. Elämänlanka-hanke (Tampereen Naisyhdistys ry, Stea), Virkeät ikämiehet -hanke (NääsVille ry, Stea).

Kokeiluja kuvataan ja niitä hyödynnetään virtuaalisessa oppimisympäristössä.

Toimenpide 2.4 Digitaalisessa vuorovaikutuksessa toimimisen taitojen vahvistaminen ikääntyneiden hoitotyössä

Aikataulu: 1.9.-31.10.2022

Toteuttajat: Tredu koordinoi, TAMK

Toteutustapa: Valmennuspaketti suunnitellaan yhteistyössä kohderyhmän kanssa työpajassa ja valmennukset toteutetaan työpajoissa (noin 2) hybriditoteutuksin. Valmennuspaketti keskittyy digitaalisessa ja virtuaalisessa ympäristössä toimimiseen ikääntyneen ihmisen kanssa. Alustavia teemoja voi olla esim. vuorovaikutukseen liittyvät erityiskysymykset, vuorovaikutuksen tavat (kuten nonverbaalin viestinnän merkitys), eettiset kysymykset, asenteiden vaikutus vuorovaikutuksessa virtuaalisessa-/digitaalisessa ympäristössä. Ikääntyneet ihmiset osallistetaan valmennuspaketin suunnitteluun ja valmennuksen toteuttamiseen, jolloin saadaan arvokasta tietoa heidän näkökulmastaan. Lisäksi ammattilaiset voivat yhdessä ikääntyneiden ihmisten kanssa kokeilla ja pohtia

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

vuorovaikutuksen merkitystä digitaalisessa ympäristössä. Valmennuspaketin sisällöt lisätään oppimisympäristöön ja on siten hyödynnettävissä laajemmin. Valmennuksesta kerätään palautetta ja arvioidaan toimenpiteen kokemuksellisia vaikutuksia .

Toimenpide 2.5 Arvioidaan vuorovaikutuksessa toimimisen taitojen (konkreettiset käyttötaidot, suhtautuminen) kehittymistä

Aikataulu: 1.10.2022-30.11.2022

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Toteutetaan sähköinen kysely (laadullisia ja määrällisiä kysymyksiä), jonka tuloksia verrataan toimenpide 1.1 tehtyyn lähtötasokyselyyn. Kysely toteutetaan osallistujille, jotka ovat olleet mukana hankkeen toimenpiteissä.

TOIMENPITEET TAVOITTEEN 3. SAAVUTTAMISEKSI: Tuotetaan ikääntyneiden hoitotyössä työskenteleville ammattilaisille innovatiivisia ja uudenlaisia kokemuksia teknologioiden hyödyntämisestä kehittämällä virtuaalisia ja digitaalisia ratkaisuja hoitotyöhön.

Toimenpide 3.1 Suunnitellaan pedagogisesti tarkoituksenmukaisia digitaalisia sisältöjä ja toimintoja virtuaaliseen oppimisympäristöön

Aikataulu: 1.10.2022-30.1.2023

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Suunnitellaan yhdessä kohderyhmän kanssa ikääntyneiden hoitotyön ammattitaitovaatimukseen peilaten pedagogisesti tarkoituksenmukaisia digitaalisia sisältöjä ja toimintoja oppimisympäristöön. Järjestetään hybridityöpajoja (noin 2). Huomioidaan ikääntyneiden ihmisten hoitotyössä toimivien ammattilaisten ja ammattiin valmistuvien digitaalisten taitojen, laitteiden ja sovellusten osaamisen tarpeet (lähtötason kartoitus toimenpide 1.1) ja tarkoituksenmukaiset keinot tukea digitaalisten laitteiden ja sovellusten, virtuaalitekniikoiden sekä hyvinvointi- ja terveysteknologioiden laitteiden käyttöönottoa. Tuodaan esille jatkuvan oppimisen näkökulma ottamalla huomioon eri tasoiset ja erilaiset tarpeet omaavat oppijat.

Toimenpide 3.2 Valitaan käytettävät ratkaisut ja sovellukset (esim. virtuaalinen pakopeli)

Aikataulu: 1.11.2022-28.2.2023

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Valitaan virtuaalisessa oppimisympäristössä käytettävät ratkaisut ja sovellukset peilaten toimenpide 3.1 suunniteltuihin sisältöihin ja toimintoihin. Tehdään käsikirjoitus valitulle/valituille ratkaisuille ja sovelluksille. Arvioidaan soveltuvat ratkaisut ja sisältöjen etenemisjärjestykset.

Toimenpide 3.3 Kokeillaan ja arvioidaan uusien teknologioiden toimivuutta valitussa oppimisympäristössä (esim. etämittaus, VR-, AR-ratkaisuja, robotiikkaa)

Aikataulu: 1.1.-30.4.2023

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Järjestetään työpajoja (noin 4) yhteistyössä teknologiayritysten kanssa. Kokeillaan ja arvioidaan uusimpien teknologioiden laitteiden, sovellusten ja palvelujen toimivuutta oppimisympäristössä. Tehdään tiivistä yhteistyötä teknologiayritysten kanssa.

TOIMENPITEET TAVOITTEEN 4. SAAVUTTAMISEKSI: Kuvataan ikääntyneiden hoitotyöhön digitaalista osaamista vahvistava virtuaalinen oppimisympäristö ja luodaan siihen liittyvä yhteistoimintamalli.

Toimenpide 4.1 Yhteistoimintamallin luominen ja kuvaaminen aikaisempien tavoitteiden ja toimenpiteiden pohjalta

Aikataulu: 1.8.2022-30.4.2023

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

Toteutustapa: Virtuaalisen yhteistoimintamallin luominen ja kuvaaminen sekä ohjeistuksen tekeminen oppimisympäristön käyttäjille. Yhteistoimintamalli tukee ikääntyneiden ihmisten parissa työskentelevien digitaalisen osaamisen ja teknologian hyödyntämisen varmistamista, uudenlaisen pedagogiikan toteuttamista ja käyttöönottoa sekä työelämän, ammatillisen oppilaitoksen ja ammattikorkeakoulun yhteistyön jatkuvuuden varmistamista.

Toimenpide 4.2 Yhteistoimintamallin visualisointi

Aikataulu: 1.4.-30.6.2023

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Yhteistoimintamalli visualisoidaan toimenpide 4.1 kuvauksen mukaisesti. Kuvauksessa käytetään hyväksi graafisen suunnittelun ammattilaisen työpanosta. Kuvauksessa hyödynnetään interaktiivisia työkaluja ja oppimismateriaaleja eri sovelluksiin käytettäväksi.

YLEISET TOIMENPITEET Hankehallinto, -koordinaatio ja -viestintä

Aikataulu: Koko hankkeen ajan

Toteuttaja: TAMK

Toteutustapa: Hankesuunnitelmaan kirjattujen toimenpiteiden toteuttamisesta ja tavoitteiden saavuttamisesta vastaaminen. Tietojen syöttäminen ESR-henkilöjärjestelmään ja yhteydenpito rahoittajaan. Ohjausryhmän koolle kutsuminen. Tietosuojaselosteen laatiminen ja henkilötietosuojasta huolehtiminen. Aineistohallintasuunnitelma laaditaan hankkeen alussa. Aineistohallintasuunnitelmassa kuvataan, miten aineisto kerätään, miten sitä käytetään ja säilytetään hankkeen aikana. Hankkeen edetessä aineistohallintasuunnitelmaa voidaan tarkentaa ja olosuhteiden muuttuessa sitä päivitetään. Aineistohallintasuunnitelman teossa hyödynnetään Tampereen korkeakoulu-yhteisön aineistohallinnan ohjeistuksia.

Viestintäsuunnitelma laaditaan hankkeen alkaessa. Viestintäsuunnitelmassa kootaan yhteen mm. hankkeen viestinnän tavoitteet, viestinnän kanavat (ml. somekanavat kuten FB, Twitter, LinkedIn) ja toimenpiteet sekä viestinnän arvioinnissa käytettävät mittarit. Hankkeen alkaessa suunnitellaan hankkeen visuaalinen ilme, joka on yhteneväinen korkeakoulu-yhteisön brändiohjeistuksen kanssa. Suunnittelu tapahtuu tiiviissä yhteistyössä graafisen ammattilaisen ja hanketoimijoiden kanssa.

Hankkeessa otetaan käyttöön selkeät kanavat, järjestelmät ja toimintamallit, miten hankkeen sisällä viestitään ja miten hankkeesta viestitään kohderyhmälle ja sidosryhmille (tiheys, viestintäkanavat ja -tavat) viestinnän työtapoja tarkennetaan ja samalla viestintäsuunnitelmaa täydennetään hankkeen kuluessa. Viestintää toteutetaan koko hankkeen ajan ja kaikilla hankkeen toimijoilla on viestintävastuu.

Hankkeen tuloksia levitetään mm. julkaisemalla blogitekstejä ja asiantuntija-artikkeleita alan julkaisuissa sekä somessa siten, että ne ovat kaikkien vapaasti saatavilla. Hankejulkaisemisessa kiinnitetään erityisesti huomiota, että hankkeen tulokset tavoittavat mahdollisimman laajasti alan toimijat ja asiantuntijat, päätöksentekijät sekä suuren yleisön. Hankkeessa saatujen tulosten ja uuden tiedon levittämisessä hyödynnetään hankevalmisteluvaiheessa luotuja yhteyksiä. Hankkeessa tehdään jatkuvaa itsearviointia.

6.2 Mitä tuloksia hankkeella saadaan aikaan? Mitä lyhyen ja pitkän aikavälin vaikutuksia sillä on?

Lyhyen aikavälin vaikutukset:

TAVOITE 1.

On kartoitettu ja raportoitu ikääntyneiden ihmisten hoitotyön ammattilaisten ja ammattiin valmistuvien digitaalista osaamista ja osaamistarpeita. On rakennettu ajasta ja paikasta riippumaton yhteistoiminnallinen oppimisympäristö ikääntyneiden ihmisten hoitotyössä toimivien digitaalisen- ja teknologiaosaamisen vahvistamiseksi. Oppimisympäristön suunnittelu on toteutettu yhteistyössä kohderyhmän ja hanketoimijoiden kanssa.

TAVOITE 2.

Kohderyhmän digitaaliset taidot ovat parantuneet ja heillä on laajempi näkemys teknologian hyödynnettävyydestä ikääntyneiden hoidossa. On toteutettu digitaalisuuteen liittyvää koulutusta, joista muodostetut itseoppimiskokonaisuudet ovat käytettävissä virtuaalitekniologiaa hyödyntävässä oppimisympäristössä. On järjestetty kohderyhmälle virtuaalisia ja kasvokkaisia digitaalisten laitteiden ja teknologioiden tutustumisia, testauksia ja käyttökokeiluja. Kokeilujen avulla teknologioiden tutuus on lisääntynyt ja niiden käyttöön ottamisen valmiudet ovat lisääntyneet sekä käyttöönotosta on tullut helpompaa. Kohderyhmän käsitys tarvelähtöisestä hyvinvointi- ja terveysteknologiasta sekä virtuaalitekniologioista ja niiden mahdollisesta implementoinnista ikääntyneiden hoitotyöhön (esim. virikkeellisyys, rauhattoman ikääntyneen rauhoittelu, mielenterveyden tukeminen, kuntoutus pelillisyyttä hyödyntäen) paranee. On arvioitu toimenpiteiden vaikutuksia.

TAVOITE 3.

On suunniteltu, toteutettu ja arvioitu pedagogisesti tarkoituksenmukaisia digitaalisia ja virtuaalisia sisältöjä ja toimintoja tukemaan ikääntyneiden ihmisten hoitotyössä toimivien työtä ja jatkuvaa oppimista.

TAVOITE 4.

On luotu ja visualisoitu ikääntyneiden hoitotyön digitaalista osaamista vahvistava virtuaalinen yhteistoiminamalli. Yhteistoimintamalli tukee ikääntyneiden ihmisten parissa työskentelevien digitaalisen osaamisen kehittymistä ja vauhdittaa teknologian hyödyntämistä ja uudenlaisen pedagogiikan toteuttamista.

Pitkän aikavälin vaikutukset:

Ammattilaisten valmiudet kehittää uusia käytäntöjä ja palveluja digitaalisuutta hyödyntäen ikääntyneiden hoitotyöhön paranevat. Ammattilaisten ja ammattiin valmistuvien ymmärrys teknologisen osaamisen ja taitojen elämänmittaisesta osaamisen kasvattamisesta lisääntyy. Työntekijöiden monipuolinen teknologinen osaaminen paranee ja asenteet teknologian käyttöä kohtaan ja sen soveltamista ikääntyneiden hoitotyössä muuttuvat myönteisemmiksi.

