

Kaavin 4H-yhdistys ry



Hankkeen loppuraportti

Aikataulu 1.9.2020-31.3.2022

Kehittämishanke nro: 134836, DigiMentorit

Hallinnoija: Kaavin 4H-yhdistys ry

Raportin laativat: Hanketyöntekijä Markus Rönkkö ja projektipäällikkö Raili

Kuosmanen



Kalakukko



Euroopan maaseudun
kehittämisen maatalousrahasto:
Eurooppa investoi maaseutualueisiin

Sisällys

1	Hankkeen ja toimijan yleisesittely	4
2	Hankkeen tarve ja tausta	5
3	Hankkeen tavoitteet	7
3.1	Laadulliset tavoitteet	7
3.2	Määrälliset tavoitteet	7
4	Kustannukset, rahoitus, hankkeen aikataulut ja riskit	8
4.1	Kustannukset ja rahoitus	8
4.2	Hankkeen aikataulut	8
4.3	Hankkeen riskit	10
5	Hankesuunnitelman mukaisten tehtävien käytännön toteutus	11
5.1	Aloitustoimenpiteet	11
5.2	Hanketyöntekijän rekrytointi	11
5.3	Seurantaryhmä ja raportointi	12
5.4	Hankkeen markkinointi ja tiedottaminen	13
5.4.1	Nettisivut	13
5.4.2	Logo	13
5.4.3	Sosiaalinen median näkyvyys	13
5.4.4	Hupparit, käyntikortit ja mainoskynät	14
5.4.5	Blogi	15
5.4.6	Kaavin kunnan sähköiset infotaulut	15
5.4.7	Mediatiedotteet, posterit ja tapahtumanäkyvyys	15
5.4.8	Infotilaisuudet	16
5.4.9	Sähköiset viestintäkanavat Whatsapp, Discord ja Teams	16
5.5	Toteutuneet hankenuorille suunnatut koulutukset	17
5.5.1	DigiMentoritoimintaan perehdyttävä koulutus / hankeinfo	17
5.5.2	Etäyhteydet	17
5.5.3	Somekoulutus	17
5.5.4	Videot ja editointi	18
5.5.5	Nuoret yrittäjinä	18
5.6	Yleisökoulutukset	19
5.7	Nuorten toteuttama digineuvonta	20
5.8	Etäyhteydet, etäkokoukset ja etäharrasteiden kehittäminen	21
5.9	Tapahtumasometukset ja someapu yrityksille	23
5.10	Muu nuorten tekemä toiminta hankkeessa	23
5.11	Nuorten tekemät työtunnit hankkeessa	24
5.12	Palvelutarpeen kartoitus ja koonti	25

5.13	Saadun hankepalautteen koonti.....	25
5.13.1	Palaute hankkeen järjestämistä etäluennoista	25
5.13.2	Ikäihmisten etäbingo.....	25
5.13.3	Minecraft etäpeliharrasteet	26
5.13.4	Nuorten tarjoama Digiapu asiakkaiden näkökulmasta.....	26
5.14	Mukana olleiden nuorten antama palaute hankkeesta	27
5.15	Hankkeen yhteistyökumppanit	27
6	Hankkeen tulokset ja vaikutukset.....	29
6.1	Laadullisten tavoitteiden toteuma.....	29
6.2	Määrällisten tavoitteiden toteuma	31
7	Esitykset jatkotoimenpiteiksi	33

LIITTEET TUOTEPAKETEISTA

1 Hankkeen ja toimijan yleisesittely

Kaavin 4H-yhdistys on Suomen 4H-liiton jäsen. Suomen 4H-liitto on perustettu 1928 aktiivoimaan maaseudun nuorison harrastustoimintaa ja kasvattamaan nuorisoa yrittäjyyteen. Kaavin 4H-yhdistys on perustettu vuonna 1926 ja rekisteröity 13.11.1980 yhdistysrekisteriin.

Lähtökohtana toiminnallamme ovat 4H- järjestön valtakunnalliset arvot: harkinta, harjaannus, hyvyys, hyvinvointi. Visiomme on 2020-2022 strategiakauden linjausten mukaisesti kestävä kasvua tekemällä oppiminen.

Kaavin 4H-yhdistys tarjoaa jäsenille (6-29 vuotiaat lapset ja nuoret) toimintaa, joka kasvat-
taa jäseniä omatoimiseksi ja yritteliääksi kansalaiseksi. Toimintamuotoja ovat: 1. Ryhmä-
toiminta (kerhot, kurssit, kilpailut), 2. Työelämävalmiuksien oppiminen (työelämäkurssit,
työpalvelu, kerhojen ohjaus) sekä 3. 4H-Yritys (koulutukset, yrityksen perustaminen, 4H-
yrittäjänä toimiminen).

Yhdistyksellä on pitkä kokemus nuorisotoiminnasta, mutta myös ikäihmisten kotityöpalve-
luiden tuottamisesta. Kaavin 4H-yhdistyksen toimesta olemme jo parinkymmenen vuoden
ajan huolehtineet mm. sotaveteraanien ja ikäihmisten kotien siivouksesta.

Teemme kiinteästi yhteistyötä muiden nuorisotoimijoiden kanssa, kuten Kaavin kunnan
nuorisotoimi, Kaavin koulu, Järvi-Suomen seurakunta, MLL ja muut yhdistykset. Kotityöpal-
velutoiminnassa tärkeitä yhteistyökumppaneitamme ovat Kaavin kunnan sosiaalitoimi ja
vanhusjärjestöt.

Kaavin 4H-yhdistys työllistää yhden toiminnanjohtajan. Lisäksi yhdistyksellä on toimintaa
tekemässä tuntipalkalla nuoria ja aikuisia.

Yhdistyksellä on ollut useita omia ja yhteisiä Leader-hankkeita Kalakukko ry:n tukemana.
Yhdessä hyvää -hanke v. 2017-2019, Voemoo Nuorista / Äksöniä Kaaville hanke v. 2016
ja Ilmaise lloisesti -hanke v. 2011-2012. Vuonna 2017 olimme mukana Kaavin kunnan hal-
linnoimassa Kuavin Kuhinat -hankkeessa valmentamassa nuoria pop up-ravintoloiden pi-
toon.

2 Hankkeen tarve ja tausta

Hanke on Kaavin 4H-yhdistyksen toteuttama 1,5 vuotinen kehittämishanke, joka toteuttaa Manner-Suomen maaseudun kehittämissuunnitelmaa 2014-2020.

Hankkeessa edistetään ja vahvistetaan kuntalaisten digitaitoja ja kehitetään Kaavin 4H-yhdistyksen nuorten työllistämistä ja yritystoimintaa. Tavoitteena on löytää uusia verkostoja, asiakkuuksia ja innovaatioita, joiden avulla vahvistetaan paikallisten asukkaiden, yrittäjien ja yhdistysten digiosaamista ja digimediataitoja nuorten digiosaamisen kautta. Samalla edistetään paikallisten nuorten työllisyyttä. Hankkeessa kokeillaan, harjoitellaan ja testataan ennakkoluulottomasti digitaalisia mahdollisuuksia arjen, työn ja harrastustoiminnan tueksi. Osallistujat pääsevät tutustumaan ja kokeilemaan konkreettisesti erilaisiin digipalveluihin ja digilaitteisiin. Hankkeen toiminta on kaikille avointa ja sen pääpaino on digitaitojen yleishyödyllisessä kehittämistoiminnassa.

Hankkeessa mukana olevat nuoret toimivat palveluntuottajina, tarjoten digiopastusta, -mediaosaamista ja vertaistukea niille kuntalaisille, joita tietotekniikka ei ole kohdannut koulussa tai työelämässä ja, jotka kokevat tarvitsevansa digiosaamiseensa lisäosaamista tai kokevat jääneensä ulos tietotekniikan ja verkkopalvelujen maailmasta. Toimintaa on tarkoitus toteuttaa esimerkiksi digiklubien, koulutusten, luentojen, etäyhteyksien ja vieriovetusten avulla. Mikäli toiminnassa tarvitaan erityisosaamista, palvelut ostetaan ulkopuolisilta palveluntuottajilta.

DigiMentorit -hankkeen keskeinen tarve on tietotekniikkaosaamisen puutteen korjaaminen ja paikallisten nuorten työllistyminen. Yhä enenevässä määrin palvelut ja niiden tarjonta menevät verkkoon. Täten riittävät IT-taidot ovat välttämättömiä palveluiden hyödyntämisen ja käyttämisen kannalta. On tunnistettu, että monilla kaavilaisilla asukkailla, pk-yrittäjillä, yhdistysten yhdyshenkilöillä, työttömällä nuorilla ja ikäihmisellä IT- ja digitaidot ovat vähäisiä. Näiden taitojen kasvattaminen on avainasemassa.

On jo lähes täysin normaalia, että mm. viranomais- ja pankkipalvelut suoritetaan verkossa. Myös lääkäri- ja terveydenhoidon palveluja aletaan yhä enemmän suorittaa verkossa etäpalveluna, jolloin yhteydenotto lääkäriin ei ole ajasta ja paikasta riippuvaa. Myös hoivan osalta etäyhteys, esim. kamerapäätteet, ja niiden sujuva käyttäminen, antavat turvaa ja yhteydenpitovälineen omaisille tai hoitohenkilöstölle.

