



Euroopan unionin  
osarahoittama

## Uudistuva ja osaava Suomi 2021–2027 EU:n alue- ja rakennepoliitiikan ohjelma

Euroopan sosiaalirahasto plus (ESR+)



Elinkeino-, liikenne- ja  
ympäristökeskus

### Hankehakemus

25.10.2024 Dnro: EURA 2021/207210/09  
02 01 01/2024/POPELY

### Tunnistetiedot

Hakemusnumero  
207210

Tila  
Saapunut

Hankehaun nimi  
Pohjois-Suomen ESR+ -haku Pohjois-  
Pohjanmaalla, Lapissa ja Kainuussa 15.8. -  
31.10.2024

Hakuilmoituksen tunnus  
POPELY-049

### 1 Rahoittava viranomainen

Pohjois-Pohjanmaan elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus

### 2 Hakijaorganisaatio

Hakijan virallinen nimi  
Kainuun hyvinvointialue

Y-tunnus  
3221331-8

Postiosoite  
PL 400

Organisaatiomuoto  
Muu julkisoikeudellinen oikeushenkilö

Postinumero  
87070

Organisaatityyppi  
Muu julkisoikeudellinen oikeushenkilö

Postitoimipaikka  
KAINUU

Puhelinnumero  
0861561

#### 2.1 Hankkeen yhteyshenkilö

Etunimi  
Marita

Sähköposti  
marita.pikkarainen@kainuu.fi

Sukunimi  
Pikkarainen

Puhelinnumero  
0447100862

Asema hakijaorganisaatiossa  
kehittämisohtaja

### 3 Hankkeen perustiedot

Hankkeen julkinen nimi

InnoXR

Alkamispäivämäärä

1.3.2025

Päättymispäivämäärä

31.12.2027

Toimintalinja

4 Työllistävä, osaava ja osallistava Suomi

Erityistavoite

4.2. Uutta osaamista työelämään

### 3.1 Hankkeen toteutustyyppi

**Hanke toteutetaan** Ryhmähankkeen osahankkeena

**Ryhmähanketunnus** R-01853

**Ryhmähankkeen toteuttajat**

Toteuttajan nimi	Toteuttajatyyppi	Hakemusnumero	Y-tunnus
Kajaanin Ammattikorkeakoulu Oy	Päähankkeen toteuttaja	207209	2553600-4
Kainuun hyvinvointialue	Osahankkeen toteuttaja	207210	3221331-8

#### Toteuttajan rooli ryhmähankkeessa

Kainuun hyvinvointialue toimii hankkeessa osatoteuttajana ja tuo hankkeeseen sote-alan ammattilaisten asiantuntijuuden, kokemuksen sekä toimintaympäristön kokeilla uusia teknologisia innovaatioita ja koulutustapoja. Kainuun hyvinvointialue vastaa hyvinvointialueen sote-ammattilaisten osaamisen vahvistamisesta (työpaketti 3.) ja osaltaan hankkeen työpaketeista 1– 2 sekä hankkeen hallinnoinnista ja viestinnästä hyvinvointialueen osahankkeen osalta.

#### Perustelee, miksi hanke toteutetaan ryhmähankkeena

InnoXR-hankkeessa edellytettävälle yhteistyölle on vankka pohja ja kehitystyön myötä saadaan jatkuvuutta koulutuskäytänteisiin sekä digiosaamiseen. Hankkeessa jaetaan hyviä osaamisen kehittämisen käytänteitä ja luodaan uusia toteutustapoja sekä sisältöjä. Lisäksi murretaan ajatusta siitä, että sote-alan koulutus on toteutettava paikan päällä, usein Kajaanissa, tapahtuvana lähitoteutuksena ns. perinteisin menetelmin. Kehittämällä etämenetelmiä saadaan tehostettua etenkin harvaan asuttujen alueiden ammattilaisten ja opiskelijoiden osaamisen kehittämisen mahdollisuuksia.