Osaamisen parantumisen myötä ikääntyneiden hoitotyöhön otetaan laajemmin käyttöön digitaalisia laitteita, sovelluksia ja palveluja, jotka helpottavat ammattilaisten työskentelyä ja lisäävät ikääntyneiden hyvinvointia. Ikääntyneiden ihmisten hoivan ja hoidon palveluvalikoima kasvaa. Uusien työskentelytapojen, apuvälineiden ja työn monipuolistuminen digitaalisuutta hyödyntämällä lisäävät alan veto- ja pitovoimaa. Sosiaali- ja terveysalan opiskelijoiden kiinnostus ikääntyneiden hoitotyötä kohtaan lisääntyy ja sitä kautta saadaan lisää työvoimaa alan työpaikkoihin. Yhteistyö ammattilaisten ja ammattiin valmistuvien kesken lisää opiskelijoiden laaja-alaisempaa ymmärrystä ja motivoituneisuutta suuntautua ikääntyneiden hoitotyöhön.

Lisäksi opetushenkilöstön pedagoginen osaaminen kehittyy digitalisaation ja virtuaalisuuteen perustuvan pelillisyyden hyödyntämisessä opetuksessa. Saadaan uuden pedagogisen ratkaisun kehittämisen myötä lisää tietoa moniammatillisesta oppimisesta, jonka avulla pystytään lisäämään tulevien sote-alan ammattilaisten sekä jo ammatissa toimivien monialaista osaamis-pääomaa esim. hoitotyön päätöksenteossa ja ongelmanratkaisussa.

6.3 Miten hakemuksen kohteena olevaa toimintaa jatketaan ja tuloksia sekä kokemuksia hyödynnetään hankkeen päättymisen jälkeen?

Hankkeen toiminta jatkuu hankkeeseen osallistuneiden ikääntyneiden hoitotyössä toimivien ammattilaisten ja ammattiin valmistuvien sekä hankkeeseen osallistuneiden ikääntyneiden palveluja tuottavien yhteistyötahojen digitaalisten taitojen jatkuvan kehittämisen ja lisääntyvien digitaalisten ja virtuaalisten laitteiden, sovellusten ja palvelujen käyttöönoton ja käytön kautta. Hankkeeseen osallistuvat ikääntyneiden hoitotyön ammattilaiset pystyvät viemään kasvavaa teknologista osaamistaan työyhteisönsä ja jalkauttamaan uudenlaista ajattelua. Tämän seurauksena kynnys ottaa käyttöön tai hyödyntää teknologiaa ikääntyneiden hoiva- ja hoitopalveluissa hyvin todennäköisesti madaltuu.

Hankkeessa kehitetty virtuaalinen oppimisympäristö ja sinne luodut sisällöt ja toiminnot on toteutettu käyttämällä sellaista digitaalista teknologiaa, joka on kaikille avoimesti saavutettavissa, joko esim. tabletilla tai älypuhelimella. Virtuaalinen oppimisympäristö luodaan sellaiseen avoimeen digitaaliseen ympäristöön (esim. pilvipalvelu), joka on alustariippumaton ja johon organisaatioille mahdollistetaan pääsy omien, jo olemassa olevien työkalujen ja teknologioiden avulla/kautta. Sellaisia virtuaalisia ratkaisuja ja sisältöjä, jotka vaativat virtuaalilasiens käyttöä, kokeillaan hankkeen aikana hanketoimijoiden virtuaalilaseilla. Aikaisempien virtuaaliteknologian liittyvien hankkeiden kokemuksesta tiedetään, että virtuaalitekniikka tuo helpon, ajasta ja paikasta riippumattoman itseopiskelu- ja käyttömahdollisuuden ja kehittämisen, joten työelämän organisaatiot ovat usein hankkineet itselleen virtuaalilaseja hankekokeilujen jälkeen. Virtuaalilasiens hinnat ovat jo tänä päivänä kohtuulliset ja terveydenhuollon organisaatioiden saavutettavissa. Useimmat pelilliset virtuaaliteknologian sisältötoiminnot toimivat myös nykyään tietokoneilla, tableteilla ja älypuhelimilla, joita kaikilla organisaatioilla on jo käytössä.

Hankkeen aikana pyritään löytämään sellaisia virtuaalitekniikkaratkaisuja, joihin TAMKin ja Tredun toimijoilla on jo pääsy tai kohtuullisin kustannuksin mahdollisuus päästä ja joihin TAMKin ja Tredun toimijoiden on helppo teknisesti tuottaa sisältöjä ja toimintoja yhdessä työelämän ammattilaisten kanssa jatkossakin työelämän hyödynnettäväksi. Kilpailutetun ostopalvelun kautta valittu virtuaaliteknologian liittyvä teknologia tuottava ja kouluttava yritys kouluttaa hankkeessa mukana olevia toimijoita virtuaaliseen oppimisympäristöön tuotettavien uudenlaisten ja innovatiivisten sisältöjen ja toimintojen luomiseen ja kehittämiseen. Tällä yhteisellä osaamis pääomalla voidaan jatkossa sujuvasti tuottaa yhteiskehittämällä sisältöjä ja pelillisyyttä, joita työelämä voi hyödyntää, ajasta ja paikasta riippumattomasti.

Virtuaalisen oppimisympäristön avulla voidaan tarjota digitaalisten taitojen ja teknologioiden käytön lisäämistä itseopiskeluna ja sitä voidaan hyödyntää ammattilaisten täydennyskoulutuksessa ja jatkuvan oppimisen tukena. Hankkeessa kehitetyt digitaalisia taitoja ja digitaalisten laitteiden käyttöönottoa parantavat uudenlaiset pedagogiset ratkaisut jäävät käytettäväksi oppimisympäristöön ja siihen integroituihin laitteisiin hankkeen jälkeen. Hankkeessa kehitettyjä pelillisiä ratkaisuja voidaan jatkossa hyödyntää terveydenhuollon ammattihenkilöiden koulutuksessa.

Virtuaalisesta oppimisympäristöstä ja siihen integroituvista laitteista, niiden toiminnoista, toiminta- ja käyttöperiaatteista sekä toimijoiden eri toimijankokulmista luotu visualisoitu yhteistoimintamalli saatetaan käytäntöön hankkeen loppuvaiheessa. Yhteistoimintamalli tukee ikääntyneiden ihmisten parissa työskentelevien digiosaamista ja vauhdittaa sekä opastaa teknologioiden hyödyntämistä, uudenlaisen pedagogiikan toteuttamista ja käyttöönottoa sekä tiivistää työelämän, ammatillisen oppilaitoksen ja ammattikorkeakoulun yhteistyön jatkuvuutta hyväksi havaittua mallia hyödyntäen.

Hankkeen tuloksia ja kokemuksia julkaistaan hankkeen ajan hyödyntäen eri kanavia, kuten ammattilehdet, Blogit ja kansainväliset vertaisarvioidut julkaisut. Hankkeen toteuttajat esittelevät hankkeen tuloksia erilaisilla foorumeilla ja yhteistyöverkostoissa. Hankkeen tulosten levittämisessä hyödynnetään yhteistyöverkostoja.

Hankkeessa saatuja tuloksia ja kokemuksia hyödynnetään hankkeen jälkeen sote-kentällä toimivien ammattilaisten digi- ja virtuaalitekniikkaosaamisen edistämiseen kohdentuvissa hankkeissa sekä uusien palvelujen kehittämisessä osallistujaorganisaatioissa. Hankkeessa kokeiltuja uudenlaisia esim. pelillisyyttä ja virtuaaliteknologian hyödyntäviä pedagogisia ratkaisuja voidaan hyödyntää laajemmin koulutusta ja jatkuvaa oppimista kehitettäessä. Hankkeen tuloksia jaetaan laajasti opetushenkilöstön kesken sekä hyödynnetään kokemuksia jatkuvan oppimisen näkökulmasta.

7 Kustannusarvion ja rahoitussuunnitelman tiivistelmä

Hankkeelle haetaan ennakkoa <input type="checkbox"/> Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei
Kustannusmalli Flat rate 17 % palkkakustannuksista

A Hankkeen kustannukset ja rahoitus

Kustannukset	Yhteensä €	Rahoitus	Yhteensä €	Osuus nettokustannuksista (%)
1 Palkkakustannukset	222 000	1 Haettava ESR- ja valtion rahoitus	247 455	80,00
2 Ostopalvelut	33 300	2 Kuntien rahoitus	0	0,00
3 Muut kustannukset	16 277	3 Muu julkinen rahoitus	61 863	20,00
4 Flat rate	37 741	4 Yksityinen rahoitus	0	0,00
Kustannukset yhteensä	309 318	Rahoitus yhteensä	309 318	100,00
5 Tulot	0			
Nettokustannukset yhteensä	309 318			

B Erikseen raportoitavat osallistujien palkkakustannukset ja niiden rahoitus (joihin ei myönnetä ESR:n ja valtion rahoitusta)

Kustannukset	Yhteensä €	Rahoitus	Yhteensä €
6 Kunnat	0	5 Kuntien rahoitus	0
7 Muu julkinen	0	6 Muu julkinen rahoitus	0
Yhteensä	0	Yhteensä	0

Kustannusarvio yhteensä	309 318	Rahoitussuunnitelma yhteensä	309 318
--------------------------------	----------------	-------------------------------------	----------------

8 Muilta rahoittajilta haettu rahoitus**8.1 Mitä sitovia sopimuksia tai aiesopimuksia on rahoitussuunnitelmassa esitetystä muun julkisen rahoituksen, kuntarahoituksen ja yksityisen rahoituksen osuuksista (ml. omarahoitusosuus)?**

Hanketoteuttajat TAMK ja Tredu ovat sitoutuneet omarahoitusosuuksiin aiesopimuksella. Muuta rahoitusta kuin omarahoitusta ei ole budjetoitu tukiosuuden ohella.

Yhteistyökumppanit ovat ilmaisseet kiinnostuksensa osallistua hankkeeseen. Yhteistyötahot eivät maksa osallistumismaksua hankkeeseen eikä yhteistyötahoille makseta osallistumisesta hankkeeseen.

8.2 Onko hankkeeseen haettu tai ollaanko hakemassa rahoitusta muilta rahoittajilta? Mistä ja milloin rahoitusta on haettu? Kuinka paljon rahoitusta on haettu tai myönnetty?

Ei haeta rahoitusta muualta.

9 Yhteydet muihin hankkeisiin**9.1 Mihin muihin Manner-Suomen rakennerahasto-ohjelmasta rahoitettaviin hankkeisiin tai hankekokonaisuuksiin hakemus liittyy ja miten? (Merkitse myös hakemusnumerot tai hankekoodit.)**

DigiTaito - Digiosaamisella työssä tulevaisuuteen -hankkeessa (ESR S21438) keskitytään työelämän digitalisoitumisen murrokseen. Hankkeen tavoitteena on lisätä sosiaali- ja terveydenhuoltoalan työntekijöiden tieto- ja viestintätekniikan osaamisen tasoa. Hankkeessa syntyy useita digiosaamisen kehittämiseen tähtäviä verkko-opintokokonaisuuksia, joita voidaan hyödyntää valtakunnallisesti sekä hankkeen aikana että myöhemmin. DigiTaito-hankkeen koulutukset ovat kohdistuneet kolmelle eri osa-alueelle: yleisimpien digitaalisten sovellusten peruskäyttöön, kotihoidon ammattilaisten digitaalisten- ja teknisten laitteiden sekä palveluiden hyödyntämiseen vanhusten kotihoidossa ja varhaiskasvatuksen ammattilaisten mobiililaitteiden ja -sovellusten hyödyntämiseen heidän työssään. Hanketta koordinoi Toimihenkilöjärjestöjen Opintoliitto ry (1.12.2018-28.2.2021) ja osatoteuttajina ovat Tampereen ammattikorkeakoulu ja Suomen Diakoniaopisto. GerDigiGame-hankkeessa hyödynnetään DigiTaito-hankkeessa kehitettyä oppimisympäristöä.

DigiTalentti lähihoitaja (ESR S22588) -hankkeen tavoitteena on lähihoitajaopiskelijoiden digitaalisten taitojen parantaminen sekä olemassa olevien taitojen tunnistaminen ja ylläpitäminen. DigiTalentti lähihoitaja -hanke uudistaa ja

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

monipuolistaa toimenpiteillään lähihoitajaopiskelua. Projektissa lähdetään liikkeelle lähihoitajaopintojen läpivalaisulla ja selvittämisellä, mitä digitalisaatio lähihoitajakoulutuksessa käytännössä tarkoittaa. Läpivalaisu tarjoaa vahvan lähtökohdan digipainotteisen toteutustavan suunnittelulle lähihoitajakoulutukseen ja sen pohjalta pilotointien tekemiselle. Isommassa kuvassa katsottuna tavoitteena on vakiinnuttaa digipainotteinen toteutustapa kattamaan koko lähihoitajakoulutusta sekä laajentaa sitä asteittain. Hanketta toteuttaa Jyväskylän koulutuskuntayhtymä Gradia (1.9.2021-31.8.2023) GerDigiGame-hankkeessa hyödynnetään mahdollisuuksien mukaan DigiTalenti-hankkeen kokemuksia piloteista.