Koronavirusepidemian aikainen työskentely verkossa on pelastanut monta työpaikkaa ja mahdollistanut koulunkäynnin ja ammattiopiskelujen jatkumisen. Myös harrastus- sekä hyvinvointipalveluja poikkeustilanteessa on alettu jakaa verkossa, kuten esim. kansalaisopistojen opintopiirit ja 4H-etäkerhot. Monet järjestöt ovat siirtyneet tiedottamisessa ja

kokoustamisessa nettiin. Lisäksi verkko tarjoaa yhteydenpidonvälineen myös muuhun sosiaaliseen elämään. Koronavirusepidemia on todistanut sen erinomaisesti.

Kaavilla työttömyys ja mm. nuorten syrjäytyminen on muodostunut yhdeksi ongelmaksi. Nuorten kesätyöpaikat vähenevät ja nuorten työttömyyskierre voi laueta, kun useat perinteiset palvelualojen työnantajat eivät enää työllistä nuoria. Hankkeen avulla voimme tarjota nuorille töitä, virikkeitä ammatinvalintaan, ehkäistä heidän syrjäytymistään ja luoda uudenlaisia työpaikkoja. Osalle nuorista tämä hanke on myös oiva mahdollisuus ja väylä jopa itsenäiseksi 4H-yrittäjäksi.

Digitaalista osaamista tarvitaan kodeissa ja työpaikoilla entistä enemmän. Hankkeen avulla nuori saa erinomaisen kokemuksen digitaitojen ja -laitteiden käyttämisestä ja kehittämisestä tulevaisuuden työpaikkoja ajatellen. Lisäksi kuntalaiset ja yhdistysten toimihenkilöt saavat nuorilta opastusta digitaalisiin menetelmiin, joita tarvitaan niin arjessa kuin työelämässä.

4H-työpalvelu on ollut hyvä ja toimiva 4H-järjestön tuote, kuten myös nuorten oma 4H-yritys, erityisesti paikallisesta näkökulmasta katsottuna. Kuitenkin molemmissa on paljon myös kehittämisen mahdollisuuksia. Yksi esimerkki kehittämisen kohteista on nuorten digitaitojen ja sosiaalisen median aktiivisempi hyödyntäminen. Nuoret ovat syntyneet tietokoneaikaan ja he ovat luonnostaan hyviä tietotekniikan osaajia, joten luonnollisesti pienellä ohjauksella ja lisäkoulutuksella heistä voidaan saada taitavia opastajia ja digioppaita kuntalaisille.

Aiemmassa Kaavin 4H:n Yhdessä hyvää -hankkeessa nuoret antoivat digiohjausta aloittelijalle, esim. tietokoneen, älypuhelimien, tabletin hankkineelle. Hankkeessa aloitettu kirjastossa pidettävä digiklinikkatoiminta jatkui vuoden 2019 loppuun Kaavin kunnan ostopalveluna. Nykyisillä toimintaresursseilla ei uusien toimintamuotojen ja -mallien tuottaminen ja kehittäminen ei ole yhdistyksessä resurssien puuttuessa mahdollista.

3 Hankkeen tavoitteet

3.1 Laadulliset tavoitteet

- Nuorten työllistäminen ja syrjäytymisen ehkäiseminen
- Etä -ja digitaalisten menetelmien hyödyntäminen, käyttöönotto ja kehittäminen
- Ikäihmisten asiointipalveluiden käyttämisen helpottaminen
- Verkkopohjaisen nuorisotyön ja harrastetoiminnan kehittäminen verkossa
- Digitaalisten menetelmien käyttöönotto yhdistyksiin
- Verkkomarkkinoinnin kehittäminen
- Osallisuutta ja yhteisöllisyyttä tukevien toimintamuotojen kehittäminen
- Digilaitteiden turvallinen käyttö ja tietoturvasuus
- Uusien työllistymismahdollisuuksien luominen nuorille

3.2 Määrälliset tavoitteet

- työllistää 10 nuorta tuntitöihin
- 5 hankekoulutusta/verkkopajaa hankenuorille
- 40 asiakas- ja ohjaukseyntiä /virtuaalista tapaamispaikkaa
- 4 verkkopohjaista harrasteryhmää
- 32 verkko-osallistujaa
- 2-4 etäyhteyksien rakentamista yhdistystoimintaan (kokoukset ym.)
- 2 -4verkkomarkkinoinnin kehittämistä esim. yrityksille/ yhdistys (some)
- 30 tapahtumadokumentaatioita
- 2 luentoa aiheista digilaitteiden turvallisuus, ongelmallinen digisometus ja pelaaminen ja nettikiusaaminen/ some -etiikka
- 1 verkkoblogia
- 1 vertaistukiohjaajaryhmä
- 3 nuorten omaa 4H-Yritystä yksin tai ryhmässä

4 Kustannukset, rahoitus, hankkeen aikataulut ja riskit

4.1 Kustannukset ja rahoitus

Kustannukset	Kustannusarvio	Kustannukset
Palkat	45 423,25	47 058,61
Vuokrat	900	0
Ostopalvelut	4 000	2089,14
Muut välittömät kulut	2 497,16	288,59
Flat rate 24%	10 901,58	11 355,14
Vastikkeeton työ	<u>4 502,84</u>	<u>4 313,75</u>
Kustannukset yhteensä	68 224,83	65359,89

Rahoitus	Tukipäätös	Maksupäätös
Haettava tuki/avustus	49 119,04	
EU-osuus	26 763,23	
Valtio	22 355,81	
Kuntaraha	12280,47	
Kunnan suora rahoitus	2 322,48	
Julinen tuki yht.	63 721,99	61446,12
Yksityinen, vastikkeeton työ	<u>4 502,84</u>	<u>4313,75</u>
Rahoitus yhteensä	68 224,83	65359,89

Toteuma hankkeessa: Hankerahaa jäi käyttämättä 2 864,96€.

4.2 Hankkeen aikataulut

Hankkeen toteutusaika: 1.9.2020 – 31.3.2022

Syksy 2020

Syyskuu - joulukuu 2020

- Hankkeen aloitustoimenpiteet
- Hankkeen ohjausryhmän kokoaminen
- Hanketyöntekijän rekrytointi
- Logon ja muun markkinointimateriaalin, (esitteet, nettisivut) suunnittelu ja toteutus
- Hankkeesta tiedottaminen ja hankkeen markkinointi nuorille ja yhteistyökumppaneille
- Yleisöluento
- Palvelutarvekartoitus
- Nuorten rekrytointi hankkeeseen

- Nuorten koulutus/ työpajat:
- Vertaisdigiohjaajaverkon luominen
- Ensimmäiset asiakaskäynnit, hanketyöntekijä avustuksella

Toteuma hankkeessa: Toteutui lähes suunnitellusti. Yleisöluento aiheesta ongelmallinen digisometus ja pelaaminen ja nettikiusaaminen/ some -etiikka toteutettiin etänä koronan vuoksi Kaavin koululla.

Tammikuu - elokuu 2021

- Hankkeesta tiedottaminen
- Jatketaan tutustumista asiakasryhmien tarpeisiin ja niihin vastaamista
- Nuorten lisäkoulutus ja asiakaskäynnit, pilotointi
- Tapahtumasometus
- Hankkeen ohjausryhmän kokoontuminen
- Yleisöluento
- Opinto

Toteutuma hankkeessa: Toteutui lähes suunnitellusti. Toinen ikäihmisille suunnattu yleisöluento siirtyi koronan vuoksi syksyllä 2021 pidettäväksi.

Syksy 2021

- Hankkeen pilotointia
- Nuorten asiakaskäynnit jatkuvat kysynnän mukaan
- Erytishuomio on nuorten jatkotyöllistymisessä ja itsensä työllistämisessä
- Oman yrityksen tuotteistaminen ja markkinointisuunnitelma
- Palvelupakettien tuottaminen
- Nuorten yritysten perustaminen
- Koulutettujen nuorten/syntyneiden yritysten markkinointi yrityksille ja kunnan asukkaille
- Mentorointi

Toteutuma hankkeessa: Toteutui osittain suunnitellusti. Palvelupakettien laadinta ja oman yrityksen tuotteistaminen siirtyi tammikuulle. Keväältä siirtynyt luento pidettiin marras-kuussa 2021 etäluentona Kaavin nuorisotalo, Kamarilla.

Kevät 2022

- Koulutettujen nuorten/syntyneiden yritysten markkinointi kuntalaisille,
- Mentorointi
- Palautekysely hankkeen toiminnassa mukana olleilta
- Loppuraportti ja maksatus

Toteutuma hankkeessa: Toteutui hankkeessa osittain suunnitellusti. Hankenuoret kirjoittivat blogia ja laativat palvelupaketteja markkinoitavaksi kuntaan, yrityksille ja kuntalaisille. Hankkeessa mukana olleilta pyydyt palautteet käsiteltiin ja analysoitiin. Vilho Klaavo kertoi hankenuorille oman yrityksen perustamisesta ja markkinoimisesta.