KAMK:ssa on vahvaa sote-, peli- ja tekniikan alan osaamista. InnoXR-hankkeessa huomioidaan kaikki KAMK:n sote-alan koulutukset. Sairaalan- ja terveydenhoitajakoulutusta on toteutettu Kajaanissa kauan ja hoitotyön koulutusta on toteutettu vuosien ajan useilla muillakin paikkakunnilla. Ensihoidon koulutus käynnistyi syksyllä -24 ja englanninkielinen sairaanhoitajakoulutus aloitetaan syksyllä -25. Lisäksi sosionomikoulutus aloitettiin syksyllä -21. Terveysalalla on tehty yhteistyötä KAMK:ssa toimivan hyötypelien kehitystiimin Clever Simulation Entertainmentin kanssa jo noin kymmenen vuoden ajan ja VR-pelejä oppimisen tueksi on kehitetty aiemmissa hankkeissa useisiin sote-alan aiheisiin liittyen: <https://www.cleversimulation.com/clever-projects>.

Lisäksi muita digitaalisia ja pelillisiä opetusmenetelmiä on hyödynnetty etenkin hoitotyön koulutuksessa jo kauan ja etä-/hybridiopetusmenetelmiä on kehitetty onnistuneesti (DIGIHOI – ÄLÄ JÄTÄ -hanke, ESR). Hankkeessa kehitettyä osaamista ja menetelmiä on hyödynnetty myös Kainuun hyvinvointialueella.

Ryhmähanke mahdollistaa osaamisen kehittämisen laajasti ja antaa sille vahvan perustan. Hankkeen myötä Kainuun hyvinvointialue voi hyödyntää sote-ammattilaisten osaamisen vahvistamiseksi KAMK:ssa kehitettyjä ja kehitettäviä menetelmiä.

Kainuun hyvinvointialueelta saadaan hankkeelle vahva sote-ammattilaisten tuki ja mahdollisuus kokeilla erilaisia oppimisen metodeja työelämälähtöisesti. Sote-ammattilaiset tuovat hankkeeseen asiakasymmärrystä ja antavat arvokasta palautetta oppimismenetelmien soveltuvuudesta työelämälähtöisenä koulutusmuotona. KAMKin tapa hyödyntää teknologiaa oppimisen tukena vahvistaa myös sote-ammattilaisten työssä tarvitsemia teknologiataitoja. Osaaminen vahvistuu molemmissa organisaatioissa myös opiskelijaohjauksen kautta. Ryhmähanke vahvistaa molempien organisaatioiden ydintoimintaa ja luo uusia malleja myös muille koulutus- ja sote-organisaatioille.

## 3.2 Julkinen kuvaus

### Hankkeen julkinen tiivistelmä

InnoXR-hankkeessa kehitetään sosiaali- ja terveystieteiden osaamisen kehittämisen menetelmiä Kainuun hyvinvointialueella ja ammattikorkeakoulutuksessa hyödyntäen XR-teknologiaa ja tekoälyä. Kehitystyö kohdentuu koko Kainuun alueelle ja kaikkiin sote-alan ammattiryhmiin. Toteutuksissa huomioidaan etäosallistumismahdollisuudet, jotta osaamisen kehittäminen on tasapuolisesti mahdollista kaikissa Kainuun kunnissa. Lisäksi huomioidaan erilaiset tavat oppia. Tällä turvataan sote-alan ammattilaisten tasa-arvoista mahdollisuutta kehittää ammatillista- ja teknologista osaamistaan sekä vahvistetaan sote-alan veto- ja pitovoimaa. Opiskelijoita uudet osaamisen kehittämisen menetelmät tukevat opinnoissa etenemisessä ja valmistavat hyödyntämään niitä luontevasti tulevassa työssään. Opiskelijat voivat myös ohjata ammatillisia XR-teknologian, tekoälyn, digitaalisten menetelmien ja etäyhteyksien käytössä. Hankkeen päätoteuttaja on Kajaanin ammattikorkeakoulu (KAMK) ja osatoteuttaja Kainuun hyvinvointialue (Kainuun hva). Hankeaika on 1.3.2025–29.2.2028.