DigiSote – Digitaalisen osaamisen kehittäminen sote-alalla –hankkeen (ESR S20798) tarkoituksena oli kehittää sosiaali- ja terveysalan henkilöstön valmiuksia ja osaamista digitaalisten sovellusten käyttäjänä ja digitaalisten palveluiden ja työprosessien kehittäjänä. Hankkeella tavoiteltiin parempaa palveluiden saavutettavuutta, laatua ja yhdenmukaisia hoitoketjuja digitaalisten sovellusten avulla. Hankkeessa toteutettiin kokeiluin ja mallinnuksina etälääkäri- ja –hoivapalveluja, sosiaalialan etäasiointia, videovälitteisiä yhteydenottoja sosiaalialan asiakkaiden ja läheisten kesken, videovälitteisiä yhteydenottopalveluja ja 24/7 yhden luukun yhteydenottokanava verkkoon. Näissä prosesseissa henkilöstön osaamisen ja valmiuksien kehittäminen digitaalisten sovellusten käyttäjinä ja kehittäjinä oli keskeistä. Hankkeessa syntyi toimintamallit digitaalisten etälääkäri- ja etähoivapalveluiden, sosiaalialan asiakaspalveluiden, lasten ja nuorten sote-palveluiden kehittämiseksi, malli digiteknologian käyttöönotosta sote-alan ammattilaisten keskuudessa sekä selvitystyöt digitaalisesta kehittämisohjelmasta ja teknologian käytöstä potilaan ravitsemusturvallisuuden edistämiseksi. Hanketta koordinoi Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu XAMK (1.9.2016-31.8.2018) ja osatoteuttajina toimi Etelä-Savon sosiaali- ja terveystieteiden kuntayhtymä (ESSOTE), Itä-Savon sairaanhoitopiiriin Ky (Sosteri), Mikkelin seudun sosiaali- ja terveystoimi (Seutusote) ja Diakonia-ammattikorkeakoulu. GerDigiGame-hankkeessa hyödynnetään mahdollisuuksien mukaan DigiSote-hankkeen kokemuksia ja tuloksia.

Erikoistumiskoulutus nykYTEknologian hyväksikäytöstä ikäihmisten kotihoidossa (KOTEK-ERKO) -hankkeen (ESR S21107) keskeisenä tavoitteena oli suunnitella ammattikorkeakoulutasoinen erikoistumiskoulutus, jonka avulla voidaan tuottaa valtakunnallisesti tietoa ja osaamista kotihoidon toimintakenttään. Hankkeen avulla tuotettiin myös uutta tietoa erilaisista terveysteKnologisista ja digitaalisista ratkaisuista kotihoidon toimintaympäristössä yhteistyössä työelämätoimijoiden kanssa. Hankkeen tuloksena syntyi ammattikorkeakouluihin valtakunnallinen Kotihoidon teknologian erikoistumiskoulutus (30 op), jonka avulla saadaan lisää tietoa ja osaamista ikäihmisten kotihoidon tueksi. Hanketta koordinoi Hämeen Ammattikorkeakoulu (1.9.2017-31.12.2019) ja osatoteuttajina ovat Turun ammattikorkeakoulu, Savonia-ammattikorkeakoulu ja Oulun ammattikorkeakoulu. GerDigiGame-hankkeessa hyödynnetään mahdollisuuksien mukaan KOTEK-ERKO-hankkeen tuloksia.

HOPEDI - Hybridimallin opetuksen ja digitaalisen osaamisen kehittäminen korkeakouluopetuksessa (ESR S22492) -hanke kehittää koko Oamkin opetushenkilöstön digipedagogista osaamista hybridimallia hyödyntävässä opetustyössä sekä jakaa opetushenkilöstölle aktiivisesti tietoa uusista tarkoituksenmukaisista pedagogisista malleista, alakohtaisista digioppimisympäristöistä ja hyväksi koetuista käytänteistä. Hanke kehittää työelämälähtöisiä ja tutkimusperustaisia ratkaisuja hybridiopetukseen ja –oppimiseen yhdessä Oamkin sidosryhmien kanssa, sekä kehittää perehdytysmallin uusien opiskelijoiden digiopiskeluun. HOPEDI-hankkeen pääasialliset tulokset ovat Oamkin opetushenkilöstön digipedagogisen osaamisen varmistaminen, Oamkin hybridimallisen opetuksen määrittely ja soveltaminen, toimialalähtöisten ja digipedagogisesti innovatiivisten oppimiskäytäntöjen osaamisen levittäminen sekä Oamkissa aloittavien opiskelijoiden digiperehdyttämisen mallin kehittäminen ja vienti käytäntöön. Pidemmällä aikavälillä hankkeen toimenpiteiden myötä alueen yritysten osaaminen kasvaa työntekijöiden osaamistason, sekä korkeakoulutuksen laadukkaampien digitaalisten opintokokonaisuuksien ja saavutettavuuden lisääntymisen kautta. Hanketta toteuttaa Oulun ammattikorkeakoulu (1.9.2021-30.6.2023). GerDigiGame-hankkeessa hyödynnetään HOPEDI-hankkeen kokemuksia ja tuloksia.

Satakunta DigiHealth –hankkeessa (EAKR A74735) luodaan digitaalisten palveluiden ja hyvinvointiteknologian osaamiseen, kehittämiseen ja innovointiin liittyvä ekosysteemi. Ekosysteemi muodostuu laajasta toimijaverkostosta

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

sekä työkalupakista, joka tarjoaa monipuolisesti vaihtoehtoja uusien digi- ja teknologiainnovaatioiden suunnitteluun, testaamiseen, kehittämiseen ja palvelumuotoiluun. Hankkeella edistetään hyvinvointitekniikan ja digipalveluiden hyödyntämistä sosiaali- ja terveysalalla. Hanketta koordinoi Prizztech Oy (1.1.2019-31.12.2021) ja osatoteuttajina ovat Tampereen korkeakoulusäätiö, Länsirannikon Koulutus Oy WinNova, Satakunnan ammattikorkeakoulu ja Satakunnan koulutuskuntayhtymä. GerDigiGame-hankkeessa hyödynnetään mahdollisuuksien mukaan Satakunta DigiHealth –hankkeen kokemuksia ja luotua toimijaverkostoa.

Vetovoimainen kotihoito - Tehdään hyvä arki yhdessä -hankkeen (ESR S21911) tavoitteena on kotihoidon työntekijöiden ammatillisuuden vahvistamiseen, työhyvinvoinnin lisäämiseen sekä asiakkaiden tarpeista lähtevien palveluprosessien kehittämiseen ja osallistavan tiedolla johtamisen kehittämiseen. Lämpileikkaavina teemoina hankkeessa ovat viestinnän kehittäminen ja teknologian entistä parempi hyödyntäminen. Alan vetovoimaisuuden vahvistamiseksi hankkeessa otetaan käyttöön joustavia, yksilöllisiä ratkaisuja ja uusia monimuotoisia ammatillista kasvua tukevia toimintamalleja, jotka mahdollistavat työurien jatkumisen vaativassa kotihoidon työssä sekä lisäävät kiinnostusta hakeutua alalle. Hanketta koordinoi Etelä-Savon sosiaali- ja terveyspalvelujen kuntayhtymä (1.1.2020 - 31.12.2021) ja osatoteuttajina on Etelä-Savon Koulutus, Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu XAMK ja Diakonia-ammattikorkeakoulu. GerDigiGame-hankkeessa hyödynnetään Vetovoimainen kotihoito -hankkeen tuloksia.

Veto- ja pitovoimaa kotihoitoon -hankkeen (ESR S21932) tavoitteena on vahvistaa kotihoidon palvelukseen valmistuvien opiskelijoiden ja kotihoidossa työskentelevien ammattilaisten toimintaedellytyksiä ja muutoskyvykkyyttä sekä lisätä kotihoidon työn veto- ja pitovoimaisuutta sosiaali- ja terveyspalveluissa. Kotihoidon veto- ja pitovoimaisuuden vahvistamiseksi hankkeessa tuotetaan mentorointimalli ja -opas alalle valmistuvien opiskelijoiden, kotihoidon ammattilaisten ja esimiesten käyttöön. Hanketta koordinoi Satakunnan ammattikorkeakoulu (1.4.2020-31.12.2023) ja osatoteuttajina ovat Tampereen ammattikorkeakoulu, SASKY koulutuskuntayhtymä ja Satakunnan koulutuskuntayhtymä (Sataedu). GerDigiGame-hankkeessa hyödynnetään hankkeen kokemuksia veto- ja pitovoiman vahvistamisesta.

6Aika: Hippa - Hyvinvointia ja parempaa palveluasumista digitalisaation avulla –hankkeessa (EAKR A73977) kehitettiin yritysten käyttäjälähtöistä tuote- ja palvelukehitystä älykkään palveluasumisen ja kotona asumisen edistämiseksi. Hankkeen yhteiskehittelyprosessien, testauksen ja kaupallistamisen sparrauksen kautta syntyneet tuotteet ja palvelut vastaavat asukkaiden osallistumisen ja mielekkään toiminnan, turvallisuuden, liikkumisen ja saavutettavuuden tarpeisiin. Hankkeessa yhdistyivät sosiaali- ja terveysalan, tieto- ja viestintätekniikan, kiinteistö- ja talotekniikan sekä liiketalousalan osaaminen. Hankkeen toiminta jatkuu TUTTU net - Tuotekehittäjän testi- ja tukiverkostossa. Hanketta koordinoi Metropolia Ammattikorkeakoulu (1.8.2018-31.12.2020) ja osatoteuttajina toimivat Tampereen ammattikorkeakoulu, Oulun ammattikorkeakoulu, Oulun kaupunki ja Helsingin kaupunki. GerDigiGame-hankkeessa hyödynnetään Hippa-hankkeen kokemuksia ja TUTTU net verkostoa.

9.2 Mihin muista rahoituslähteistä rahoitettaviin hankkeisiin tai hankekokonaisuuksiin hakemus liittyy ja miten? (Merkitse myös hakemusnumerot tai hankekoodit, jos niitä on.)

Kotona asumisen teknologiat ikäihmisille -ohjelma (KATI) (STM, 1.9.2020-30.6.2023) edistää uusien teknologioiden hyödyntämistä kotona asumisessa, kotihoidossa ja kotiin tuotavissa palveluissa. Kotona asumisen toimintamalleja ja palveluita uudistetaan hyödyntämällä teknologiaa kotona asuvan henkilön toimintakyvyn ja hyvinvoinnin ylläpitämiseksi, itsenäisen ja turvallisen asumisen tukemiseksi, kotiin tuotavien palvelujen edistämiseksi ja kotihoidon henkilöstön työhyvinvoinnin lisäämiseksi ja kuormituksen vähentämiseksi. Ohjelmaa koordinoi THL. Ohjelman osahankkeen Tampereen PirKATI-hankkeen tavoitteena on kehittää toimintamalleja teknologiatuetun kotona asumisen asiakaspolun vaiheisiin. Lähtökohtana on koti- ja etähoidon palveluita yhdistävän Kotidigi-alustan kehittäminen, laajentaminen ja vaikuttavuuden arvioiminen. GerDigiGame-hankkeessa hyödynnetään KATI-ohjelmassa tuotettuja materiaaleja kuten Yritystoria ja tehdään tarpeen mukaan yhteistyötä PirKATI-hankkeen kanssa.

Mysteri 24/7 -hankkeessa (Kela, 1.1.2020–31.12.2021) kehitetään ammatilliseen kuntoutukseen virtuaalinen

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

pakopeli, jonka avulla tuetaan syrjäytymisvaarassa olevia nuoria ja nuoria aikuisia arjen hallinnassa, opiskelualan tai työpaikan etsimisessä sekä keskeytyneiden tai keskeytymisuhan alla olevien opintojen jatkamisessa. Hankkeessa tuotetaan tietoa nuorten kokemuksista virtuaalisen pakopelin kehittämisprosessiin osallistumisesta sekä nuorten ja ohjaajien kokemuksista virtuaalisen pakopelin hyödyllisyydestä nuorten opiskelunvalmiuksiin ja arjen hallintaan liittyen. Hanketta koordinoi Kajaanin ammattikorkeakoulu ja osatoteuttajina ovat Hämeen ammattikorkeakoulu ja Laurea-ammattikorkeakoulu. Hankkeen tuloksia ja kokemuksia pelillisyydestä ja pakopelin rakentamisesta hyödynnetään GerDigiGame-hankkeessa.

10 Maantieteellinen kohdealue

<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 Pirkanmaa		
Seutukunnat Tampereen, Etelä-Pirkanmaan, Luoteis-Pirkanmaan		
Kunnat Hämeenkyrö, Kangasala, Kuhmoinen, Lempäälä, Nokia, Orivesi, Pirkkala, Pälkäne, Tampere, Vesilahti, Ylöjärvi, Akaa, Ikaalinen, Parkano		

Jos hanke toteutetaan yhdessä paikassa, mikä on toteutuspaikan osoite?