4.3 Hankkeen riskit

- Nuoriso ei riittävästi innostu hankkeesta eikä näin ollen saada tarpeeksi hankenuoria mukaan
- Nuoret eivät ole täysin sitoutuneita, jolloin nuorten lukumäärässä on vaihdoksia
- Nuorten liikkuminen paikasta toiseen
- Arkuus ja osaamattomuus
- Verkkoyhteyksien toiminta syrjäseudulla, tarvittavien välineiden ja ohjelmistojen puute
- Koronan aiheuttamat rajoitukset/jatkuminen
- Soveltuvan ja hyvät tietotekniset valmiudet omaavan hanketyöntekijän löytyminen

Toteuma hankkeessa: Nuoret sitoutuivat hyvin hankkeeseen. 1 Hankkeessa on ollut mukana 10 nuorta, joista aktiivisesti toimi 6 nuorta. Yhteydenpito hanketyöntekijän ja hankenuorten välillä oli tiivistä. Hanketta markkinoitiin monikanavaisesti kuntalaisille, järjestöille ja yrityksille. Kouluyhteistyö sujui hyvin. Kunta hankki 20 tablettia ikäihmisten käyttöön, joita hyödynnettiin hankkeessa harrastekerhoissa. Koronan rajoitusten ja jatkumisen vuoksi luennot pidettiin etäyhteyksin. Yleisötilaisuudet oli kielletty ja sometustilaisuuksia tuli ennakoitua vähemmän.

5 Hankesuunnitelman mukaisten tehtävien käytännön toteutus

5.1 Aloitustoimenpiteet

Hanke aloitettiin Kaavin 4H- yhdistyksen nuorisotoimen omalla rahoituksella elokuussa seuraten hankesuunnitelman vaiheita.

3.8.2020 Hankkeen osa-aikaisen hanketyöntekijän toimi laitettiin avoimeen hakuun TE-palveluihin ajalle 3.-14.8.2020. Tehtävään haettiin henkilöä, jolla on vahva tietotekninentausta sekä aiempaa kokemusta nuorten kanssa toimimisesta ja hanketyöskentelystä.

Hankkeen aloituspalaveri pidettiin etäyhteydellä ke 5.8.2020, läsnä olivat Sanna Happonen Kalakukko ry:stä ja Raili Kuosmanen Kaavin 4H-yhdistyksestä.

Kaavin 4H-yhdistyksen toiminnanjohtajan ja talkoolaisten toimesta hanketta ennakko markkinoitiin 4H:n omien kanavien kautta sidosyhteistyöryhmille, Kaavin koululle, ikäihmisille sekä nuorille.

Varsinainen hankerahoituksella tehty toiminta alkoi 1.9.2020

5.2 Hanketyöntekijän rekrytointi

Osa-aikaisen hanketyöntekijän toimi laitettiin avoimeen hakuun TE-palveluihin 3.8.2020 sekä ilmoitettiin paikasta Kaavin 4H-yhdistyksen Facebookissa. Tehtävään haettiin henkilöä, jolla on vahva tietotekninen tausta sekä aiempaa kokemusta nuorten kanssa toimimisesta ja hanketyöskentelystä.

Määräaikaan mennessä tuli yhteensä 5 hakemusta, joista haastateltiin 3 henkilöä. Tehtävään valittiin tietojenkäsittelytieteen tradenomi Markus Rönkkö Muuruvedeltä. Työsopimus Markus Rönkön kanssa laadittiin 1.10.2020 – 28.2.2022 väliselle ajalle. Työsopimusta jatkettiin myöhemmin yhdellä kuukaudella. Työsopimuksen jatkaminen varmistettiin hankekoordinaattori Sanna Happoselta Kehittämisyhdistys Kalakukko ry:stä.



Kuvassa: Hanketyöntekijä Markus Rönkkö

5.3 Seurantaryhmä ja raportointi

DigiMentorit hankkeelle muodostettiin vapaaehtoinen seurantaryhmä, jonka tavoitteena on seurata hankkeen toteutumista hankesuunnitelmaan nähden. Seurantaryhmän jäsenet kootaan edustamaan mahdollisimman hyvin Kaavin aluetta ja eri ikäisiä henkilöitä valitsemalla ohjausryhmään mm. kunnan viestinnästä vastaavia, nuorisotyöntekijöitä, eläkeläisten edustajia sekä hoivapalvelutyöntekijöitä.

Seurantaryhmään kutsuttiin hankkeessa mukana olevien tahojen edustajia. Projektipäällikkö ja hanketyöntekijä esittelivät heille palavereissa hankkeen edistymistä ja taloudellista seurantaa. Lisäksi keskustellaan ja ideoidaan toimintatavoista ja yhteisistä jatkotoimenpiteistä.

Seurantaryhmä koostui seuraavista henkilöistä:

Laura Lehtola Kaavin kunta, nuoriso-ohjaaja kevääseen 2021 asti, jonka jälkeen nuorisotyönohjaaja Helmi Laitinen.

Mirja-Liisa Damsten vanhuspalveluohjaaja syksyyn 2021 asti (Edustaan mm. Virtaa Virtuaalisesti hanketta), jonka jälkeen vanhuspalveluohjaaja Senja Niskanen

Maija-Leena Räsänen, eläkeliiton edustaja

Ritva Mahlavuori, työvalmentaja- työllisyyskoordinaattori, tuumasta toimeen- hanke

Markus Rönkkö, hanketyöntekijä

Raili Kuosmanen, 4H-toiminnanjohtaja, hankepäällikkö

Hankkeen seuranta tehtiin kirjoittamalla väliraportit maksatuskauksien välillä. Raportille kirjattiin hankkeessa tehdyt toimenpiteet, jatkotavoitteet ja seurattiin taloutta 3 kuukauden jaksoissa. Väliraportit käytiin läpi ohjausryhmän kokouksissa. Seurantaryhmä kokoontui kolme kertaa. Seurantaryhmä totesi hankkeen loppupalaverissa 7.6.2022, että hanke on saavuttanut korona-ajasta huolimatta tavoitteet, mitä sille on asetettu.

5.4 Hankkeen markkinointi ja tiedottaminen

5.4.1 Nettisivut

Hankkeesta kerrottiin 4H-yhdistyksen omilla sivuilla, jotka löytyvät osoitteesta:

<https://www.kaavi.4h.fi/>

5.4.2 Logo

Digimentorinuoret suunnittelivat hankkeelle logon, jota on käytetty mm. hankkeen tiedotteissa, mainoksissa ja osassa internetiin tuotetussa materiaalissa.



Hankkeen logo

5.4.3 Sosiaalinen median näkyvyys

Hankkeelle tehtiin omat Facebook-sivut, jotka löytyvät linkistä:

<https://www.facebook.com/DigimentoritKaavi>

Lisäksi hankkeella on käytössä Instagram-tili nimellä digimentoritkaavi

<https://www.instagram.com/digimentoritkaavi/>

Sosiaalisessa mediassa on tiedotettu mm. järjestettävistä koulutuksista, tapahtumista johon DigiMentorit ovat osallistuneet, DigiMentoreiden tekemästä toiminnasta sekä etäkerhotoiminnasta. Lisäksi Digimentorit ovat tuottaneet muille tahoille sisältöä mm. Kaavin kunnan someen, nuorisotyön someen sekä paikallisille yritys- ja yhdistystoimijoille. Digimentoreiden somejulkaisuja on pyritty jakamaan 4H:n omien kanavien lisäksi mm. Kaavin kunnan sosiaalisen median kanavissa ja nuorisotyön kanavissa.

5.4.4 Hupparit, käyntikortit ja mainoskynät

Hankkeessa mukana olleille nuorille tilattiin hupparit DigiMentorit logolla parempaa tapahtumanäkyvyyttä sekä asiakaskäynnillä tunnistettavuutta ajatellen. Erilaisissa tori- ja yleisötapahtumissa sekä asiakaskohtaamisissa on jaettu hankkeelle tehtyjä mainoskyniä sekä käyntikortteja.



Hankkeen esittelyä Kaavin torilla kesätoripäivässä 24.7.2021

5.4.5 Blogi

Hankesuunnitelman mukaisesti nuorten kanssa on laadittu blogi. Teema kulminoitui etäyhteyksiin ja etänä toteutettaviin aktiviteetteihin. Blogi artikkeleineen löytyy osoitteesta <https://puuhaisapaikka.wordpress.com/>

5.4.6 Kaavin kunnan sähköiset infotaulut

DigiMentorit- hanke on hyödyntänyt aktiivisesti Kaavin kunnan omia Infotauluja mm. koulutuksista, etäharrasteista sekä tapahtumista tiedottamisiin. Infotaulut löytyvät Isosta Oskarista sekä molemmista Kaavin kaupoista. Lisäksi alakoululaisille suunnattua tiedottamista on julkaistu kaavin koulun omassa infotv:ssa.