Sote-alan ammattilaisilla on oltava monipuolista osaamista, jota yhteiskunnalliset ja teknologiset muutokset haastavat. Osaamista onkin voitava kehittää laadukkaasti ja kustannustehokkaasti, yhdenvertaisesti asuin- tai työpaikasta riippumatta. Opetus- ja oppimismenetelmien on myös oltava riittävän monipuolisia, sillä perinteiset lähityöskentelyyn painottuvat menetelmät eivät sovi kaikille oppijoille. Hankkeen avulla vastataan näihin veto- ja pitovoimahaasteiden kanssa painivan sote-alan osaamisen kehittämisen haasteisiin hyödyntämällä innovatiivisesti ja uudella tavalla XR-teknologiaa, muita digitaalisia menetelmiä ja tekoälyä sekä etäyhteyksiä.

XR-teknologialla (extended reality, laajennettu todellisuus) tarkoitetaan sekä virtuaalitodellisuutta (VR, virtual reality) että lisättyä todellisuutta (AR, augmented reality). Nämä ovat erilaisia aisteja tehostavia immersiotekniikoita, joita voidaan hyödyntää oppimisen tukena. XR-teknologian hyödyntäminen edellyttää erilaisten laitteiden, kuten VR- tai AR-lasien käyttämistä. Virtuaalitodellisuudessa oppija toimii simuloitussa, eli keinotekoisessa, mutta realistisenoloisessa ympäristössä. Lisätyn todellisuuden (AR) avulla oppija voi toimia autenttisessa reaali maailmassa ja samalla nähdä tai kuulla teknologisesti lisättyjä elementtejä, kuten kuvaa, videoita tai hologrammeja. Näitä teknologioita hyödyntäen voidaan siis luoda oppimistilanteita, joihin ei todellisessa elämässä päästä. Muita hankkeessa hyödynnettäviä digitaalisia menetelmiä voivat olla esimerkiksi erilaiset kuva- ja äänijärjestelmät, pelilliset tai interaktiiviset osaamisen kehittämisen ratkaisut.

Tekoälyä (AI, artificial intelligence) käytetään hankkeessa kehitettävien innovaatioiden toteutuksissa sekä sisällöntuotannon apuna. XR-teknologisissa toteutuksissa hyödynnetään esimerkiksi tekoälyn liikkeen- tai puheengenerointiominaisuuksia. Tekoälyä voidaan käyttää myös muiden digitaalisten osaamisen kehittämisen ratkaisujen suunnittelussa ja toteutuksissa,

ja kehittää näin hankkeeseen osallistuvien sote-alan opiskelijoiden sekä ammattilaisten tekoälyn käyttötaitoa.

Etäyhteyksien avulla osaamisen kehittämisen tilanteisiin saadaan osallistettua laajempi joukko oppijoita kuin perinteisessä lähityöskentelyssä. Nämä voidaan myös yhdistää niin sanotuiksi hybriditoteutuksiksi, jolloin osa osallistuu tilaisuuteen paikan päällä ja osa etänä. Etämenetelmien toimivuudesta hoitotyön koulutuksessa on KAMK:ssa kertynyt jo runsaasti positiivista kokemusta muun muassa DIGIHOI – ÄLÄ JÄTÄ -hankkeen (ESR) myötä ja etä- ja hybriditoteutuksia hyödynnetään esimerkiksi simulaatioharjoituksissa. Näin on saatu tehostettua opintojen etenemistä esimerkiksi lähiopiskelun estävissä sairaustapauksissa. InnoXR-hankkeessa etämenetelmiä osaamisen kehittämässä kehitetään edelleen ja vahvistetaan näiden edellyttämää pedagogista sekä teknologista osaamista sote-alalla. Erityistä uutuusarvoa saavutetaan sillä, että tavallisesti lähityöskentelyyn painottuvien XR-teknologioiden käyttöä laajennetaan etäopetukseen ja näin oppimistilanteisiin voi osallistua suuri joukko oppijoita paikasta riippumatta.

InnoXR-hankkeessa luodaan uusia XR-teknologisia osaamisen kehittämisen menetelmiä neurokehityksellisten/-psykiatristen häiriöiden asiakasymmärryksen lisäämiseksi, työpaikkaväkivallan kohtaamisen harjoitteluun ja haavanhoitoon. Näiden toteuttamisesta vastaa KAMK:ssa toimiva Clever Simulation Entertainment -hyötypelitiimi (Clever-tiimi), jolla on pitkä ja laaja kokemus erilaisten hyötypelien tuottamisesta eri aloille. Hyötypelien, eli muuhun kuin viihdekäyttöön (esimerkiksi oppimisen tueksi) tarkoitettujen pelien kehitystyötä on tehty yhteistyössä KAMK:n sote-alan kanssa jo noin kymmenen vuoden ajan.