Jakeluosoite	Postinumero	Postitoimipaikka
--------------	-------------	------------------

11 Hakijan osaaminen, hankkeen riskiarviointi ja ohjausryhmä

11.1 Minkälainen on hakijan osaaminen ja kokemus hankkeiden toteuttamisesta ja hankesuunnitelman mukaisesta sisällöllisestä teemasta?

Tampereen ammattikorkeakoulu

Tampereen ammattikorkeakoulu (TAMK) on yksi Suomen suurimmista ammattikorkeakouluista ja mukana Tampereen korkeakouluyhteisössä. Yhteisö syntyi vuoden 2019 alussa, kun Tampereen yliopisto ja Tampereen teknillinen yliopisto yhdistyivät uudeksi säätiöyliopistoksi, ja yliopiston ja ammattikorkeakoulun välinen yhteistyö tiivistyi. Tampereen korkeakouluyhteisö on Suomessa ainutlaatuinen rakentaessaan uutta mallia suomalaiseen korkeakoulutukseen ja tieteen tekemiseen. Yhteisö tekee työtä yhteiskunnan suurimpien haasteiden ratkaisemiseksi ja uusien mahdollisuuksien luomiseksi johtotähtinään huippututkimuksen ja innovaatioiden yhdistäminen, monitieteinen oppiminen ja elinikäinen kumppanuus sekä ainutlaatuinen elinkeinoelämän ja julkisen sektorin soveltamisosaaminen.

TAMKissa on yli 40 tutkinto-ohjelmaa, 10 000 tutkinto-opiskelijaa ja 700 henkilöstön jäsentä. Monialaisuus ja monimuotoisuus ovat TAMKin ominaispiirteitä. Koulutuksessa ja kehittämishankkeissa eri alojen osaamisia yhdistellään luovasti ja rohkeasti. TAMKissa toteutetaan hyvin monipuolisia TKI-hankkeita, joiden sisällöt vaihtelevat monialaisesti koulutusalojen mukaan. Suuri osa TKI-projekteista on laajoja kehittämishankkeita, joita toteutetaan yhdessä muiden korkeakoulujen, yritysten, julkisorganisaatioiden ja kolmannen sektorin toimijoiden kanssa. Rahoituskaudella 2014–2020 TAMK on ollut mukana 108 rakennerahastohankkeessa, joista 26 on EAKR JA 82 ESR-hankkeita. TAMKin koordinoimia näistä on 12 EAKR- ja 41 ESR-hanketta. TAMKin hankkeissa kehitetään uusia, laajalaisia ratkaisuja alueellisiin ja valtakunnallisiin tarpeisiin.

TAMKin pääkampuksella on vuonna 2020 avattu Sote Virtual Lab, joka on etä-, digi- ja virtuaalisiin teknologioihin keskittyvä tutkimus-, kehittämis- ja oppimisympäristö. Labissa tutkitaan ja kehitetään käyttäjä- ja ihmislähtöisiä teknologiaratkaisuja ja –hyvinvointipalveluja sekä vahvistetaan näihin liittyvää osaamista. Labissa on monipuolinen laitevalikoima mm. IglooVision sylinteri, virtuaalilaseja, erilaisia robotteja, aistitoimintoihin liittyviä teknologiaratkaisuja, etäpalveluratkaisuja- ja laitteita sekä hyvinvointiteknologiaa. Lab mahdollistaa 360-videoiden katselun sylinterissä.

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

TAMKin Sosiaali- ja terveysala -osaamisyksikkö edustaa laaja-alaista osaamista ja asiantuntemusta sosiaali- ja terveysalalla ja tuo hankkeeseen vahvan ikääntyneen ihmisen hoitotyön, asiakaslähtöisyyden, pedagogisen ja digitaalisten taitojen kehittämisen osaamisen. Yksikkö tuo hankkeeseen vahva asiantuntemus ikääntyneiden kotiin vietävistä teknologisista ja digitaalisista palveluista, laitteista ja sovelluksista

Tampereen seudun ammattiopisto

Tampereen seudun ammattiopistoa (TREDU) ylläpitää Tampereen kaupunki. TREDU toimii 16 toimipisteessä Tampereella, Ylöjärvellä, Nokialla, Kangasalla, Lempäälässä, Orivedellä, Virroilla ja Pirkkalassa. TREDUssa opiskelee vuosittain noin 18 000 nuorta ja aikuista opiskelijaa. Ammatilliseen koulutukseen valmentavassa koulutuksessa on noin 500 opiskelijaa joka vuosi.

Vuonna 2018 uudistetussa strategiassa TREDUN tavoitteena on profiloituvan tulevaisuuden teknologioiden käyttöönoton edelläkävijänä. TREDU ottaa kaikessa toiminnassaan huomioon tulevaisuuden teknologian vaikutukset ammattien muutoksiin ja osaamistarpeisiin. Näitä ovat robotiikka, tekoäly, koneoppiminen, hyvinvointiteknologia, virtuaalisuus, lisätty todellisuus, ohjelmointi, data-analytiikka, tunnistautuminen ja digitalisoituva liiketalous. Lisäksi TREDU hyödyntää ajasta ja paikasta riippumatonta opetusteknologiaa ja virtuaalisia oppimisympäristöjä.

Hyvinvointiteknologian opetusta on ollut TREDUN lähihoitajakoulutuksessa vuodesta 2017, jolloin TREDU pilotoi tätä valinnaista tutkinnonosaa. Nyt hyvinvointiteknologia toimintakyvyn edistämiseksi (15 osp) on jo vakiintunut sosiaali- ja terveysalan perustutkinnon koulutukseen yhtenä valinnaisena tutkinnonosana. Uusia kotona asumisen tukemisen teknologisia sovelluksia ja laitteita tulee markkinoille nyt entistä enemmän. TREDU vastaa osaltaan tähän siten, että lähihoitajaopiskelijoille tarjotaan koulutusta, jotta he ovat teknisesti osaavampia siirtyessään työelämään hoitoalalle. TREDUN Pyynekin kampuksella on Älykoti, joka tarjoaa kodinomaisen oppimisympäristön lisäksi myös simulaatio-oppimisympäristön, ja joita hyödynnetään kaikissa lähihoitajan tutkinnonosissa.

11.2 Minkälaisia riskejä hankkeen toteuttamiseen liittyy ja miten riskejä hallitaan?

Riski	Toimenpiteet riskin toteutumisen todennäköisyyden pienentämiseksi
Hankkeessa käytettävän tekniikan toimimattomuus	Hankkeessa on vahvaa asiantuntemusta virtuaalitodellisuuteen ja oppimisympäristöihin liittyvien hankkeiden toteuttamisesta. Hankevalmisteluvaiheessa on tutustuttu pelillisyyden käyttökokeiluun ja niistä ammennetaan hankkeen toimenpiteiden suunnittelussa.
Kohderyhmän tavoittamiseen ja sitouttamiseen liittyvät riskit	Koronapandemia on lisännyt ikääntyneiden ihmisten kotihoidon ja palveluasumisen henkilökunnan työkuormaa, jota voidaan helpottaa käyttöön otettavien uusien digilaitteiden ja -apuvälineiden avulla sekä ikääntyneiden hoitotyöhön motivoituneiden opiskelijoiden ja sitä kautta tulevaisuuden uusien työntekijöiden kautta. Hankkeen valmisteluvaiheessa on tehty yhteistyötä ikääntyneiden ihmisten hoitoa tarjoavien tahojen kanssa, jotka ovat tuoneet esille, että hankkeen tavoitteet ja toimenpiteet ovat tarpeellisia ja hyödyttää alaa. Hankkeen näkökulmasta riskinä voi olla, että työpaikoissa ei ole aikaa osallistua hankkeen tarjoamiin toimenpiteisiin. Tätä riskiä on ennakoitu informoimalla työelämä kohderyhmää hankkeen toiminnasta ja kontaktoimalla hankkeeseen osallistuvat kotihoidon ja palveluasumisen yksiköt hankkeen suunnitteluvaiheessa. Hankkeen toimintaan sitoutumista lisää hankkeessa tarjotut mahdollisuudet digitaalisten taitojen parantamiseen, jotka hyödyttävät kohderyhmää henkilökohtaisella ja työyhteisötasolla. Hybridityöpajoihin ja webinaareihin osallistuminen on mahdollista työpaikalta käsin, mikä parantaa ammattilaisten mahdollisuuksia osallistua hankkeen toimintaan.
Hankkeen toimenpiteet eivät vastaa kohderyhmän tarpeita	Hankkeen toimenpiteiden suunnitteluun on osallistunut laaja joukko pedagogiikan, ikääntyneiden hoitotyön ja hyvinvointi- ja terveysteknologian asiantuntijoita. Hanketta on valmisteltu työelämän näkökulmasta, ja työelämän tarpeet ovat vahvana pohjana hankkeen toiminnalle. Hankkeen suunnitteluvaiheessa on kartoitettu kohderyhmän tarpeita ja toiveita digitaalisten taitojen parantamisen suhteen. Kohderyhmän edustajat ovat mukana koko kehittämistyön ajan.
Hankkeen toimenpiteet eivät jää pysyviksi	Hankkeen tuloksia ja hyväksi havaittuja toimintamuotoja levitetään hankkeen viestintäsuunnitelman mukaisesti hankkeen aikana ja sen jälkeen. Hankkeessa kehitetty oppimisympäristö jää avoimeen käyttöön hankkeen jälkeen.
Hanketoimijoihin liittyvät riskit	Hankkeen toteuttamiseen osallistuu useita asiantuntijoita, eikä hankkeen toteuttaminen ole vain muutaman henkilön vastuulla. Hankkeen valmisteluun osallistuvat henkilöt ovat sitoutuneet myös hankkeen toteuttamiseen. Henkilövaihdoksista aiheutuvia riskejä hankkeen toteuttamiselle ehkäistään suunnittelun, kirjaamisen ja sisäisen tiedottamisen avulla. Tarvittaessa hanketoimijat perehdyttävät seuraajansa. Hanketoimijoiden yhteistyö toteutetaan viestintäsuunnitelman sisäisen viestinnän mukaisesti. Suunnittelussa aikataulussa pysymisessä auttaa hanketoimijoiden kokemus hanketyöskentelystä ja vankka substanssiosaaminen.

11.3 Esitys hankkeen ohjausryhmän kokoonpanoksi

Tampereen ammattikorkeakoulun edustaja

Tredun edustaja

Valli ry, ikäteknologiakeskuksen edustaja

Tehyn edustaja

Tampereen vanhusneuvoston edustaja

Yhteistyötahojen edustajat

Kohderyhmien edustajat

Rahoittajan edustaja

12 Hakemusvaiheessa ilmoitettavat arviot hankekohtaisista seurantatiedoista

12.1 Hankkeeseen osallistuvien yritysten arvioitu lukumäärä

Henkilöstömäärä	Yritysten lukumäärä
Mikroyritys	
Pieni yritys	5
Keskisuuri yritys	
Suuryritys	
Yhteensä	5

12.2 Hankkeeseen osallistuvien henkilöiden lukumäärät hankkeen keston ajalta työmarkkina-aseman mukaan, naisten määrä eriteltyinä

	Työttömät (ml. pitkäaikaistyöttömät)	Yleissivistävässä / ammatillisessa koulutuksessa olevat	Työssä olevat (ml. yrittäjät)	Työmarkkinoiden ulkopuolella olevat	Yhteensä
Alle 25-vuotiaita		30			30
25-29-vuotiaita		10	15		25
30-54-vuotiaita			25		25
Yli 54-vuotiaita			10		10
Yhteensä	0	40	50	0	90
Joista naisia		30	40		70

12.3 Osallistujien henkilökoulutus- ja henkilötyöpäivät koko hankkeen keston ajalta

	Yhteensä
Lähiopetuspäiviä	70
Etäopetuspäiviä	110
Tukityöllistämispäiviä	
Ohjaus- tai konsultointipäiviä	
Muita henkilötyöpäiviä	30
Yhteensä	210

12.4 Hankkeeseen osallistuvien alle 30-vuotiaiden, 30-54-vuotiaiden ja yli 54-vuotiaiden koulutustausta, naisten määrä eriteltyinä

Toimintalinja 9. REACT-EU:n ESR-toimenpiteet

Erityistavoite 12.3. Digitaalisten taitojen parantaminen

	Osallistujat ilman perusasteen (ISCED 1) koulutusta	Alemman perusasteen (ISCED 1) ja ylemmän perusasteen (ISCED 2) koulutuksen suorittaneet	Keskiasteen (ISCED 3) tai keskiasteen jälkeisen (ISCED 4) koulutuksen suorittaneet	Korkea-asteen koulutuksen (ISCED 5 to 8) suorittaneet	Yhteensä
Alle 30-vuotiaita					0
30-54-vuotiaita					0
Yli 54-vuotiaita					0
Yhteensä	0	0	0	0	0
joista naisia					0