5.4.7 Mediatiedotteet, posterit ja tapahtumanäkyvyys

Hankkeesta tehtiin hankkeen alkuvaiheessa juttu Koillis-Savoon. Jutussa kerrottiin seikkaeräisesti hankkeen toiminnasta ja tavoitteista. Myös osasta koulutuksista on julkaistu lehdistiedote Koillis-Savossa. Pääsääntöisesti tiedotteet on laitettu sosiaaliseen mediaan, alueen sähköisiin infotauluihin sekä tulostettu postereiksi julkisiin rakennuksiin mm. kauppoihin, nuorisotalolle ja kirjastoon. Hankkeessa on keskitytty enemmän sähköiseen tiedottamiseen sekä talkootyönä tehtävään tiedottamiseen ja näkyvyyteen. Tapahtumanäkyvyyttä on saatu mm. toritapahtumaisissa, markkinoilla, yhdistysten kokouksissa ja joulunajan yleisötapahtumissa.

4H HAKEE DIGIMENTOREITA
-DIGIAPUUN JA NEUVONTAAN KAAVIN ALUEELLA-

Kaavin 4H-yhdistys hakee 14-28 vuotiaita nuoria mukaan DigiMentoritoimintaan auttamaan Kaavin kuntalaisia arjen digipulmissa! Tehdyistä työtunneista maksetaan pieni korvaus. Tehtäviä on tarjolla satunnaisesti alueen kysynnän mukaan, mutta työt ovat aikatauluiltaan sovittavissa.

Lisätietoa antavat:
Kaavin 4H-yhdistys p. 044 290 9636
DigiMentorit p. 050 540 0477 (myös WhatsApp)

DigiMentorit 4H LEADER Kalakukko

Euroopan maaseudun kehittämisen maatalousrahasto: Eurooppa investoi maaseutualueisiin

Nuorten rekrytointi mainos sähköisillä infosivuilla ja somessa

5.4.8 Infotilaisuudet

Hankkeesta on järjestetty seuraavia infotilaisuuksia. Hankeinfoja on pidetty mm. Kaavin nuorisovaltuustossa, yhdessä nuorille suunnatun 1. koulutuskerran kanssa, pienimuotoisena tietoiskuna eläkeliiton Kaavin yhdistykselle osana heidän yhdistyksen kokoontumista, Kaavin Kunnan järjestöillä, Suomi-Venäjä seurassa, Kuopion kansalaisopiston muistikoulussa, Kuopion Seudun Hengitysyhdistyksen Kaavin paikallisosastolle sekä laajempaan esityksenä Pohjois-Savon alueen tuottajille (MTK). Hankkeesta tiedottamisessa on luotettu paljon myös yksityisten sekä oman tehdyn talkootyön osuuteen. Info-tilaisuuksia ovat olleet pitämässä hanketyöntekijä, projektipäällikkö sekä muutamia talkoolaisia.

5.4.9 Sähköiset viestintäkanavat Whatsapp, Discord ja Teams

Hankkeelle luotiin vertaistukiryhmä, jonka tarkoituksena oli toimia viestinvälityksessä asiakaskäynneistä, tiedottamisesta hankkeen toiminnasta ja koulutuksista sekä yhteiseen tiedon jakamiseen työtehtäviin liittyen. Lisäksi Discord puheyhteyttä ja Teamsin videoyhteyttä on käytetty kokoontumisissa sekä etäkerhotoiminnassa.

5.5 Toteutuneet hankenuorille suunnatut koulutukset

5.5.1 DigiMentoritoimintaan perehdyttävä koulutus / hankeinfo

Hankkeen ensimmäinen nuorille suunnattu koulutus järjestettiin 11.12.2020, jonka teemana oli mukaan jo tulleiden sekä tulevien uusien nuorten perehdyttäminen DigiMentoritoimintaan, hankkeen päämääriin ja tavoitteisiin, nuorten toimenkuvaan hankkeessa sekä työsuhteisiin. Koulutuksen pitivät yhdessä hanketyöntekijä sekä projektipäällikkö Kaavin nuorisotalo Kamarilla. Koulutuspäivään osallistui 7 nuorta.

5.5.2 Etäyhteydet

Etäyhteyksistä ja niiden hyödyntämisessä niin kokous-, kerho- sekä harrastetoiminnassa pidettiin koulutuskerta hankesuunnitelman mukaisesti. Koulutuksen tavoitteena oli testata eri etäyhteysohjelmia ja niiden soveltuvuutta eri etäaktiviteetteihin. Koulutus järjestettiin 27.2.2021. koulutuspäivään osallistui yhteensä 4 hankenuorta. Kouluttajana toimi hanketyöntekijä Markus Rönkkö.

Koulutuksessa oli lisäksi tavoitteena opettaa Teams -etäyhteyden käyttöä kokoustamisessa paikalliselle Kaavilaiselle yhdistykselle. Koulutuksen sisältöä jouduttiin kuitenkin muuttamaan enemmän nuorille suunnatuksi yhdistyksen perueissa koulutukseen liittymisen koronatilanteen heiketessä.

5.5.3 Somekoulutus

Kaavin nuorisotalo Kamarilla järjestettiin hankkeen 3. koulutuskerta, johon osallistui 5 hankenuorta. Koulutuksen aiheena oli someviestintä ja vinkit sisältöön sekä kuvaamiseen. Koulutuksessa käytiin läpi eri sosiaalisen median alustoja sekä niiden käyttöä mm. tapahtumasomettamisessa, omassa viestinnässä ja yritysten viestinnässä.

Lisäksi parannettiin taitoja valokuvaamisessa ja muokattiin valokuvia Adoben Lightroom sovelluksella. Koulutuksen tavoitteena oli antaa nuorille uutta näkökulmaa someviestintään ja kesäaikana tehtäviin tapahtumasometuksiin. Kouluttajana toimi Salla Lindgren. Koulutuksesta tiedotettiin infotelevisioissa sekä alueen sosiaaliseen median kanavissa.

22.5.2021 klo 11.00-15.00

SOMEKOULUTUS

Tule mukaan DigiMentoreiden järjestämään koulutukseen jossa käydään läpi eri somekanavia ja sisällöntuottamista mm. Valokuvausta ja kuvanmuokkausta.

Kaavin nuorisotalo Kamari, Kunnantie 4, 73600 Kaavi.
Kouluttajana Salla Lindgren

Ilmoittautumiset ja lisätiedot 19.5 mennessä:
Markus Rönkkö, 050 540 0477 (myös WhatsApp)



Mainos somekoulutuksesta kunnan ja kauppojen sähköisillä infotauluilla ja somessa

5.5.4 Videot ja editointi

Hankkeen 4. koulutuspäivän aiheena oli videokuvaus älykännyköillä ja videoiden editointi sekä julkaisu eri somekanavissa. Koulutuksessa käytiin läpi videokuvaamisen tekniikoita ja alustoja, videon kuvaamista varten laadittavan käsikirjoituksen muodostamista, video-otosien editointia Play kaupasta ladattavalla Filmora Go ohjelmalla sekä julkaisua lyhyeksi videoksi somekanaviin. Koulutuksen loppuosalla lähdettiin Kaavin kirjastolle harjoittelemaan kuvaamista, käsikirjoituksen tekoa ja hakemaan ideoita omatoimikirjaston esittelyvideota varten (asiakastyö). Koulutuksen tavoitteena oli antaa nuorille valmiuksia mm. omien tuotosten sekä alueen tapahtumista ja yritysten tarpeista lähtöisin olevien esittelyvideoiden tekemiseen. Kouluttajana toimi Salla Lindgren.

5.5.5 Nuoret yrittäjinä

Hankkeen viimeinen nuorille suunnattu koulutus ” Nuoret yrittäjinä”, pidettiin 13.11.2021 Kaavin koululla. Koulutuksen tavoitteena oli antaa valmiuksia nuorille omien vahvuuksien ja mielenkiinnon kohteiden hahmottamisesta ja muotoilemisesta yritystoiminnaksi. Nuoret

saivat myös hyviä käytännön esimerkkejä 4H- yrittäjyydestä sekä siitä, mitä nuorena yrittäjänä toimiminen käytännössä vaatii. Nuoret harjoittelivat palvelupakettien muodostamista omista yritysideoistaan. Kouluttajana toimi Siilinjärven 4H:n Hautomo- hankkeesta Tomi Kosonen.

5.6 Yleisökoulutukset

Marraskuussa 2020 hankkeen yleisöluentona on toteutunut mm. MLL:n pitämät etäluennot 4 kpl Kaavin koulun 3-4 ja 5-6 luokille. Aiheena oli somekiosaaminen, pelaaminen sekä nettikäyttäytyminen. Digimentorit vastasivat etäyhteyden mahdollistamisesta sekä laitteiden käytöstä luentoajan yhdessä koulun opettajien kanssa. Luennolle osallistui 120 henkilöä.