Hankkeessa kehitettävät aiheet ovat ajankohtaisia ja niille on koettu tarvetta sekä valmistavassa koulutuksessa että työelämässä. Näiden Kainuun hva:n selvityksessä esiin nostettujen aihealueiden lisäksi hankkeessa kartoitetaan tarveperusteisesti muita aiheita, joihin kehitetään opetussisältöjä ja -menetelmiä. Nämä voivat olla esimerkiksi AR-teknologisia harjoituksia, etäsimulaatioita, pelillisiä kokonaisuuksia tai itsenäisesti opiskeltavia, ajasta ja paikasta riippumattomia osaamisen kehittämisen sisältöjä.

Hankkeen kehitystyöhön osallistetaan Kainuun hva:n sote-alan ammattilaisia sekä KAMK:n opiskelijoita ja opettajia, joiden valmiudet, tarpeet ja toiveet kartoitetaan hankkeen alussa. Tätä nykytila-analyysia hyödynnetään hankkeen toimien suunnittelussa. Kehitystyötä tehdään myös muiden sote-alan ammattilaisten ja asiakkaiden/potilaiden sekä heidän läheistensä kanssa. Lisäksi tehdään kattava selvitys jo olemassa olevista vastaavanlaisista osaamisen kehittämisen ratkaisuista. Uudet osaamisen kehittämisen ratkaisut toteutetaan tulevien käyttäjien tarpeisiin ja toiveisiin perustuen niin, että sisältöjen substanssiantuntijat ja hankkeeseen osallistuvat kokemusasiantuntijat ovat tiiviisti mukana toteutusvaiheessa. Näin varmistetaan osaltaan kehitettävien tuotteiden laatu. Tulevat käyttäjät ohjataan käyttämään pilotointien jälkeen viimeisteltäviä osaamisen kehittämisen ratkaisuja niin, että he voivat hyödyntää niitä itsenäisesti hankkeen päättymisen jälkeen. Hankkeeseen osallistuvia sote-alan ammattilaisia ohjataan myös tuottamaan itse opetussisältöjä sekä hyödyntämään erilaisia pedagogisia menetelmiä ja ratkaisuja, kuten pelillisyyttä ja etäsimulaatioita.

Hankkeen toimista viestitään aktiivisesti ja avoimesti erilaisin julkaisuin ja osallistumalla kansallisiin sekä kansainvälisiin tapahtumiin. Kaikki hankkeessa tuotettavat osaamisen kehittämisen ratkaisut, kokemukset ja opit jaetaan maksutta alueellisesti, kansallisesti ja soveltuvin osin myös kansainvälisesti. Jokaisen osaamisen kehittämisen ratkaisun kohdalla valitaan paras mahdollinen julkaisukanava ja näin varmistetaan kehitettyjen innovaatioiden laaja saavutettavuus sekä käyttökelpoisuus hankkeen päättymisen jälkeenkin. Koska kaikki tuotettavat innovaatiot ovat vapaasti käytettävissä, myös muut organisaatiot, yritykset ja oppilaitokset voivat hyödyntää hankkeen tuloksia omassa toiminnassaan.

Hankkeessa kehitettävien innovaatioiden avulla monipuolistetaan siis sote-alan osaamisen kehittämisen menetelmiä, parannetaan niiden saavutettavuutta ja mahdollistetaan joustavat koulutuspolut yhdenvertaisesti kaikille nykyisille ja tuleville sote-alan ammattilaisille Kainuussa. Tällä edistetään tasa-arvoisuutta ja yhdenvertaisuutta, syrjimättömyyttä ja esteettömyyttä. Hankkeen toimilla nostetaan myös Kainuun sote-alan profiilia ennakkoluulottomana uusien

innovaatioiden kehittäjänä ja käyttäjänä sekä tuetaan alueen elinvoimaisuutta turvaamalla osaavien sote-alan ammattilaisten toimintaa koko Kainuussa.