12.5 Hankkeeseen osallistuvien opinto-ohjaajien, uraneuvojien ja muiden ohjauspalveluiden asiantuntijoiden lukumäärä, naisten määrä eriteltyinä

Toimintalinja 9. REACT-EU:n ESR-toimenpiteet

Erityistavoite 12.3. Digitaalisten taitojen parantaminen

	Yhteensä
Osallistuvat opinto-ohjaajat, uraneuvojat ja muut ohjauspalveluiden asiantuntijat	
joista naisia	

13 Horisontaaliset periaatteet

13.1 Sukupuolten tasa-arvo

	Kyllä	Ei	Perustelu
Hankkeessa on tehty toimintaympäristön analyysi sukupuolinäkökulmasta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Toimintaympäristöanalyysi sukupuolinäkökulmasta on tehty olemassa olevien tilastotietojen ja tutkimusten avulla. Sosiaali- ja terveystieteiden tutkimusten mukaan työelämän naisvaltaisuuksien alalla. Työssäkäyvistä naisista lähes 30 % työskentelee sote-palveluissa, kun vastaava luku miehillä on 4 %. Sote-palveluissa työskentelevistä ammattihenkilöistä naisia on 88 % ja miehiä 12 %. (THL 2018, tr1.)
Sukupuolinäkökulma on huomioitu hankkeen toiminnassa (valtavirtaistaminen)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hankkeen suunnitteluvaiheessa on tunnistettu kohderyhmän naisvaltaisuus. Hankkeen toimenpiteisiin pyritään saamaan mahdollisimman tasaisesti sekä naisia että miehiä. Useiden tutkimusten mukaan naiset eivät ole niin kiinnostuneita tietoteknologiasta kuin miehet ja arvioivat tietotekniikkataitonsa miehiä heikommiksi. Sote-alalla digitalisaation ja etäpalvelujen osuus kasvaa työtehtävissä ja on tärkeää vahvistaa naisten digiosaamista ja mahdollistaa naisille positiivisia kokemuksia niiden käytöstä. Hankkeen toiminnassa huomioidaan eri sukupuolien mahdollisia erityistarpeita ja ettei hankkeen toimenpiteet syrji kumpaakaan sukupuolta. Toimintoja ei kohdenneta erityisesti naisille tai miehille, vaan sen sijaan tunnistetaan erilaisten toimenpiteiden houkuttelevuus eri sukupuolta edustavien ihmisten keskuudessa.
Hankkeen päätavoite on sukupuolten tasa-arvon edistäminen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Hankkeen päätavoite ei ole sukupuolten tasa-arvon edistäminen, mutta hankkeessa tiedostetaan ja toteutamisessa huomioidaan työelämän sukupuolistuneet rakenteet ja käytännöt.

13.2 Kestävä kehitys

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

Vaikutuksen kohde	Vaikutusaste		Perustelu
	Välitön vaikutus	Välillinen vaikutus	
Ekologinen kestävyys			
Luonnonvarojen käytön kestävyys	0	1	Ekologisuus on keskeinen periaate hankkeen toimijoiden toiminnassa ja siten tärkeä elementti myös hankkeen toiminnassa. Hankkeen toteutuksessa suositetaan ympäristöystävällisiä ratkaisuja ja huomioidaan luonnonvarojen käyttö kestävyden näkökulma. Hankkeen viestinnässä ja toimintatavoissa suositetaan digitaalisia ratkaisuja. Hankkeella on välillisiä vaikutuksia luonnonvarojen käytön kestävyteen.
Ilmastonmuutoksen aiheuttamien riskien vähentäminen	0	1	Digitaalisten työvälineiden ja toimintatapojen hyödyntäminen vähentävät matkustamisesta ja paikasta toiseen liikkumisesta koituvia ympäristövaikutuksia. Käynnit terveydenhuollossa vähenevät, kun osa yhteydenpidosta ja ohjauksesta voidaan hoitaa kotoa käsin. Hankkeella on välillisiä vaikutuksia ilmastonmuutoksen aiheuttamisen riskien vähentämiseen.
Kasvillisuus, eliöt ja luonnon monimuotoisuus			Ei nähtävää vaikutusta
Pinta- ja pohjavedet, maaperä sekä ilma (ja kasvihuonekaasujen väheneminen)			Ei nähtävää vaikutusta
Natura 2000 -ohjelman kohteet			Ei nähtävää vaikutusta
Taloudellinen kestävyys			
Materiaalit ja jätteet	3	5	Hanke ei tuota suuria määriä jätteitä. Paperitulosteet pyritään korvaamaan sähköisillä materiaaleilla. Hankkeen toiminnasta koituva paperi- yms. materiaali kierrätetään hankeorganisaatioiden kierrätysohjeiden mukaisesti. Hankkeessa panostetaan sähköisen materiaalin tuottamiseen ja digitaalisuuden hyödyntämiseen, mikä ei tuota jätteitä.
Uusiutuvien energialähteiden käyttö	3	3	Hankkeessa pyritään mahdollisuuksien mukaan vähähiilisyteen ja uusiutuvien energialähteiden käyttöön. TAMK on sitoutunut Yhteiskuntasitoumuksen mukaisesti tavoitteeseen hiilineutraalista yhteiskunnasta ja luonnon kantokykyä kunnioittavasta elämäntavoista energia- ja resurssitehokkaan toiminnan avulla.
Paikallisen elinkeinorakenteen kestävä kehittäminen	6	8	Hankkeen toimenpiteillä kehitetään Pirkanmaan maakunnan palvelurakenteen edellytyksiä kehittämällä ja vahvistamalla ikääntyneiden ihmisten kotihoidossa ja palveluasumisessa työskentelevien työntekijöiden digiosaamista ja digitaalisten laitteiden käyttöönottoa. Toimenpiteiden avulla työntekijät saavat digitaalisista laitteista apua työhönsä ja siten työntekijöiden työurat pitenevät ja alan pitovoimaisuus lisääntyy. Hankkeen avulla vahvistetaan sote-opiskelijoiden digitaitoja ja heidän motivoituneisuuttansa suuntautua ikääntyneiden hoivaan, mikä helpottaa alalla olevaa työvoimapulaa lisäämällä alan vetovoimaisuutta. Opiskelijoiden siirtyessä työelämään, he vievät mukanaan uusinta tietoa nopeasti kehittyvistä digilaitteista työyhteisöjen hyödynnettäväksi.
Aineettomien tuotteiden ja palvelujen kehittäminen	9	9	Hankkeessa kehitetään aineeton digitaalinen oppimisympäristö, joka on alan ammattilaisten ja opiskelijoiden käytössä vapaasti hankkeen jälkeen. Hankkeen tavoitteena on lisätä ja kehittää kohderyhmän digiosaamista ja siten auttaa alaa hyödyntämään teknologisia laitteita ja sovelluksia ikääntyneiden ihmisten

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

			hoitotyössä.
Liikkuminen ja logistiikka	4	6	Hankkeessa kehitettävä digitaalinen pelillisyyttä hyödyntävä oppimisympäristö vähentää liikkumisen tarvetta ja lisäävät energiatehokkuutta ja vähähiilisyttä. Hankkeen koulutukset ja työpajat toteutetaan hyödyntäen digitaalisia- ja etämahdollisuuksia, mikä vähentää hanketoimijoiden ja kohderyhmän tarvetta liikkua eri paikkoihin. Digitaaliset yhteydenpitovälineet mahdollistavat joustavan yhteydenpidon hanketoiminnassa. Tarvittava matkustaminen toteutetaan käyttäen mahdollisuuksien mukaan ympäristöystävällisiä matkustusmuotoja.
Sosiaalinen ja kulttuurinen kestävyys sekä yhdenvertaisuus			
Hyvinvoinnin edistäminen	6	8	Sote-ammattilaisten digitaalisen osaamisen ja digitaalisten laitteiden käyttöönottoon liittyvien taitojen vahvistuminen sekä pelillisten/virtuaalisten opetusmenetelmien kautta saatu tuki työhön edistävät kokonaisvaltaista hyvinvointia. Hyvinvoinnin edistäminen lisää työntekijöiden työmotivaatiota, työssäjaksamista ja työtyytyväisyyttä ja tulevien ammattilaisten kiinnittymistä ja motivoituneisuutta hoito- ja hoivatyöhön ikääntyneiden ihmisten parissa. Digitaalisten laitteiden hyödyntäminen ikääntyneiden ihmisten hoivassa keventää ammattilaisten työtaakkaa ja parantaa hyvinvointia. Henkilöstön paremman digitaalisen osaamisen sekä heidän parantuneen hyvinvointinsa myötä myös ikääntyneiden ihmisten ja heidän omaistensa hyvinvointi paranee.
Tasa-arvon edistäminen	5	5	Hanke vahvistaa sote-ammattilaisten digitaalisia taitoja, ja he saavat uusinta tietoa ikääntyneiden ihmisten hoitoon ja huolenpitoon kehitetyistä digitaalisista laitteista ja sovelluksista. Hankkeen koulutusten avulla kohderyhmä saa tasa-arvoisen mahdollisuuden kehittää omia digitaitojaan ja mahdollisuuden kokeilla ja ottaa käyttöön uusia digitaalisia laitteita ja sovelluksia omassa työssään. Eri positiossa, ammattinimikkeillä ja työtehtävissä sekä kulttuuriselta taustaltaan olevat kohderyhmän edustajat osallistuvat tasavertaisina hankkeen toimenpiteisiin ja koulutuksiin. Hankkeessa kehitettävä pelilliset/virtuaaliset opetusmenetelmät mahdollistavat esteettömän osallistumisen ja mahdollistavat opetuksen myös englannin kielellä. Hankkeen toimenpiteissä huomioidaan eri sukupolvien erilaiset digitaaliset valmiudet ja käyttötaidot sekä yksilölliset erot digitaalisten laitteiden ja sovellusten käytössä ja käyttöönotossa. Hankkeen kehittämistoimenpiteissä huomioidaan myös sukupuoli ja niiden tiedostetut erilaiset tarpeet kuten aikaisempien tutkimusten mukainen naisten vähäisempi kiinnostus tietotekniikkaan verrattuna miehiin. Vaikka ala on naisvaltainen, hankkeen toimintaan pyritään samaan mukaan myös miehiä.
Yhteiskunnallinen ja kulttuurinen yhdenvertaisuus	2	2	Hankkeen lähtökohtana on kaikki kehitystoimintaan osallistuvien toimijoiden yhdenvertainen kohtelu. Yhdenvertaisuus riippuu kaikkien tasa-arvoiseen kohtaamiseen riippumatta sukupuolesta, iästä ja kulttuurisesta taustasta.
Kulttuuriympäristö			Ei nähtävää vaikutusta
Ympäristöosaaminen			Hankkeen toiminnassa huomioidaan kestävän kehityksen periaatteet.

14 Liitteet

Pakolliset liitteet

Yhteishankkeen sopimus

Muut liitteet

Hallintosääntö Tredu

Toimintasäännön liite Tredu

Kaupparekisteriote_TAMK

Alv-käsittely GerDigiGame-hanke

Arvonlisäkäsittely TAMK

Hakija vakuuttaa tässä hakemuksessa ja sen liitteissä antamansa tiedot oikeiksi.

Viranomaisella on oikeus tarkastaa hakijaa koskevat verovelkatiedot, arvonlisäverovelvollisuutta koskevat tiedot sekä muut tarvittavat toiselta viranomaiselta saatavat tiedot, joilla voi olla vaikutusta rahoituksen myöntämiseen.

Yhteishankkeessa tarkastusoikeus koskee kaikkia hakijoita ja tuen siirto –menettelyssä hakijan lisäksi kaikkia tuen siirronsaajia.

Päiväys ja hakijaorganisaation sähköinen allekirjoitus

30.9.2021

Viskari Kirsi-Marja

Vararehtori

(Allekirjoitettu sähköisesti vahvalla Suomi.fi-tunnistautumisella)

Hakijan (pää toteuttajan) taustalomake

Hakijan (pää toteuttajan) nimi Tampereen ammattikorkeakoulu Oy	Y-tunnus 1015428-1	Organisaatiotyyppi Ammattikorkeakoulu
Organisaatiotyypin mukainen omarahoitusosuuden laji Muu julkinen rahoitus		
Jakeluosoite Kuntokatu 3	Postinumero 33520	Postitoimipaikka Tampere
Hakijan (pää toteuttajan) yhteyshenkilö Heidi Valtatie	Yhteyshenkilön puhelinnumero [REDACTED]	Yhteyshenkilön sähköpostiosoite [REDACTED]

1 Tarve, tavoitteet ja toteuttajan rooli

Mihin tarpeeseen tai ongelmaan hankkeella haetaan ratkaisua? Mitkä ovat hankkeen tavoitteet ja uutuus- tai lisäarvo?