Yleisöluennon valmistelua Kaavin koululla. Aiheena somekiosaaminen, pelaaminen ja nettikäyttäytyminen

8.11.2021 pidettiin hankesuunnitelmaan kirjattu toinen yleisöluento aiheesta nettihuijaukset. Etäluento suunnattiin Kaavin eläkeläistyhmielle ja järjestettiin Kaavin Nuorisotalo kamarilla. Koulutuksen piti Huijarit- kuriin hanke etäyhteydellä yhdessä Rauman seudun työnhakijoiden kanssa. DigiMentorit vastasivat etäyhteydestä ja laitteistosta Kaavin Nuorisotalolla. Etäluennolle osallistui 22 henkilöä.

5.7 Nuorten toteuttama digineuvonta

DigiMentorit hankkeeseen palkatut nuoret ovat tehneet Digineuvontaa pääsääntöisesti kotikäynteinä aluksi hanketyöntekijän kanssa ja sittemmin itsenäisesti oman taitotasonsa ja kyydityksien mukaan. Ensimmäiset asiakaskäynnit aloitettiin lokakuussa 2020 viikolla 43.



Nuoria digineuvoja läppärin asennuspuuhissa

Digineuvonnassa nuoret ovat kohdanneet hyvin erityyppisiä tietoteknisiä ongelmatilanteita sekä neuvontatarpeita. Toimeksiannot nuorille ovat olleet mm. internetyhteysongelmien ratkaisemista, toimisto-ohjelmistojen käyttöön liittyvää avuntarvetta, tietokoneen ja mobiililaitteiden käyttöönottoon sekä huoltoon liittyviä asioita sekä tulostusongelmia. Myös sosiaalisen median sivujen ja alustojen käyttöön on tarjottu opastusta sekä pienimuotoista verkkomarkkinoinnin kehittämistä.

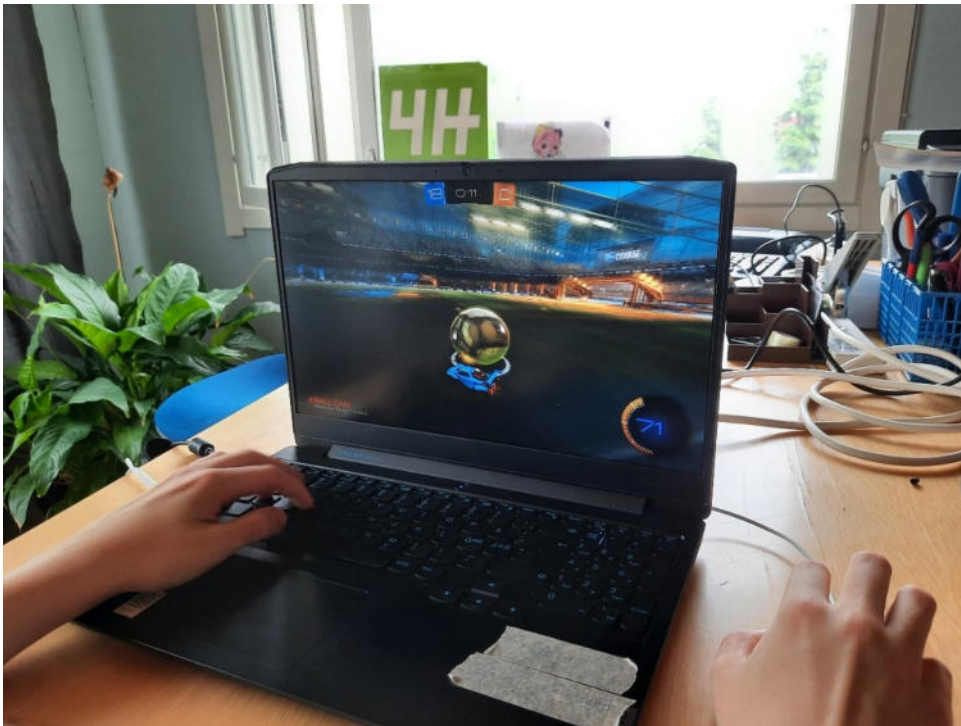
Pääsääntöisesti kaikki hankkeessa työskennelleet nuoret ovat saaneet hyvää työkokemusta digineuvonnasta, asiakaspalvelusta ja hyvin moninaisten tietoteknisten ongelmien ratkaisemisesta. Hanketyöntekijä auttoi kotikäynillä DigiMentorin nuoria tarvittaessa.

Nuorten toteuttama digineuvonta on saanut hyvän vastaanoton ja asiakkaat käyttivät nuorten tuottamaa digiapua monesti uudelleen. Kuitenkin yksistään Kaavin alue koettiin kysyntältään melko pieneksi siihen nähden, minkä verran nuorilla olisi ollut mahdollisuutta tehdä asiakaskäyntejä koko hankkeen ajanjaksolla.

5.8 Etäyhteydet, etäkokoukset ja etäharrasteiden kehittäminen

Hankkeen aikana nuoret ovat tuottaneet runsaasti etänä tehtävää aktiviteettia ja sisältöjä useille ikäryhmille. Osittain verkkopohjaisten etäharrasteiden ja etäkerhojen pitämiseen on löytynyt syy hankkeen ajanjaksolla vallinneesta koronatilanteesta. Tämä on myös lisännyt ikäihmisten kiinnostusta etäluentoihin osallistumiseen sekä lisännyt Kaavin 4H- yhdistyksen oman toiminnan valmiutta (kokoustaminen ja kerhotoiminta) etäyhteyden käytölle.

Nuoret ovat ohjanneet mm. Minecraft etäpelikerhoa ja laatineet erilaisia opetuksellisia teemoja etäkerhoon osallistuneille. Nuoret ovat saaneet etäkerhojen pidosta kokemusta niin etäyhteyksien sujuvasta käytöstä, kerhonojasta kuin myös pelipalvelimen ylläpidosta.



Kuvassa Minecraft etäpelikerho ohjaus

Hankkeessa on kehitelty myös etäbingo, jonka konseptia hiottiin aluksi perheiden kesken ja sen jälkeen toiminta jatkui niin, että etäbingoa tuotettiin kodinhoidon senioriasiakkaille yhteistyössä palveluohjaajan kanssa.

Yhdessä 4H:n toiminnanjohtajan ja nuorten kanssa suunniteltiin lisäksi niin kutsuttu etäilykerho, joka vakiintui Kaavin 4H- yhdistyksen viikoittaiseen kerhotoimintaan. Kerhossa pelataan etäbingoa, erilaisia kulloinkin teemaan sopivia etäleikkejä ja jaetaan vinkkejä mm. välipalojen tekemiseen. Etäilykerho suunnitettiin alakouluikäisille.

Nuoret ovat avustaneet etäyhteyksissä mm. etäluennon järjestämisessä Kaavin koululla, nuorisotalolla TikTok etätanssituntien mahdollistamisessa sekä 4H- yhdistyksen omassa toiminnassa etäkokousten järjestämisessä.



Kuvassa TikTok etätanssitunnin ohjaaja Oona Tuovinen

Kysyntä etäyhteysien käytölle ja kokouksen kulussa avustamiselle jäi kuitenkin harmittavan vähäiseksi alueen yhdistyksillä ja sen sijaan keskityttiin etäharrastotoiminnan kehittämiseen. Nuoret ovat kuitenkin saaneet kokemusta etäkokoustamisesta hankkeen toisen koulutuskerran käytännön kokeiluissa sekä yhdistyksen omien etäkokousten teknisessä avustamisessa.

5.9 Tapahtumasometukset ja someapu yrityksille

Kesällä 2021 somekoulutuksen jälkeen keskityttiin tapahtuma- ja yrityssomettamiseen. Asiakastyönä hankenuoret ovat toteuttaneet juttusarjan Kaavin Kunnan kesätöissä työskennelleistä nuorista ja heidän työtehtävistään. Sometuksia tehtiin lisäksi kesäaikaan tori-tapahtumista ja markkinoista ja joulun seutuun mm. Joulunavajaisiin ja Kauniimpiin joululauluihin liittyen.



Hankenuoret joulunavajaisissa Isossa-Oskarissa 4.12.2021

Hankkeessa nuoret toteuttivat verkkomarkkinoinnin kehittämistä mm. auttamalla yhtä paikallista yritystä Instagramin käyttöönotossa, muutamia yrityksiä somepostauksien laatimisessa Facebookiin sekä yhtä yritystä verkkokaupan tuotetietojen lisäämisessä ja julkaisemisessa myyntiin.

5.10 Muu nuorten tekemä toiminta hankkeessa

Videokuvaus ja editointi -koulutuksen jälkeen syksyllä 2021 DigiMentorinuoret toteuttivat noin minuutin mittaisen tiivistetyn opastusvideon omatoimikirjaston käytöstä. Videon toteuttamisella ja sen julkaisulla oli tavoite lisätä tietoisuutta omatoimikirjastosta ja tavoitella omatoimikirjaston käyttäjämäärän kasvamista myös nuorten keskuudessa. Video on nähtävissä mm. DigiMentoreiden Facebook sivulla.

Nuoret ovat olleet DigiMentorit -hankkeessa aktiivisesti mukana sisällöntuottajina Kaavin kunnan kodinhoitohenkilöstön toteuttamissa etäyhteyksissä kodinhoidon asiakkaille.