## Hankkeen nimi englannin kielellä

InnoXR

## Hankkeen julkinen tiivistelmä englannin kielellä

The InnoXR project focuses on developing competence in the social and health care sector within the Kainuu wellbeing services county and the university of applied sciences. It leverages XR technology and artificial intelligence (AI) to enhance education and training. The project's development work encompasses the entire Kainuu region and targets all occupational groups in the health and social services sector. To ensure equitable access to competence development, the project will incorporate remote participation opportunities, allowing individuals in all Kainuu municipalities to benefit. It recognizes the need for diverse learning approaches, catering to various learning styles. This initiative aims to equip health and social services professionals with the necessary skills to thrive in a rapidly evolving sector, ultimately enhancing the sector's ability to attract and retain talent.

New methods of competence development will support students in their studies and prepare them to utilize these skills effectively in their future careers. Additionally, students will play a crucial role in guiding professionals on the use of XR technology, AI, digital methods, and remote connections. The main implementer of the project is Kajaani University of Applied Sciences (KAMK), partnered with Kainuu wellbeing services county (Kainuun HVA). Health and social services professionals face increasing demands for diverse competencies due to societal and technological changes. It's essential to facilitate high-quality, cost-effective competence development that is accessible to everyone, regardless of location. To address these challenges, the project employs XR technology, along with other digital methods, AI, and remote connections.

XR technology, which includes both virtual reality (VR) and augmented reality (AR), enhances learning experiences through sensory immersion techniques. Utilizing XR requires devices such as VR or AR glasses. In a virtual reality setting, learners engage in a simulated but realistic environment. In augmented reality, learners interact with the real world while interacting digitally with digital elements like images, videos, or holograms, creating learning scenarios that are not accessible in real life.

AI plays a crucial role in implementing innovations within the project and aids in content production. For instance, XR technologies may utilize AI capabilities such as motion or speech recognition. Additionally, AI can contribute to designing and implementing other digital competence development solutions, thereby enhancing the AI skills of students and professionals involved in the project.

Remote connections allow a broader group of learners to participate in competence development, moving beyond traditional face-to-face methods. This can lead to hybrid implementations where some participants are present in-person while others join remotely. KAMK has previously experienced success with remote methods in nursing education through the DIGIHOI – DON'T LEAVE project (ESF). Remote and hybrid approaches have been beneficial, especially in simulation exercises, improving study progress for those unable to attend in-person sessions.

The InnoXR project aims to further develop remote competence development methods and enhance the necessary pedagogical and technological skills for the social and healthcare sector. A unique aspect of this project is the expansion of XR technologies, traditionally focused on face-to-face instruction, into distance learning, allowing greater participation regardless of location.

The InnoXR project will create new competence development methods using XR technology to deepen understanding of neurodevelopmental and psychiatric disorders, practice responses to workplace violence, and improve wound care training. The Clever Simulation Entertainment

(Clever team) at KAMK will implement these training modules, which are both timely and in demand in preparatory education and the workforce. Additionally, further educational topics will be identified based on needs, potentially including AR exercises, remote simulations, and on-demand competence development content.

The development of this project involves health and social services professionals from Kainuu, along with KAMK students and teachers. At the start of the project, we will assess their skills, needs, and expectations. This current state analysis will inform our planning of the project's activities. We will also collaborate with other health and social services professionals, clients/patients, and their loved ones. Additionally, a comprehensive study of existing competence development solutions will be conducted. New competence development solutions will be implemented based on the needs and desires of future users, ensuring that both content experts and experienced participants are actively involved in the implementation phase. This approach helps guarantee the quality of the products being developed. After piloting, future users will be guided on how to use the finalized competence development solutions independently once the project concludes. Health and social services professionals participating in the project will also learn to create their own teaching content and will employ various pedagogical methods and strategies, such as gamification and remote simulations.

The project's activities are communicated actively and transparently through various publications and by participating in national and international events. All competence development solutions, along with experiences and lessons learned from the project, will be shared free of charge at regional, national, and, where applicable, international levels. For each competence development solution, we will select the most effective publication channels to ensure widespread accessibility and usability of the developed innovations, even after the project ends. Since all produced innovations are freely available, other organizations and educational institutions can also utilize the project's results in their activities.