Vanhuspalveluja koskevat hoitajamitoitusvaatimukset ja koronapandemia ovat nostaneet esille ikääntyvien ihmisten hoidossa vallitsevan työntekijäpulan. Alalle tarvitaan lisää työvoimaa, kun samalla alan pito- ja vetovoimaisuus on heikkoa. Digitaalisten laitteiden ja sovellusten käyttöönotto on yksi keino helpottaa hoitajien työnkuormaa sekä lisätä alan veto- ja pitovoimaisuutta. Digitaalisuuden ja virtuaalitodellisuuden hyödyntämiseen ikääntyvien hoitotyössä tarvitaan ammattilaisille lisää tukea ja koulutusta. Digitaalisten välineiden ja järjestelmien osaaminen on sosiaali- ja terveysalan työssä päivä päivältä tärkeämpää ja tämä osaamisen tärkeys on noussut erityisen hyvin koronapandemian aikana esiin. Kasvavan teknologisen osaamisen ja laajentuvan myönteisen suhtautumisen myötä hoitohenkilökunnalla on paremmat valmiudet kehittää uusia hoitotyön käytäntöjä ja palveluita ikääntyneille digitaalisuutta hyödyntäen.

Hankkeen tavoitteet ovat:

TAVOITE 1. Ajasta ja paikasta riippumattoman yhteistoiminnallisen pelillisyyttä hyödyntävän virtuaalisen oppimisympäristön rakentaminen.

TAVOITE 2. Ikääntyneiden hoitotyön veto- ja pitovoimaisuuden lisääminen hoitotyön ammattilaisten digitaalisia taitoja vahvistamalla.

TAVOITE 3. Tuotetaan ikääntyneiden hoitotyössä työskenteleville ammattilaisille innovatiivisia ja uudenlaisia kokemuksia teknologioiden hyödyntämisestä kehittämällä virtuaalisia ja digitaalisia ratkaisuja hoitotyöhön.

TAVOITE 4. Kuvataan ikääntyneiden hoitotyöhön digitaalista osaamista vahvistava virtuaalinen oppimisympäristö ja luodaan siihen liittyvä yhteistoimintamalli.

Uutuusarvoa hankkeelle tuo kohderyhmälle kehitettävä virtuaalinen oppimisympäristö, joka toimii niin ammattilaisten kuin ammattiin valmistuvien henkilöiden digitaalisen osaamisen kehittämisen ja osaamisen tukena sekä mahdollistaa teknologisten laitteiden käytön harjoittelun ja tuen käyttöönotolle. Hankkeen toinen uutuusarvo on hankkeessa kehitettävät uudenlaiset virtuaalisuutta ja pelillisyyttä hyödyntävät ikääntyneiden hoitotyön ammattilaisille kohdennetut pedagogiset ratkaisut. Toimenpiteet lisäävät hyvinvointi- ja terveysteknologian sekä virtuaalitodellisuuden tuttuutta ikääntyneiden hoitotyössä. Digitaalisen osaamisen lisääntyminen mahdollistaa uudenlaisia tapoja tehdä työtä, työn monipuolistumisen ja ymmärryksen kasvamisen digitalisuuden hyödyntämismahdollisuuksista, mitkä lisäävät veto- ja pitovoimaa ikääntyneiden ihmisten hoidossa työskentelevien ammattilaisten keskuudessa. Lisäksi hankkeessa luodaan ikääntyneiden hoitotyöhön digitaalista oppimista kokoava yhteistoimintamalli.

2 Toteutus ja tulokset

Mitkä ovat hankkeet konkreettiset toimenpiteet tavoitteiden saavuttamiseksi? Mitä tuloksia hankkeella saadaan aikaan?

TAMK vastaa hankkeen kokonaiskoordinoinnista ja hallinnoinnista. Lisäksi TAMK vastaa hankkeen viestinnästä, arvioinnista ja tulosten levittämisestä yhteistyössä osatoteuttaja Tredun kanssa. Osatoteuttaja Tredun kanssa on yhdessä sovittu hankkeen toteuttamiseen liittyvät osavastuut ja roolit.

TAMKin vastuulla olevat toimenpiteet:

TAVOITE 1: Ajasta ja paikasta riippumattoman yhteistoiminnallisen pelillisyyttä hyödyntävän digitaalisen oppimisympäristön rakentaminen.

Toimenpide 1.1 Selvitetään kohderyhmän digitaalisen osaamisen taso ja tarpeet virtuaaliselle oppimisympäristölle ja raportoidaan tulokset

Aikataulu: 1.1.-28.2.2022

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Sähköinen kysely (n=80) ja fokusryhmähaastattelut (n=20 ammattilaisille). Kyselyn ja haastattelun tulosten kokoaminen, analysointi ja raportointi.

Toimenpide 1.2 Suunnitellaan ja arvioidaan virtuaalisen oppimisympäristön sisältöjä ja toimintoja

Aikataulu: 1.2.-30.4.2022

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Työpajat (noin 6) hybriditoteutuksena.

Toimenpide 1.4 Suunnitellaan ja toteutetaan yhteistoiminnallinen virtuaalinen oppimisympäristö.

Aikataulu: 1.5.-30.8.2022

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Suunnitellaan ja luodaan virtuaalisen oppimisympäristön tekninen toteutuskuvaus. Oppimisympäristön rakentaminen palveluineen ostetaan ulkopuoliselta yritykseltä kilpailutuksen perusteella.

TAVOITE 2: Ikääntyneiden hoitotyön veto- ja pitovoimaisuuden lisääminen hoitotyön ammattilaisten digitaalisia taitoja vahvistamalla.

Toimenpide 2.1 Koulutetaan hankkeen kohderyhmää digitaalisuuteen ja hyvinvointi-/ terveysteknologiaan liittyvään käsitteistöön

Aikataulu: 1.3.-30.4.2022

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Webinaarit (2) ja työpaja, joissa lisätään kohderyhmän tietoa hyvinvointi- ja terveysteknologia käsitteistä sekä digitaalisuuteen ja teknologiaan liittyvistä termeistä. Koulutuksesta muodostetaan kokonaisuus, joka liitetään yhtenä kokonaisuutena oppimisympäristöön.

Toimenpide 2.5 Arvioidaan vuorovaikutuksessa toimimisen taitojen (konkreettiset käyttöaidot, suhtautuminen) kehittymistä

Aikataulu: 1.10.2022-30.11.2022

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: sähköinen kysely (laadullisia ja määrällisiä kysymyksiä), jonka tuloksia verrataan toimenpide 1.1 tehtyyn lähtötasokyselyyn.

TAVOITE 3: Tuotetaan ikääntyneiden hoitotyössä työskenteleville ammattilaisille innovatiivisia ja uudenlaisia kokemuksia teknologioiden hyödyntämisestä kehittämällä virtuaalisia ja digitaalisia ratkaisuja hoitotyöhön.

Toimenpide 3.1 Suunnitellaan pedagogisesti tarkoituksenmukaisia digitaalisia sisältöjä ja toimintoja virtuaaliseen oppimisympäristöön

Aikataulu: 1.10.2022-30.1.2023

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Hybridityöpajat (noin 2). Suunnitellaan yhdessä kohderyhmän kanssa ikääntyneiden hoitotyön ammattitaitovaatimuksiin peilaten pedagogisesti tarkoituksenmukaisia digitaalisia sisältöjä ja toimintoja oppimisympäristöön.

Toimenpide 3.2 Valitaan käytettävät ratkaisut ja sovellukset (esim. virtuaalinen pakopeli)

Aikataulu: 1.11.2022-28.2.2023

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Valitaan virtuaalisessa oppimisympäristössä käytettävät ratkaisut ja sovellukset. Tehdään käsikirjoitus valitulle/valituille ratkaisuille ja sovelluksille. Arvioidaan soveltuvat ratkaisut ja sisältöjen etenemisjärjestykset.

Toimenpide 3.3 Kokeillaan ja arvioidaan uusien teknologioiden toimivuutta valitussa oppimisympäristössä (esim. etämittausta, VR-, AR-ratkaisuja, robotiikkaa)

Aikataulu: 1.1.-30.4.2023

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Työpajoja (noin 4) yhteistyössä teknologiayritysten kanssa. Kokeillaan ja arvioidaan uusimpien teknologisten laitteiden, sovellusten ja palvelujen toimivuutta oppimisympäristössä.

TAVOITE 4: Kuvataan ikääntyneiden hoitotyöhön digitaalista osaamista vahvistava virtuaalinen oppimisympäristö ja luodaan siihen liittyvä yhteistoimintamalli.

Toimenpide 4.1 Yhteistoimintamallin luominen ja kuvaaminen aikaisempien tavoitteiden ja toimenpiteiden pohjalta

Aikataulu: 1.8.2022-30.4.2023

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Virtuaalisen yhteistoimintamallin luominen ja kuvaaminen sekä ohjeistuksen tekeminen oppimisympäristön käyttäjille.

Toimenpide 4.2 Yhteistoimintamallin visualisointi

Aikataulu: 1.4.-30.6.2023

Toteuttajat: TAMK koordinoi, Tredu

Toteutustapa: Yhteistoimintamalli visualisoidaan toimenpide 4.1 kuvauksen mukaisesti. Kuvauksessa käytetään hyväksi graafisen suunnittelun ammattilaisen työpanosta. Kuvauksessa hyödynnetään interaktiivisia työkaluja ja oppimismateriaaleja eri sovelluksien käytettäväksi.

YLEISET TOIMENPITEET Hankehallinto, -koordinaatio ja -viestintä

Aikataulu: Koko hankkeen ajan

Toteuttajat: TAMK

Hankkeessa on rakennettu ajasta ja paikasta riippumaton yhteistoiminnallinen oppimisympäristö ikääntyneiden ihmisten hoitotyössä toimivien digitaalisen- ja teknologiaosaamisen vahvistamiseksi. On suunniteltu, toteutettu ja arvioitu pedagogisesti tarkoituksenmukaisia digitaalisia sisältöjä ja toimintoja tukemaan ikääntyneiden ihmisten hoitotyössä toimivien työtä ja jatkuvaa oppimista. On luotu ja visualisoitu ikääntyneiden hoitotyön digitaalista osaamista vahvistava virtuaalinen yhteistoimintamalli.

TAMKin hanketyön tuloksena yhteistyössä osatoteuttaja Tredun kanssa kohderyhmän digitaaliset taidot ovat parantuneet ja heidän asenteensa teknologian käyttöä kohtaan ja sen soveltamista ikääntyneiden hoitotyössä muuttuvat myönteisemmiksi. Ammattilaisten valmiudet kehittää uusia käytäntöjä ja palveluja digitaalisuutta hyödyntäen ikääntyneiden hoitotyöhön paranevat. Osaamisen parantumisen myötä ikääntyneiden hoitotyöhön otetaan laajemmin käyttöön digitaalisia laitteita, sovelluksia ja palveluja, jotka helpottavat ammattilaisten työskentelyä ja lisäävät ikääntyneiden hyvinvointia. Ikääntyneiden ihmisten hoivan palveluvalikoima kasvaa. Uusien työskentelytapojen, apuvälineiden ja työn monipuolistuminen digitaalisuutta hyödyntämällä lisää alan veto- ja pitovoimaa.

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

De minimis -tuki-ilmoitus**1 Harjoittaako hankkeen hakija hankkeessa taloudellista toimintaa, jossa on kyse tavaroiden tai palvelujen tarjoamisesta tietyillä markkinoilla?** Kyllä Ei**2 Osallistuuko hankkeen toimenpiteisiin hyödynsaajina taloudellista toimintaa harjoittavia organisaatioita?** Kyllä Ei**Hankkeen kustannusarvio****Kustannusmalli**

- Flat rate 17 % palkkakustannuksista
- Flat rate 15 % palkkakustannuksista
- Flat rate 40 % palkkakustannuksista
- Kertakorvaus (lump sum)
- Kaikki kirjanpidon kustannukset ilmoitetaan tosiasiallisesti aiheutuvien kustannusten mukaan

A Hankkeen kustannukset

- Arvonlisävero jää hakijan lopulliseksi kustannukseksi. Ilmoitettaviin kustannuksiin sisältyy alv.
- Arvonlisävero ei jää hakijan lopulliseksi kustannukseksi. Kustannukset on ilmoitettu verottomina.