Etävälitteinen kotihoitotyö mahdollistettiin Virtaa Virtuaalisesti hankkeen kautta, jossa Digi-mentorinuoret olivat mukana laitteistojen käyttöönotossa asiakkaille alkuvuodesta 2021. Etäsisältöä on tuotettu mm. erilaisen yhdessä tekemisen kautta, kuvaamalla videoiksi alueen tapahtumia sekä toteuttamalla jumppavideo ikäihmisille. Hankkeen loppupuolella kodinhoidon senioreille järjestettiin etäbingo, johon osallistui kertaansa keskimäärin 5-6 henkeä.

5.11 Nuorten tekemät työtunnit hankkeessa

Hankkeessa maksettiin palkkaa 10 nuorelle, joiden ikähaarukka on 14 – 26 vuotta. Nuorten asiakaskäyntien, tapahtumasometuksen ja etäkerhojen jne. pitämiseen käytetty yhteismäärä tunteja hankkeen aikana oli 787 kappaletta. (Hankesuunnitelmassa tavoite 750).



Hankenuoret hanketyöntekijän kanssa tuumaustauolla 22.5.2021

5.12 Palvelutarpeen kartoitus ja koonti

Palvelutarvetta on kartoitettu sähköisesti mm. Kaavin markkinoilla ja toripäivissä, sekä muissa Digimentoreiden järjestämissä tilaisuuksissa. Otannasta korostuu tarve hyvin perustasoiselle neuvonnalle niin tietokoneen kuin älypuhelimienkin käytössä. Lisäksi tarve ilmenee hyvin satunnaisina, sen hetkisinä ongelmatilanteina, johon halutaan kohtalaisen pikaista ratkaisua.

Muutamilla kyselyn vastanneilla on ollut halu oppia sähköpostin liitteiden lähettäminen, tiedostojen ja kansiodien hallinta sekä useimmiten sähköiseen asiointiin liittyviä toimintoja kuten pankkipalveluiden käyttö. Suurin osa kyselyyn vastanneista on ollut seniorikansalaisia. Muutamilla kyselyyn vastanneilla on ollut saatavilla apua omien läheisten kautta tai he ovat kokeneet hallitsevansa itse tekniikan käytön riittävän hyvin. Muutama henkilö kertoi, ettei ei halunnut opetella tai käyttää tietokonetta / älykännykkää.

Kyselyn tulos osoittaa, että avuntarve on ongelmatilanelähtöinen sekä tarvittava koulutus on hyvin perusteista lähtevää. Hankkeessa mukana olleet nuoret hallitsevat hyvin perusopastuksen sekä suurimman osan satunnaisten ongelmatilanteiden ratkaisemisesta.

5.13 Saadun hankepalautteen koonti

Hankkeesta toiminnasta on koottu palautetta kyselylomakkeiden avulla mm. etäharrastetoinnin sujuvuudesta, Digimentorinuurille ja yleisölle järjestetyistä koulutuksista sekä kysytyä kokemuksia nuorten tekemästä toiminnasta hankkeen aikana.

Kyselyn tuloksista ilmenee, että ikäihmisille, perheille ja alakoululaisille suunnattu ja kehitetty harrastetoiminta on ollut kohderyhmälle mieleistä. Myös nuorten toteuttamaan Digiapuun on oltu todella tyytyväisiä.

5.13.1 Palaute hankkeen järjestämisestä etäluennoista

Digimentorit- hanke järjesti teknillisesti avustuen kaksi etäluentoa, joiden aiheena olivat nettihiujaukset (sisältö Hujarit kuriin-hanke) sekä luento nettikäyttäytymisestä (sisältö MLL). Molemmat luennot todettiin hyödyllisiksi ja informatiivisiksi. Luentoja toivottiin järjestettävän tulevaisuudessa enemmänkin.

5.13.2 Ikäihmisten etäbingo

Ikäihmisille kehitetystä etäbingosta on todettu kirjallisessa palautteessa parasta olleen mm. yhdessä tekeminen, jännittävä elämys sekä kiva ajanviete. Etäyhteyksien toimivuus

todettiin olevan pääsääntöisesti hyvän ja kiitettävän välillä. Osallistumisaktiivisuus etäbingossa on ollut hyvin säännöllistä. Äänen kantavuudessa ja sopivan tahdin löytämisessä bingokoneen käytössä on ollut alkuun hiomisen tarvetta. Nuoret ovat saaneet toiminnastaan kiitosta. Kestoltaan harrastehetki on ollut saadun palautteen mukaan sopiva.

5.13.3 Minecraft etäpeliharrasteet

Minecraft etäpelikertoja järjestettiin alakouluikäisille hankkeen aikana lähes viikoittain. Nuoret Digimentorit ohjasivat kerhoja. Kerho sai pääosin hyvää palautetta osallistujilta ja moni koki pelaamalla oppimisen ja tehtävät mielekkäiksi. Palautetta kerättiin kokoontumisten jälkeen Discord viestintäohjelman avulla.



Kuvaotos Minecraft etäpelistä

5.13.4 Nuorten tarjoama Digiapu asiakkaiden näkökulmasta

Lähes poikkeuksetta asiakkaat ovat olleet tyytyväisiä nuorten tarjoamaan digiapuun. Asiakkaat ovat pitäneet nuoria osaavina ja he ovat suoriutuneet tehtävistä erinomaisesti. Ongelmatilanteet ovat tulleet ratkaistuksi ja asiakkaat ovat kokeneet saavansa tarvitsemaansa opastusta. Usea asiakkaista kysyi nuoria kotikäynnille uudelleenkin hankkeen aikana.

5.14 Mukana olleiden nuorten antama palaute hankkeesta

Kokonaisarvosanaksi hankkeesta hankenuoret ovat antaneet arvosanaksi noin 4,3 asteikolla 1-5. Yleisesti hankeen voidaan todeta olleen nuorille hyödyllinen.

Pääsääntöisesti nuoret saivat tiedon hankkeesta suoraan 4H-yhdistyksen kautta sekä tietona kavereilta.

Tärkeimmät tekijät nuorten vastauksissa hankkeessa mukanaololle olivat työelämäkokemuksen kartuttaminen, saatu palkka, kavereiden kanssa yhdessä tekeminen sekä uuden oppiminen.

Nuorille mieleisimmät koulutukset olivat somen käytön koulutus, videoiden editointi ja julkaisu sekä etäyhteydet. Aloitustieto pidettiin hyödyllisenä ja hyvin kiteytettynä. Yrittäjyysteema ei ollut vastausten mukaan kiinnostanut nuoria aiheena kovinkaan paljon.

Nuoret ovat kokenet saavansa hyvin tai kiitettävästi perehdytystä työtehtävien suorittamiseen.

Kiinnostavimmat työtehtävät nuorille ovat olleet tasaisesti jakautuen etäharrastekerhojen, somettamisen, videoeditoinnin, blogin teon ja digineuvonnan parissa. Yritystoiminnan tuotepakettien laatiminen ei ole ollut kovinkaan mieleistä.

Palkitsevimpia hetkiä hankkeessa ovat olleet etäpelikerhon toimimaan saaminen, videoiden tekeminen, etäbingo sekä haastavien asioiden ratkaiseminen.

Työelämätaidoista on opittu mm. ajoissa paikalle saapuminen ja työn suorittaminen tunnollisesti, mukaan lukien asiakaspalvelutaidot sekä vuorovaikutustaidot.

Haasteellisina kohtina on pidetty mm. jumppavideon tuottamista ikäihmisille sekä joitakin yksittäisiä ongelmaratkaisutilanteita.

Asiakaskäyntejä olisi toivottu olevan hiukan enemmän.

Nuorten antamien vastausten mukaan hankkeessa työskentely on tukenut ammatinvalintasuunnitelmia vaihtelevasti, keskimääräisesti kuitenkin melko hyvin.

5.15 Hankkeen yhteistyökumppanit

Hankkeen toiminnallisia yhteistyökumppaneita ovat olleet Kaavin kunta, nuorisotoimi, kirjasto, kodinhoito (Virtaa- virtuaalisesti hanke), paikalliset yrittäjät, Tuumasta toimeenhanke, Huijarit kuriin- hanke, muut paikalliset yhdistykset kuten MTK, Kaavin eläkeläisyhdistys, Hengitystieliiton paikallisosasto, MLL sekä alueen koulut. Hanketta on ollut mukana

suunnittelemassa ja kommentoimassa Kaavin kunnan nuoriso-ohjaaja ja Kaavin 4H-yhdistyksen nuorisojäsen.



Hankkeen Pop-up- piste Vaikkokimarkkinoilla 7.8.2021

6 Hankkeen tulokset ja vaikutukset

6.1 Laadullisten tavoitteiden toteuma

-Nuorten työllistäminen ja syrjäytymisen ehkäiseminen

Hanke on työllistänyt ajanjaksolla yhteensä 10 nuorta (tavoite 10) erityyppisissä digitaatioita vaativissa tehtävissä. Nuoret ovat kartuttaneet hyvää työkokemusta koulutyön ohella ja saaneet tuntumaa käytännön työtehtäviin mm. digineuvonassa, etäharrastetoiminnan sisällön kehittämisessä, videoeditoinnissa, kuvauksessa sekä työ- ja yritys-elämän sosiaalisen median käytössä. Hanketyöntekijän ja hankekoulutuksista saadun tiedon avulla nuorten on ollut helppo työskennellä hankkeessa sekä oppia uusia työelämälähtöisiä taitoja. Tavoitteessa on onnistuttu hyvin.