Therefore, the innovations developed in this project will help diversify competence development methods in the health and social services sector, improve accessibility, and enable flexible training paths for all current and future health and social services professionals in Kainuu. This promotes equality and non-discrimination. The project's activities will also enhance the profile of the Kainuu health and social services sector as an innovative developer and user of new solutions, contributing to the region's vitality by maintaining the presence of skilled health and social services professionals throughout Kainuu.

### 3.3 Maantieteellinen kohdealue

#### Onko hankkeen toiminta valtakunnallista?

Ei

#### Maakunnat

Kainuu

#### Kunnat

Hyrynsalmi, Kajaani, Kuhmo, Paltamo, Puolanka, Ristijärvi, Sotkamo, Suomussalmi

#### Hankkeen toteutuspaikka

Postiosoite	Postinumero	Postitoimipaikka
PL 400, Sotkamontie 13	87070	Kainuu

## 4 Hanketiedot

## 4.1 Hankkeen kohderyhmä, tarve ja tavoitteet

### Mitkä ovat hankkeen varsinaiset kohderyhmät?

Kainuun hyvinvointialueen sote-alan ammattilaiset (mm. hoitotyöntekijät, lääkärit, sosiaalityöntekijät ja -ohjaajat) kaikissa kahdeksassa Kainuun kunnassa, KAMK:n sote-alan opiskelijat ja opettajat.

Yhteistyössä kohderyhmän kanssa luodaan uusia, tarveperusteisia osaamisen kehittämisen sisältöjä ja kehitetään osaamisen kehittämisen menetelmiä niin, että uudistetaan osaamisen kehittämisen tapoja ja kulttuuria.

### Mitkä ovat hankkeen välilliset kohderyhmät?

Kainuulaiset sosiaali- ja terveydenhuollon asiakkaat sekä potilaat, muut Kainuun sote-alan toimijat ja toisen asteen koulutusorganisaation, Kainuun ammattiopiston sote-alan opiskelijat sekä opettajat.

Hankkeen avulla kainuulaisten sosiaali- ja terveydenhuollon asiakkaiden ja potilaiden kanssa työskentelevien ammattilaisten osaaminen kehittyy. Lisäksi välilliset kohderyhmät voidaan ottaa mahdollisuuksien mukaan yhteiskehittämään opetussisältöjä ja -menetelmiä.

### Minkä tarpeen tai ongelman hanke ratkaisee?

Hankkeella ratkaistaan Kainuun sosiaali- ja terveydenhuollon osaamisen kehittämisen haasteita, jotka on huomioitava sekä työelämässä että valmistavassa koulutuksessa. Yhteiskunnan kehittyminen edellyttää veto- ja pitovoimahaasteista kärsivän sote-alan ammattilaisilta monipuolista osaamista ja luo uudenlaisia osaamisen kehittämisen tarpeita mm. asiakasymmärryksen vahvistamiseen ja teknologian hyödyntämiseen liittyen. Kainuuseen tarvitaan riittävästi osaavia sote-alan työntekijöitä, ja heillä on oltava mahdollisuus kehittää osaamistaan joustavasti ja yksilöllisesti, mutta samalla laadukkaasti ja kustannustehokkaasti. Hankkeen toimilla tuetaan ajatusta siitä, että osaava, itseään kehittävä ammattilainen viihtyy ja pysyy työssään. Tämä tukee myös Kainuun vetovoimaa uusien työntekijöiden rekrytoinneissa.

Digitalisaation, XR-teknologian ja tekoälyn nopea kehittyminen mahdollistaa uudenlaiset osaamisen kehittämisen ratkaisut, mutta tällä hetkellä niitä ei sote-alalla hyödynnetä vielä riittävästi, vaan toteutuksissa painottuvat lähityöskentely ja ns. perinteiset opetusmenetelmät. Nämä eivät kuitenkaan tue erilaisten oppijoiden oppimista parhaalla mahdollisella tavalla. Opetusmenetelmiä uudistamalla voidaankin tarjota erilaisia oppimisen tapoja ja näin tehostaa oppimista. Lisäksi etenkin pitkiin lähikoulutuksiin osallistuminen voi olla haastavaa ja aiheuttaa eriarvoisuutta harvaan asutuilla alueilla, joilta matkustaminen vie aikaa, aiheuttaa kustannuksia ja rasittaa ympäristöä. Erityisen haastavaa tämä voi olla pienten lasten vanhemmille, usein äideille. Sama koskee myös opiskelijoita. Kun opiskelijat sisäistävät erilaisia innovatiivisia oppimismenetelmiä jo opiskeluaikanaan, tämä paitsi sujuvoittaa opinnoissa etenemistä, myös valmistaa heitä käyttämään niitä luontevasti tulevassa työssään.