1 Palkkakustannukset

Tehtävä	Kokoaikainen/ osa-aikainen	Henkilötyökk	2022	2023	Yhteensä
Projektipäällikkö / asiantuntija 1	Osa-aikainen	7	22 800	17 100	39 900
Asiantuntija 2	Osa-aikainen	6	19 950	14 250	34 200
Asiantuntija 3	Osa-aikainen	6	19 950	14 250	34 200
Asiantuntija 4	Osa-aikainen	8	9 450	7 350	16 800
1Yhteensä		27	72 150	52 950	125 100

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

<p>Kustannusten perustelut</p> <p>Projektipäällikkö / asiantuntija 1: vastaa hankkeen koordinoinnista, viestinnästä, arvioinnista ja tulosten levittämisestä ja raportoinnista. Hän toimii hankkeessa ikääntyneiden ihmisten hoitotyön asiantuntijana. Hän on mukana koko hankkeen ajan hankehallinnollisissa, koordinaatio- ja viestintään liittyvissä toimenpiteissä. Hän on mukana vahvasti toimenpiteissä 1.3 ja 1.4, 3.1 virtuaalisen oppimisympäristön suunnittelussa, kilpailutuksessa ja valinnassa.</p> <p>Asiantuntija 2 on hankkeen ikääntyneiden ihmisten hoitotyön asiantuntija ja tuo hankkeeseen vahvaa työelämäyhteistyötä ja monialaisuuden näkökulmia ikääntyneiden hoitotyön opetukseen. Hän vastaa toimenpiteiden 2.1, 2.5, 4.1-4.2 suunnittelusta ja toteutuksesta yhdessä asiantuntija 1 ja 2 kanssa.</p> <p>Asiantuntija 3 on hankkeen ikääntyneiden ihmisten hoitotyön asiantuntija ja tuo hankkeeseen digipedagoista osaamisesta sekä osaamista ikääntyneiden hoitotyössä käytettävistä digilaitteista, sovelluksista ja palveluista. Hän vastaa toimenpiteiden 1.1-1.2, 3.2- 3.3 suunnittelusta ja toteutuksesta yhdessä asiantuntija 1 ja 2 sekä projektityöntekijän kanssa.</p> <p>Projektityöntekijä on hankkeen 3D-grafiikan, peliteknologian ja virtuaalitekologioiden (VR, AR, XR) osaaja. Hän vastaa edellä mainittujen teknologioiden suunnittelusta ja toteutuksesta hankkeen sisällön mukaisesti ja vastaa myös osaltaan näiden toimintojen raportoinnista projektipäällikölle.</p>

2 Ostopalvelut

Kustannus	2022	2023	Yhteensä
Oppimisympäristön toteutuspalvelut ja alustan tekniset sisältöpalvelut	18 000	7 000	25 000
Viestintä ja markkinointikulut	3 000	500	3 500
Kohderyhmän tilaisuudet ja työpajat	700	200	900
2 Yhteensä	21 700	7 700	29 400

<p>Kustannusten perustelut</p> <p>Oppimisympäristön toteutuspalvelut ja alustan tekniset sisältöpalvelut: Oppimisympäristöalustan teknisiin vaatimuksiin liittyvät toteutuspalvelut ja alustaan integroitavien modulien ja työkalujen ostopalvelut.</p> <p>Viestintä- ja markkinointikulut: hankkeen viestintään ja tiedotukseen liittyvä digitaalinen ja paperinen materiaali esim. esitteet, julisteet, roll up -julisteet, mainos- ja markkinointikulut (ml.somemarkkinointi). Hankkeen visuaalisen ilmeen ja sisältöjen markkinoinnin suunnittelu ja toteutus. Yhteistoimintamallin visuaalisointi.</p> <p>Kohderyhmän tilaisuudet ja työpajat: kohderyhmälle suunnattujen tilaisuuksien tarjoilu ja järjestelykulut (mahdolliset tilavuokrat). TAMKin vastuulla oleviin hybridityöpajoihin osallistuu noin 210 kohderyhmän edustajaa, joista osa osallistuu työpajoihin kasvokkain. Kahvi+leivonnaisen hinnaksi arvioitu 8 €/hlö.</p>
--

3 Muut kustannukset

Kustannus	2022	2023	Yhteensä
Lyhytaikaiset asiantuntijatyöpanokset	8 000	5 000	13 000
Kohderyhmän matkakulut	400	150	550
3 Yhteensä	8 400	5 150	13 550

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

Kustannusten perustelut

Lyhytaikaiset asiantuntijatyöpanokset: esim. TAMKin hankeviestintähenkilöstön työ, eri teknologioiden hyväksyttävyyteen liittyvä arviointi, seuranta ja raportointi ja projektin seurantatietojen kerääminen, tallentaminen ja tapahtumien järjestelyt.

Kohderyhmän matkakulut: kasvokkain työpajoihin osallistumisesta aiheutuneet matkakulut hoitotyön ammattilaisille. TAMKin vastuulla järjestettäviin hybridityöpajoihin osallistuu noin 150 ammattilaista, joista osa osallistuu työpajoihin kasvokkain. Edestakaisen bussilipun hinta 7 €.

4 Flat rate

Kerroin	2022	2023	Yhteensä
17.00 %	12 266	9 002	21 268
4 Yhteensä	12 266	9 002	21 268

1 - 4 Hankkeen kustannukset

	2022	2023	Yhteensä
1 - 4 Yhteensä	114 516	74 802	189 318

5 Tulot

Tulot	2022	2023	Yhteensä
5 Yhteensä	0	0	0

Nettokustannukset yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
Yhteensä	114 516	74 802	189 318

B Erikseen raportoitavat osallistujien palkkakustannukset (joihin ei myönnetä ESR:n ja valtion rahoitusta)**6 Kuntien kustannukset**

Kustannus	2022	2023	Yhteensä
6 Yhteensä	0	0	0

Kustannusten perustelut

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

7 Muut julkiset kustannukset

Kustannus	2022	2023	Yhteensä
7 Yhteensä	0	0	0

Kustannusten perustelut

6 - 7 Erikseen raportoitavat osallistujien palkkakustannukset

	2022	2023	Yhteensä
6 - 7 Yhteensä	0	0	0

A + B Kustannukset yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
A + B Yhteensä	114 516	74 802	189 318

Hankkeen rahoitussuunnitelma**A Rahoitus hankkeen kustannuksiin****1 Haettava ESR- ja valtion rahoitus**

	2022	2023	Yhteensä
1 Yhteensä	91 613	59 842	151 455

2 Kuntien rahoitus**2.1 Kuntien rahoitus, tuensaajan omarahoitus**

Rahoitus	2022	2023	Yhteensä
Kuntien rahoitus: Tuensaajan omarahoitus			0
2.1 Yhteensä	0	0	0

2.2 Kuntien rahoitus, ulkopuolinen rahoitus

Rahoitus	2022	2023	Yhteensä
2.2 Yhteensä	0	0	0

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

2.1 - 2.2 Kuntien rahoitus yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
2.1 - 2.2 Yhteensä	0	0	0

3 Muu julkinen rahoitus**3.1 Muu julkinen rahoitus, tuensaajan omarahoitus**

Rahoitus	2022	2023	Yhteensä
Muu julkinen rahoitus: Tuensaajan omarahoitus	22 903	14 960	37 863
3.1 Yhteensä	22 903	14 960	37 863

3.2 Muu julkinen rahoitus, ulkopuolinen rahoitus

Rahoitus	2022	2023	Yhteensä
3.2 Yhteensä	0	0	0

3.1 - 3.2 Muu julkinen rahoitus yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
3.1 - 3.2 Yhteensä	22 903	14 960	37 863

4 Yksityinen rahoitus**4.1 Yksityinen rahoitus, tuensaajan omarahoitus**

Rahoitus	2022	2023	Yhteensä
Yksityinen rahoitus: Tuensaajan omarahoitus			0
4.1 Yhteensä	0	0	0

4.2 Yksityinen rahoitus, ulkopuolinen rahoitus

Rahoitus	2022	2023	Yhteensä
4.2 Yhteensä	0	0	0

4.1 - 4.2 Yksityinen rahoitus yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
4.1 - 4.2 Yhteensä	0	0	0

1 - 4 Rahoitus hankkeen kustannuksiin yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
1 - 4 Yhteensä	114 516	74 802	189 318

B Erikseen raportoitavien osallistujien palkkakustannusten rahoitus**5 Kuntien rahoitus****6 Muu julkinen rahoitus****5 - 6 Erikseen raportoitavat rahoituserät yhteensä**

	2022	2023	Yhteensä
5 - 6 Yhteensä	0	0	0

A + B Rahoitus yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
A + B Yhteensä	114 516	74 802	189 318

Hakijan (osatoteuttajan) taustalomake

Hakijan (osatoteuttajan) nimi Tampereen Seudun ammattiopisto Tredu	Y-tunnus 0211675-2	Organisaatiotyyppi Ammatillinen oppilaitos
Organisaatiotyypin mukainen omarahoitusosuuden laji Muu julkinen rahoitus		
Jakeluosoite Santalahdentie 10	Postinumero 33230	Postitoimipaikka Tampere
Hakijan (osatoteuttajan) yhteyshenkilö Inga Pönttiö	Yhteyshenkilön puhelinnumero [REDACTED]	Yhteyshenkilön sähköpostiosoite [REDACTED]

1 Tarve, tavoitteet ja toteuttajan rooli

Mihin tarpeeseen tai ongelmaan hankkeella haetaan ratkaisua? Mitkä ovat hankkeen tavoitteet ja uutuus- tai lisäarvo?

Ajasta, paikasta ja teknologiasta riippumattoman yhteistoiminnallisen digitaalisen oppimisympäristön rakentaminen. (esim. virtuaalinen pakopeli) jossa lähihoitajaopiskelijat ja sairaanhoitajaopiskelijat ja/tai työelämän ammattilaiset moniammatillisesti ratkaisevat ikääntyneiden hoitoon liittyviä ongelmatilanteita. Virtuaalinen oppimisympäristö rakennetaan ammattitaitovaatimusten mukaisesti ja pedagogiikkaa noudattaen. Tällä pyritään lisäämään toisen asteen sote- alan, erityisesti ikääntyneiden hoitotyön veto- ja pitovoimaisuutta lähihoitajaopiskelijoiden digitaalisia taitoja vahvistamalla. Lisäksi opiskelijat pääsevät harjoittelemaan moniammatillisen työryhmän kanssa työskentelyä jo opiskeluaikoina, kun lähihoitajat, sairaanhoitajat ja työelämän terveydenhuollon ammattilaiset ratkovat esim. pelillisesti terveydenhuollon asiakkaan hoitopolkuun liittyviä tehtäviä/ongelmia.

Tredulla on kokemusta virtuaalisten oppimisympäristöjen kehittämisestä aiemmissa hankkeissa ja ikäihmisen kotona asumisen tukemisen teknologiaa sisältä simulaatio-oppimisympäristönä toimiva älykoti, jossa hankkeeseen sisältyvät toimenpidepaketteja pystytään toteuttamaan. Uutuusarvo on pelillisyyden mukaan tuominen osana ikääntyvien hoidon koulutusta ja sitä kautta digitaalisten taitojen vahvistaminen, mikä lisää hoitotyön ammattilaisten osaamista.

2 Toteutus ja tulokset

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

Mitkä ovat hankkeet konkreettiset toimenpiteet tavoitteiden saavuttamiseksi? Mitä tuloksia hankkeella saadaan aikaan?

Tredu vastaa toimenpiteistä, joissa kohderyhmäläiset osallistuvat erilaisten ikääntyvien kotona asumisen tukemisen laitteiden ja sovellusten kokeiluihin sekä uutuuksien testauksiin yhdessä teknologian yhteistyöyritysten kanssa. Tredu kehittää ja vastaa digitaalisten taitojen valmennuspaketista ja toteuttaa niitä kohderyhmän kanssa. Tredu osallistuu digitaalisen oppimisympäristön (esim. pakopeli) suunnitteluun ja rakentamiseen, testaukseen ja käyttööntokokeiluihin sekä yhteistoimintamallin kehittämiseen.

Toimenpide 1.3 Määritellään virtuaalisen oppimisympäristön toiminnalliset ja tekniset vaatimukset.

Aikataulu: 1.-30.4.2022

Toteuttajat: Tredu koordinoi, TAMK

Toteutustapa: Pohjautuu toimenpiteessä 1.2 saatuihin tuloksiin. Järjestetään kohderyhmälle työpajoja (noin 4) hybriditoteutuksina, joissa muodostetaan yhdessä oppimisympäristön toiminnalliset ja tekniset vaatimukset. Järjestetään teknologiayritysten esittelyjä erilaisista virtuaalitekniikaratkaisuista vaatimusmäärittelyn tueksi.

Toimenpide 1.5 Kokeillaan ja arvioidaan virtuaalisia oppimisympäristöä työelämän ammattilaisten ja ammattiin valmistuvien kanssa

Aikataulu: 1.8.-30.10.2022

Toteuttajat: Tredu koordinoi, TAMK

Toteutustapa: Testataan määriteltyjä vaatimuksia asiakastapausten avulla. Järjestetään erilaisia virtuaalitekniikoita hyödyntävässä oppimisympäristössä käytännön testauksen työpajoja. Työpajat (noin 4) toteutetaan lähi- ja etätoteutuksina.