- Etä -ja digitaalisten menetelmien hyödyntäminen, käyttöönotto ja kehittäminen sekä digitaalisten menetelmien käyttöönotto yhdistyksiin

Etä- ja digitaalisten menetelmien käyttöönotossa on keskitytty pääsääntöisesti etäluentojen sekä uudenlaisen harrastetoiminnan mahdollistamiseen eri ikäryhmille mm. etäpelaaminen, etäbingo, hoivatyön etäviriketoiminta, nuorten etäharrastetoiminta. Lisäksi on testattu käytännössä erilaisia yhteydenpitovälineitä mm. (Jitsi, Teams, Zoom ja Discord). Vastaavasti etäkokousten järjestäminen ja niiden kehittäminen yhdistystoimintaan jäi odotettua vähäisemmäksi. Hankkeen järjestettäväksi aiottu koulutus etäyhteyden käytöstä sekä nuorten toteuttamasta jatkoneuvonnasta peruuntui koronatilanteen vuoksi. Etäyhteyksien kehittämisessä on onnistuttu erittäin hyvin harrastetoiminnassa, luennoissa sekä yhteydenpitovälineiden käytössä. Heikommaksi tavoitteista jäi etäkokousten kehittäminen alueella.

- Ikäihmisten asiointipalveluiden käyttämisen helpottaminen

DigiMentorinuoret ovat tuottaneet alueelle digineuvontaa, jossa osassa asiakaskäynneistä on neuvottu digitaalista asiointia ikäihmisille sekä ratkottu asiointiin esteitä mm. internetyhteysongelmat, laitteiston toimimattomuus tai ohjelmisto-ongelmat.

Hankenuoret ovat toteuttaneet myös helpon videomuotoisen opasvideon Kaavin omatoimikirjaston käytöstä.

DigiMenotrit ovat olleet apuna tablettilaitteiden käyttöönotossa (etävälitteinen viriketoiminta) ja etälähetysten sisällön tuottamisessa Kaavin kunnan Virtaa Virtuaalisesti- hankkeessa.

Varsinainen asiointipalveluiden käytön opastaminen mm. pankki, vero ja hoitotiedot on ollut hankkeen kannalta haastavaa, sillä usein opastusta tarvitseva haluaisi opetella tilannetta omilla laitteillaan ja tunnuksillaan. Tämä kuitenkin on ollut tietoturvan ja yksityisyyden kannalta liian arkaluonteista. Tavoitteessa on onnistuttu osittain.

- Verkkopohjaisen nuorisotyön ja harrastetoiminnan kehittäminen verkossa

Verkkopohjaisen harrastetoiminnan kehittämisessä hankkeessa on onnistuttu erinomaisesti. Hankkeen aikana on tuotettu viriketoimintaa ikäihmisille, tarjottu erilaista digiapua harrastetoimintaan liittyvien etäyhteyksien muodostamisessa, kehitetty harrastetoimintaa mm. etäpelaamisen (Minecraft), etätanssin (TikTok tanssit), etäbingon (Senioribingo), luentojen (Huijarit kuriin hankkeen luento ja MLL nettikäyttäytymisen luennot alakoululaisille) sekä alakouluikäisten nuorten osalta mm. etäilykerho.

- Verkkomarkkinoinnin kehittäminen

Verkkomarkkinoinnin osalta nuoret ovat antaneet apua mm. alueella toimivan yrityksen verkkokaupan tuotteiden julkaisemisessa, Instagramin käyttöönotossa vaatealan liikkeelle sekä Facebook sisällön tuottamisessa muutamille alueen yrityksille. Kaavin kunnalle toteutettiin juttusarja Kaavin kesätyöntekijöistä sekä laadittiin video omatoimikirjaston käytöstä. Verkkomarkkinoinnin kehittäminen on onnistunut hankkeen tavoitteiden mukaisesti.

- Osallisuutta ja yhteisöllisyyttä tukevien toimintamuotojen kehittäminen

Hanke on ottanut hyvin huomioon eri ikäryhmien tarpeet ja kehittänyt toimintaa 4H:n arvojen mukaisesti yhdessä tekemällä ja oppimalla. Nuorille on annettu valmiuksia toimia työelämäperusteisesti digiasioita toteuttaen. Tavoite on toteutunut hyvin.

- Digilaitteiden turvallinen käyttö ja tietoturvasuus

Digilaitteiden turvallisesta käytöstä järjestettiin etäluento Kaavin eläkeläisryhmille. Lisäksi toimintatavoissa nuorten kanssa on noudatettu tietoturvallisia menettelytapoja mm. asiakaskäynneillä sekä tiedon välittämisessä eri viestimissä. Asiakaskäynnit ovat olleet luottamuksellisia.

- Uusien työllistymismahdollisuuksien luominen nuorille

Nuoret pystyvät työllistymään jatkossa mm. digineuvonnassa ja koulutuksessa, sisällöntuotannossa, videoeditoinnissa- ja kuvaamisessa sekä etäharrasteiden ohjaamisessa.

6.2 Määrällisten tavoitteiden toteuma

-työllistää 10 nuorta tuntiöihin

Hanke työllisti tavoitteen mukaisesti 10 nuorta. Nuoret työskentelivät monipuolisesti erityyppisiä digineuvontaa ja opastusta sekä hankekoulutuksiin ja harrastotoimintaan liittyviä tehtäviä toteuttaen. Toteuma 10 kpl.

-5 hankekoulutusta/verkkopajaa hankenuorille

Kaikki hankesuunnitelmaan merkityt koulutukset ovat toteutuneet odotetusti. ks kohta "hankenuorille suunnatut koulutukset". Toteuma 5 kpl.

- 40 asiakas- ja ohjauskäyntiä /virtuaaliset tapaamispaikkaa

Ohjauskäyntejä on toteutunut nuorten tekeminä reilusti yli tavoitteen. Asiakaskäynnit ovat sisältäneet erilaista digiapua sekä asiakasta jatko-opastavaa toimintaa. Toteuma 82 kpl.

- 4 verkkopohjaista harrasteryhmää

Harrasteryhmiä hankkeen aikana ovat olleet mm. TikTok- tanssiryhmä, Minecraft etäpelit, Senioribingo, Perhebingo, Virtaa virtuaalisesti etälähetykset sekä Etäilyharrasteryhmä. Toteuma 6 kpl.

- 32 verkko-osallistujaa

Verkko-osallistujia erilaisissa etäharrasteryhmissä hankkeen aikana on ollut 61 eri henkilöä. Lisäksi etäluentoihin on osallistunut arviolta 108 henkilöä. Hankkeen osallistujatavoite on ylittynyt odotetusti. Toteuma 61 + 108 kpl.

- 2-4 etäyhteyksien rakentamista yhdistystoimintaan (kokoukset ym.)

Etäyhteyksien rakentamisia kokouksiin on toteutunut 4 kappaletta sekä harrastotoimintaan liittyviä kokouksia on ollut myöskin 4 kappaletta. Toteuma 8 kpl.

- 2 -4verkkomarkkinoinnin kehittämistä esim. yrityksille/ yhdistys (some)

Verkkomarkkinoinnin kehittämistä on tehty alueen yrityksille mm. verkkokaupan kehittämisenä, Instagramin käyttöönottona yritystoimintaan sekä somepostauksien tuottamisena yrityksen Facebookiin. Toteuma 3 kpl.

- 30 tapahtumadokumentaatioita

Nuoret ovat toteuttaneet tapahtumadokumentaatiota (Somejulkaisut alueen tapahtumista) 16 kappaletta. Lisäksi harrastetoimintaan liittyviä somepostauksia on ollut 25 kappaletta. Toteumaan vaikutti osin alueen tapahtumien vähäinen määrä koronatilanteen vuoksi. Toteuma 16 + 25.

- 2 luentoa aiheista digilaitteiden turvallisuus, ongelmallinen digisometus ja pelaaminen ja nettikiusaaminen/ some -etiikka

Digimentorit ovat auttaneet etäyhteyksien rakentamisessa mm. MLL:n luento Kaavin koululla sekä Huijarit-Kuriin hankkeen luento Kaavin eläkeläisille nuorisotalo Kamarilla. Toteuma 2 kpl.

- 1 verkkoblogia

Hankkeen aikana tuotettiin verkkoblogi osoitteeseen

<https://puuhaisapaikka.wordpress.com/>

Blogin tarkoituksena on kertoa etäyhteyksiin liittyvistä aiheiteemoista ja syntyneistä ideoista. Toteuma 1 kpl.