Hanke tukee Kainuun Maakuntaohjelma 2040:n visiota muuttovoiton ja monipaikkaisuuden Kainuusta vastaamalla useilta osin Kainuu 2040 tavoitteisiin. Kehittämällä ennakkoluulottomasti uudenlaisia osaamisen kehittämisen menetelmiä voidaan vahvistaa sote-alan työelämän laatua sekä Kainuun veto- ja pitovoimaa, monipaikkaisuutta ja etätyöskentelyn mahdollisuuksia. Hankkeen avulla tuetaan myös laadukkaiden koulutuspolkujen rakentumista ja julkista taloutta kehittämällä kustannustehokkaita osaamisen kehittämisen menetelmiä. Tutkimus-, kehitys ja innovaatio-osaaminen maakunnassa vahvistuu hankkeen kehitystyön myötä. Lisäksi hankkeen toiminta liittyy vihreään ja digitaaliseen siirtymään, johon kuuluva tavoite koko maakunnan kattavien tietoliikenneyhteyksien rakentamisesta tukee digitaalisten osaamisen kehittämisen menetelmien hyödyntämistä koko Kainuun alueella.

Hankkeessa tullaan toimimaan vahvasti myös Kainuu-ohjelman arvojen mukaisesti. Hankkeen toiminnassa ja siitä tiedottamisessa Kainuuta ja kainuulaista osaamista arvostetaan ja toimintaa

ohjaa positiivisuus sekä vahvuuksien ja mahdollisuuksien tiedostaminen. Hankkeen toimet kohdistuvat koko Kainuun alueelle, millä lievennetään maakunnassa vallitsevaa polarisaatiota. Yhdenvertaisuus kansainvälisyyden näkökulmasta huomioidaan mm. niin, että KAMK:ssa syksyllä -25 alkavan ensimmäisen englanninkielisen sairaanhoitajakoulutuksen osallistujia tullaan osallistamaan hankkeen toimiin jo opintojen alusta lähtien. Lisäksi kaikissa hankkeen toimissa pyritään avoimeen keskusteluun ja erilaisten mielipiteiden kunnioittamiseen. Kestävää kehitystä tuetaan kaikella hankkeen toiminnalla, erityisesti pyrkimyksellä varmistaa elämisen mahdollisuudet kaikkialla Kainuussa sote-alan henkilöstön osaamista kehittämällä.

Kainuun maakuntaohjelmassa 2022–2025 sosiaali- ja terveysala on nostettu erityiseksi strategiseksi kehittämisen kohteeksi ja näihin kehittämisen tavoitteisiin hanke vastaa monipuolisesti tukemalla Kainuun hyvinvointialueen veto- ja pitovoimaa, lisäämällä alan työ- ja koulutuspaikkojen houkuttelevuutta ja työntekijöiden työtyytyväisyyttä sekä työssä viihtymistä. Joustavilla osaamisen kehittämisen menetelmillä pyritään tukemaan sote-alan opiskelijoiden opintojen etenemistä ja alalla pysyvyyttä. Hankkeen toiminta vahvistaa myös kainuulaisten työnantajien ja opiskelijoiden välistä yhteistyötä sekä tukee ajatusta siitä, että koko Kainuun alueella on haluttuja harjoittelupaikkoja opiskelijoille.

Hanke tukee vahvasti Kajaanin ammattikorkeakoulun strategisia tavoitteita: vetovoimainen korkeakouluyhteisö sekä tuloksellinen ja tehokas koulutustoiminta alueen tarpeisiin. Lisäksi hanke vahvistaa toimijoiden alueellista kumppanuutta ja vahvistaa uudenlaista strategista kumppanuutta. (KAMK`30 Strategia.)