Toimenpide 2.2 Digitaalisiin laitteisiin ja teknologioihin tutustuminen ja testaus sekä reflektointi ikääntyneiden hoitotyön kontekstiin

Aikataulu: 1.5.-30.6.2022

Toteuttajat: Tredu koordinoi, TAMK

Toteutustapa: Järjestetään kasvokkainen ja etänä toteutettavat työpajat TAMKin Sote Virtual Labissa ja Tredun Älykodissa, joissa tutustutaan digitaalisiin apuvälineisiin, hyvinvointi- ja terveysteknologiaan laitteisiin yms. Osallistetaan alan yritysedustajia mukaan esittelemään digitaalisia laitteita ja sovelluksiaan. Tehdään virtuaalikerroksia esim. Sote virtuaali labiin (TAMK), Älykotiin (Tredu) ja Laitetorille (Tampereen kaupunki), joissa tutustutaan ikääntyneiden ihmisten hoivassa käytössä oleviin teknologioihin ja uusiin teknologioihin mahdollisuuksiin. Reflektoidaan, miten eri teknologiat soveltuvat ja toimivat ikääntyneiden hoidon kontekstissa.

Toimenpide 2.3 Digitaalisten laitteiden ja teknologioiden valinta, käyttökokeilut ja soveltaminen ikääntyneiden hoitotyöhön

Aikataulu: 1.7.-30.9.2022

Toteuttajat: Tredu koordinoi, TAMK

Toteutustapa: Valitaan kohderyhmän kanssa kokeiltavat digitaaliset laitteet. Mahdollistetaan erilaisten digitaalisten laitteiden, virtuaalitekniikoiden sekä hyvinvointi- ja terveysteknologioiden konkreettisia kokeiluja ja soveltamista ikääntyneiden hoitotyössä. Kokeiluja tehdään yhteistyökumppaneiden autenttisissa tiloissa (showrooms) ja hankkeeseen osallistuvien ammattilaisten työpaikoilla (esim. palvelutalot). Kokeiluihin osallistetaan ikääntyneitä ihmisiä, jonka kautta saadaan arvokasta tietoa ikääntyneiden ihmisten kokemuksista. Ikääntyneet ihmiset rekrytoidaan mukaan työelämän yhteistyökumppaneiden kautta, jolloin ammattilaiset voivat kokeilla teknologioita oman asiakkaan kanssa. Rekrytointia tehdään tarvittaessa myös käynnissä olevista hankkeista esim. Elämänlanka-hanke (Tampereen Naisyhdistys ry, Stea), Virkeät ikämiehet -hanke (Nääsille ry, Stea).

Kokeiluja kuvataan ja niitä hyödynnetään virtuaalisessa oppimisympäristössä.

Toimenpide 2.4 Digitaalisessa vuorovaikutuksessa toimimisen taitojen vahvistaminen ikääntyneiden hoitotyössä

Aikataulu: 1.9.-31.10.2022

Toteuttajat: Tredu koordinoi, TAMK

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

Toteutustapa: Valmennuspaketti suunnitellaan yhteistyössä kohderyhmän kanssa työpajassa ja valmennukset toteutetaan työpajoissa (noin 2) hybriditoteutuksin. Valmennuspaketti keskittyy digitaalisessa ja virtuaalisessa ympäristössä toimimiseen ikääntyneen ihmisen kanssa. Alustavia teemoja voi olla esim. vuorovaikutukseen liittyvät erityiskysymykset, vuorovaikutuksen tavat (kuten nonverbaalin viestinnän merkitys), eettiset kysymykset, asenteiden vaikutus vuorovaikutuksessa virtuaalisessa-/digitaalisessa ympäristössä. Ikääntyneet ihmiset osallistetaan valmennuspaketin suunnitteluun ja valmennuksen toteuttamiseen, jolloin saadaan arvokasta tietoa heidän näkökulmastaan. Lisäksi ammattilaiset voivat yhdessä ikääntyneiden ihmisten kanssa kokeilla ja pohtia vuorovaikutuksen merkitystä digitaalisessa ympäristössä. Valmennuspaketin sisällöt lisätään oppimisympäristöön ja on siten hyödynnettävissä laajemmin. Valmennuksesta kerätään palautetta ja arvioidaan toimenpiteen kokemuksellisia vaikutuksia.

YLEISET TOIMENPITEET Osatoteuttajan hankehallinto, -koordinaatio ja -viestintä

De minimis -tuki-ilmoitus

1 Harjoittaako hankkeen hakija hankkeessa taloudellista toimintaa, jossa on kyse tavaroiden tai palvelujen tarjoamisesta tietyillä markkinoilla?

Kyllä Ei

Hankkeen kustannusarvio

Kustannusmalli

- Flat rate 17 % palkkakustannuksista
 Flat rate 15 % palkkakustannuksista
 Flat rate 40 % palkkakustannuksista
 Kertakorvaus (lump sum)
 Kaikki kirjanpidon kustannukset ilmoitetaan tosiasiallisesti aiheutuvien kustannusten mukaan

A Hankkeen kustannukset

- Arvonlisävero jää hakijan lopulliseksi kustannukseksi. Ilmoitettaviin kustannuksiin sisältyy alv.
 Arvonlisävero ei jää hakijan lopulliseksi kustannukseksi. Kustannukset on ilmoitettu verottomina.

1 Palkkakustannukset

Tehtävä	Kokoaikainen/ osa-aikainen	Henkilötyökk	2022	2023	Yhteensä
Projektikoordinaattori / asiantuntija 1	Osa-aikainen	6	22 800	11 400	34 200
Asiantuntija 2	Osa-aikainen	4	17 100	5 700	22 800
Asiantuntija 3	Osa-aikainen	4	17 100	5 700	22 800
Asiantuntija 4	Osa-aikainen	3	11 400	5 700	17 100
1Yhteensä		17	68 400	28 500	96 900

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

<p>Kustannusten perustelut</p> <p>Projektikoordinaattori / asiantuntija 1: vastaa osatoteuttajana oman hankkeen osalta koordinoinnista, viestinnästä, arvioinnista ja tulosten levittämisestä ja raportoinnista. Hän toimii hankkeessa toisen asteen sotealan asiantuntijana, hyvinvointiteknologian ja virtuaalisten oppimisympäristöjen substanssiosaajana. Hän on mukana vahvasti toimenpiteissä 1.3 ja 1.4, 3.1 ja 3.2 digitaalisen oppimisympäristön suunnittelussa, kilpailutuksessa ja valinnassa sekä on luomassa yhteistoimintamallia. Hän toimii koko hankkeen ajan lähihoitajakoulutuksen substanssiasiantuntijana.</p> <p>Asiantuntija 2 on hankkeen ikääntyneiden hoitotyön ja hyvinvointiteknologian substanssiosaaja. Hän osallistuu toimenpiteiden 2.2, 2.3, 2.4 digitaalisten laitteiden ja sovellusten kokeiluihin järjestäen työpajoja.</p> <p>Asiantuntija 3 on hankkeen ikääntyneiden hoitotyön ja hyvinvointiteknologian substanssiosaaja. Hän osallistuu projektipäällikön ja asiantuntija 2 kanssa toimenpiteiden 2.2. ja 2.3. suunnitteluihin ja toteutuksiin.</p> <p>Asiantuntija 3 vastaa toimenpiteen 2.4. digitaalisten taitojen valmennuspaketin suunnittelusta ja toteutuksesta. Hän on digitaalisessa vuorovaikutuksessa toimimisen tutkinnonosan substanssiosaaja.</p>

2 Ostopalvelut

Kustannus	2022	2023	Yhteensä
Viestintä ja markkinointi	2 000	1 000	3 000
Kohderyhmän tilaisuudet ja työpajat	600	300	900
2 Yhteensä	2 600	1 300	3 900

<p>Kustannusten perustelut</p> <p>Viestintä- ja markkinointikulut: hankkeen viestintään ja tiedotukseen liittyvä digitaalinen ja paperinen materiaali esim. esitteet, julisteet, roll up -julisteet, mainos- ja markkinointikulut (ml.somemarkkinointi). Hankkeen visuaalisen ilmeen ja sisältöjen markkinoinnin suunnittelu ja toteutus. Yhteistoimintamallin visuaalisointi.</p> <p>Kohderyhmän tilaisuudet ja työpajat: kohderyhmälle suunnattujen tilaisuuksien tarjoilu ja järjestelykulut. Tredun vastuulla oleviin hybridityöpajoihin osallistuu noin 90 kohderyhmän edustajaa, joista osa osallistuu työpajoihin kasvokkain. Kasvokkain tapahtuviin työpajoihin osallistuu noin 60 henkilöä. Kahvi+leivonnaisen hinnaksi arvioitu 8 € /hlö.</p>

3 Muut kustannukset

Kustannus	2022	2023	Yhteensä
Lyhytaikaiset asiantuntijatyöpanokset	1 177	1 000	2 177
Kohderyhmän matkakulut	400	150	550
3 Yhteensä	1 577	1 150	2 727

<p>Kustannusten perustelut</p> <p>Lyhytaikaiset asiantuntijatyöpanokset: esim. Tredun hankeviestintähenkilöstön työ sekä tapahtumien järjestelyt.</p> <p>Kohderyhmän matkakulut: kasvokkain työpajoihin osallistumisesta aiheutuneet matkakulut hoitotyön ammattilaisille. Tredun vastuulla järjestettäviin hybridi- ja kasvokkain työpajoihin osallistuu noin 150 ammattilaista, joista osa osallistuu työpajoihin kasvokkain. Edestakaisen bussilipun hinta 7 €</p>

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

4 Flat rate

Kerroin	2022	2023	Yhteensä
17.00 %	11 628	4 845	16 473
4 Yhteensä	11 628	4 845	16 473

1 - 4 Hankkeen kustannukset

	2022	2023	Yhteensä
1 - 4 Yhteensä	84 205	35 795	120 000

5 Tulot

Tulot	2022	2023	Yhteensä
5 Yhteensä	0	0	0

Nettokustannukset yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
Yhteensä	84 205	35 795	120 000

B Erikseen raportoitavat osallistujien palkkakustannukset (joihin ei myönnetä ESR:n ja valtion rahoitusta)**6 Kuntien kustannukset**

Kustannus	2022	2023	Yhteensä
6 Yhteensä	0	0	0

Kustannusten perustelut

7 Muut julkiset kustannukset

Kustannus	2022	2023	Yhteensä
7 Yhteensä	0	0	0

Kustannusten perustelut

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

6 - 7 Erikseen raportoitavat osallistujien palkkakustannukset

	2022	2023	Yhteensä
6 - 7 Yhteensä	0	0	0

A + B Kustannukset yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
A + B Yhteensä	84 205	35 795	120 000

Hankkeen rahoitussuunnitelma**A Rahoitus hankkeen kustannuksiin****1 Haettava ESR- ja valtion rahoitus**

	2022	2023	Yhteensä
1 Yhteensä	67 364	28 636	96 000

2 Kuntien rahoitus**2.1 Kuntien rahoitus, tuensaajan omarahoitus**

Rahoitus	2022	2023	Yhteensä
Kuntien rahoitus: Tuensaajan omarahoitus			0
2.1 Yhteensä	0	0	0

2.2 Kuntien rahoitus, ulkopuolinen rahoitus

Rahoitus	2022	2023	Yhteensä
2.2 Yhteensä	0	0	0

2.1 - 2.2 Kuntien rahoitus yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
2.1 - 2.2 Yhteensä	0	0	0

3 Muu julkinen rahoitus

Hankkeen nimi: GerDigiGame - Ikääntyneiden hoitotyön digitaalinen oppiminen

3.1 Muu julkinen rahoitus, tuensaajan omarahoitus

Rahoitus	2022	2023	Yhteensä
Muu julkinen rahoitus: Tuensaajan omarahoitus	16 841	7 159	24 000
3.1 Yhteensä	16 841	7 159	24 000

3.2 Muu julkinen rahoitus, ulkopuolinen rahoitus

Rahoitus	2022	2023	Yhteensä
3.2 Yhteensä	0	0	0

3.1 - 3.2 Muu julkinen rahoitus yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
3.1 - 3.2 Yhteensä	16 841	7 159	24 000

4 Yksityinen rahoitus**4.1 Yksityinen rahoitus, tuensaajan omarahoitus**

Rahoitus	2022	2023	Yhteensä
Yksityinen rahoitus: Tuensaajan omarahoitus			0
4.1 Yhteensä	0	0	0

4.2 Yksityinen rahoitus, ulkopuolinen rahoitus

Rahoitus	2022	2023	Yhteensä
4.2 Yhteensä	0	0	0

4.1 - 4.2 Yksityinen rahoitus yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
4.1 - 4.2 Yhteensä	0	0	0

1 - 4 Rahoitus hankkeen kustannuksiin yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
1 - 4 Yhteensä	84 205	35 795	120 000

B Erikseen raportoitavien osallistujien palkkakustannusten rahoitus**5 Kuntien rahoitus****6 Muu julkinen rahoitus****5 - 6 Erikseen raportoitavat rahoituserät yhteensä**

	2022	2023	Yhteensä
5 - 6 Yhteensä	0	0	0

A + B Rahoitus yhteensä

	2022	2023	Yhteensä
A + B Yhteensä	84 205	35 795	120 000