- 1 vertaistukiohjaajaryhmä

Hankkeelle perustettiin DigiMentorit WhatAapp- ryhmä, jossa hankenuoret sekä hankkeen ohjaajat pystyivät keskustelemaan sekä tiedottamaan hankkeeseen liittyvistä asioista. Lisäksi on perustettu omia ryhmiä liittyen harrasteryhmiin ja niiden ohjaukseen sekä WhatsAppiin, että Discordiin. Toteuma 1 kpl.

- 3 nuorten omaa 4H-Yritystä yksin tai ryhmässä

Hankenuoret eivät innostuneet perustamaan omia yrityksiä, mutta hankkeen jälkeen Kaavin 4H-yhdistys palkkasi nuoria pitämään harrasteryhmiä mm. etäilyn sekä etäpeliharrasteryhmien osalta. Toteuma alle tavoitteen 0 kpl.

7 Esitykset jatkotoimenpiteiksi

Hankkeessa mukana olleilla nuorilla on hyvä kokemus harrasteryhmien pitämisestä sekä digiavun tarjoamisesta Kaavin alueella. Hankkeen jälkeen jatkuvia toimenpiteitä tulevat olemaan hankkeen aikana keitetty harrastetoiminta mm. Minecraft, Etäilykerho sekä mahdollisesti ikäihmisten etäbingo. 7.6.2022

Hankkeessa mukana olevat nuoret pystyvät tarjoamaan alueelle Digiapua osaamissisällöltään melko laajamittaisesti mm. 4H-yhdistyksen kautta tai oman yrityksen kautta. Digiavun lisäksi osaamista hankenuorilla on mm. sosiaalisen median, etäyhteyksien, harrastetoiminnan sekä videoeditoinnin osalla. Haasteeksi asiakaskäyntien suorittamiselle voi tosin koitua julkisten liikenneyhteyksien heikko saatavuus.

Hankkeen aikana on tullut myös toiveita toteuttaa enemmän etäluentoja ja pienryhmäkoulutuksia eläkeläisryhmille. MTK:n tuottajat ilmaisivat huolensa alueen internetyhteyksien toimivuudesta ja esittivät mahdollisuutta etsiä parannuskeinoja toisen hankkeen avulla.

Mahdollisia hyviä jatkokehittämiskohteita ovat mm. nuorten harrastetoiminta, ikäihmisten etäviriketoiminta ja alueen tietoliikenneyhteydet.

Kaavilla 8.6.2022



Niina-Maria Hirvonen

Hallituksen puheenjohtaja



Raili Kuosmanen

Toiminnanjohtaja, hankepäällikkö



Etäbingo tuotepaketti

Lyhyt tuotekuvaus

Pelataan bingoa etäyhteyden kautta. Pelaajat ovat videoyhteydessä ohjaajien kanssa. Bingonumerot arvotaan Bingo Caller ohjelmalla käyttäen ruudunjakoja. Etäosallistujat merkkäavat osumat paperisiin bingolipukkeisiin.

Käytännön toteutus

Bingoryhmä 5-15 henkilöä osallistuu peliin kerran viikossa noin 1 tunnin ajan. Bingoon osallistujat liittyvät Jitsi Meet/Suvanto videokokoukseen, jonka aloittavat etäohjaajat. Jokaiselle osallistujalle on toimitettu erikseen paperinen bingolipuke, johon numero-osumat merkitään pelin aikana. Osallistujat tarvitsevat toimivan internetyhteyden sekä tabletin tai tietokoneen.

Bingonäkymä jaetaan ruudunjaolla jokaiselle bingoon osallistuvalla. Bingo Caller arpoo numeroita väliltä 1-75. Ruudunjaon kautta jokainen voi vielä tarkistaa arvotut numerot. Ohjaajat sanovat lisäksi sarakekirjaimet ja numeron ääneen sekä toistavat sen. Ohjaajat pitävät kirjaa saaduista bingoista.

Yksinkertaistetussa bingossa pelataan pystybingoa sarakkeilla B, I, N, G ja O sekä täyttä lipuketta.

Perhebingossa säännöt sovitaan pelin alussa. Usein pelataan pysty-, vaaka- sekä viistobingo, neljää kulmaa ja täyttä lipuketta.

Asiakasryhmä

Esimerkiksi Kaavin alueen ikäihmiset (kodinhoidon piirissä) tai perhebingona aina 7 ikävuodesta ylöspäin.

Hinnoittelu

Hinnoitellaan tuntiperusteisesti.

Etäpelikerho tuotepaketti



Lyhyt tuotekuvaus

Pelataan ryhmässä erilaisia tietokonepelejä etäyhteydellä kotoa käsin. Tuote sisältää kerhokerran sisällön (teema) suunnittelun ja kerhokerran ohjauksen etäyhteydellä. Ryhmä kokoontuu säännöllisesti viikoittain 1,5 tunnin ajan. Ryhmän koko maksimissaan 20 henkilöä, minimissään 5. Ilmoittautuminen kerhoihin tapahtuu 4H-kotisivujen kautta sähköisellä kerhoilmoittautumislomakkeella.

Asiakasryhmä

Pääsääntöisesti alakoululaisille, mahdollisuus osallistumiseen myös yläkoululaisille. Toiminta-alueena Kaavin, mutta mahdollisuus osallistua myös muilta alueilta niin sovittaessa. Pelaajat toimivat suljetussa ryhmässä, jonne ei pääse muita ulkopuolisia pelaajia.

Käytännön toteutus

Kerho tarvikkeet

Jokainen kerhoon osallistuja tarvitsee pelin minimivaatimusten täyttämän tietokoneen, Minecraftin java-version, sekä Discordin puheyhteyttä varten.

Kerhovalmistelut

Ohjaajat valitsevat kerhokerralla pelattavan etäpelin. Ohjaajien tehtävänä ennen varsinaista kerhokertaa on suunnitella kerhon teema ja sisällöt. Ideaa testataan vielä käytännössä. Ohjaajat voivat tehdä, myös varasuunnitelmia kerhokertojen sisällöksi.

Varsinainen kerhokerta

Kerho kokoontuu yhden kerran viikossa 1,5 tunnin ajan esim (Torstaisin) kerhokerralla toimii kaksi ohjaajaa, jotka ohjaavat kerhoa etänä kotoonta käsin. Ohjaajien tehtävänä on auttaa ja tukea kerholaisia suunnitelluissa teemoissa ja huolehtia kerhokerran sujuvuudesta. Ohjaajat tiedottavat kerhon ajankohtaisista asioista Whatsapp ryhmässä. Kerholaiset pitävät yhteyttä Discordin avulla. Kerhokerroista pidetään osallistujalistaa ja kerhokerran päätteeksi kysytään palaute kerhokerasta. Saatu palaute ohjaa kerhokertojen suunnittelua jatkossa.

Hinnoittelu

Ajankohta syksy 2022 ja kevät 2023. Kerhon kausimaksu on 35 euroa. Kerhoon osallistujalla tulee olla hankittuna Minecraft java-versio (noin 24 euroa). Ei muita kuluja.



Tapahtumasometus ja -mainonta tuotepaketti

Lyhyt tuotekuvaus

- Somemainosten ja -postausten toteuttaminen Canva ohjelmalla
- Tapahtumien sähköinen ennakkomainostus somessa
- Tapahtumista tiedottaminen eri somealustoissa
- Kuva/videomateriaalin ottaminen tuleviin käyttötarkoituksiin.

Käytännön toteutus

Somemainoksia voidaan tuottaa mm. tapahtumista ja yritysten tuotteista käyttäen Canva-ohjelmistoa. Canvalla tehdyn mainoksen julkaisualustoina käytetään mm. Facebookia, Instagramia ja mahdollista InfoTv:ta. Somemainokset toteutetaan valmista valokuvista tai kuvaamalla materiaali omalla puhelimella. Tekstisisältö julkaisuihin pyydetään pääsääntöisesti valmiina tai yhdessä asiakkaan kanssa tehden.

Tapahtumista somettaessa suunnitellaan asiakkaan kanssa se, minkä tyyppistä julkaisua tapahtumasta odotetaan. Toteutetaan ennakkomarkkinointia käyttäen asiakkaan omia somealustoja ja kanavia. Käytetään tarvittaessa vapaita kuvituskuvia Unsplash sivustolta, jos sopivaa kuvamateriaalia ei ole saatavilla. Itse tapahtumassa kerätään runsaasti materiaalia ottamalla yleiskuvia, sekä kuvia erityisemmistä kohteista tarpeen mukaan. Tapahtumasta voidaan ottaa myös videokuva. Tapahtumasta tehdään postauksiin lyhyt kuvaus tapahtuman kulusta.

Kuva- ja videomaterin keräämisellä valmistaudutaan tuleviin sometustarpeisiin. Otettua kuva- ja videomateriaalia voidaan hyödyntää jatkossa esimerkiksi yrityksen tai yhdistyksen tulevien somepostauksien tekemisessä ja kuvittamisessa.

Asiakasryhmä

Asiakkaina voivat olla kaikki Kaavin alueen yritykset, yhdistykset sekä kunta. Yksityishenkilöille voi tarjota esimerkiksi somenkäytön apua näin sovittaessa.

Hinnoittelu

Hinnoitellaan asiakkaalta tuntiperusteisesti.