Hanke tukee myös Kainuun hyvinvointialueen strategiaa monella tavalla. Keskeisimpiä strategisia kohtia, joihin hanke vastaa, ovat rohkea uudistaminen sekä osaamisen, työkyvyn ja hyvinvoinnin johtaminen. Digitalisaatio ja etäpalvelut ovat yhä vahvempi osa sote-palvelutuotantoa, minkä vuoksi teknologiaosaaminen on keskeistä sote-ammattilaisten työssä. Se myös mahdollistaa uudenlaisen tavan tuottaa palveluja, mikä helpottaa työvoiman saatavuutta, kun sote-ammattilainen voi tehdä työtä myös etänä. Useassa organisaatiossa etätöiden on todettu lisäävän henkilöstön pito- ja vetovoimaa. Hanke antaa sote-ammattilaisille uudenlaisia kokemuksia teknologian käytöstä mm. oman työnsä uudistamiseksi.

### **Miten hanke on valmisteltu? Miten hankkeen kohteena olevia sisältöjä on aiemmin pyritty kehittämään?**

Hankkeen valmistelemiseksi on käyty aktiivista keskustelua osaamisen kehittämisen tarpeista KAMK:n ja Kainuun hyvinvointialueen kesken. Hankkeessa tullaan kehittämään uusia innovaatioita ja hyödyntämään jo aiemmin tehtyä kehitystyötä. Kainuun hva:lla toteutetun dataperusteisen digitaalisten palvelujen selvityksen mukaan tulevaisuuden teknologian käyttöönotto lisää tarvetta osaamisen kehittämiseksi ja haastaa käytössä olevia opetusmenetelmiä. Lisäksi tarvetta on asiakasymmärryksen lisäämiselle. InnoXR-hankkeessa kehitettäväksi aiheiksi on selvityksen ja eri toimijoiden kanssa käytyjen keskustelujen perusteella suunnitelmavaiheessa valittu neurokehityksellisten/ -psykiatristen häiriöiden asiakasymmärryksen kehittäminen, työpaikkaväkivallan kohtaaminen ja haavanhoito. Nämä aiheet ovat ajankohtaisia sekä sote-alan työelämässä että valmistavassa koulutuksessa. Lisäksi hankkeen aikana kartoitetaan tarveperusteisesti muita relevantteja aiheita, joihin liittyen kehitetään opetussisältöjä ja -menetelmiä. Hankkeeseen osallistuvia myös ohjataan tuottamaan itse uutta osaamisen kehittämisen sisältöä ja hyödyntämään erilaisia pedagogisia menetelmiä.

#### **Kehitettävät aiheet**

Asiakasymmärryksen lisääminen neurokehityksellisistä/-psykiatrisista häiriöistä voi auttaa ammattilaisia tukemaan em. häiriöistä kärsiviä henkilöitä. Tämä on tärkeää sekä yksilön että yhteiskunnan näkökulmasta, sillä esim. ADHD:ssa (attention-deficit/hyperactivity disorder) tyypilliset oireet, kuten yliaktiivisuus, impulsiivisuus ja liiallinen tarkkaamattomuus, voivat vaikeuttaa elämää merkittävästi mm. sosiaalisten suhteiden haasteista ja opiskelu- sekä työelämän vaikeuksista johtuen. Häiriö lisää myös mieliala- ja päihdehäiriöiden riskiä. Läheisten sekä opetukseen ja työhön liittyvien ammattilaisten onkin tärkeää ymmärtää oireiden hermostollinen syy voidakseen auttaa ADHD-henkilöä. (Huttunen & Socada 2019 ADHD (aktiivisuuden ja tarkkaavuuden häiriö) <https://urly.fi/3B7g>).



Hankkeessa toteutetaan neurokehityksellisten/-psykiatristen häiriöiden asiakasymmärryksen kehittämiseksi XR-teknologinen ratkaisu, jonka avulla käyttäjä (ammattilainen/ opiskelija/ läheinen) voi virtuaalisesti kokea, miltä ympäristö voi neuro-oireisen henkilön näkökulmasta vaikuttaa. Näin voidaan parantaa asiakasymmärrystä ja auttaa kehittämään tukimenetelmiä. Vastaavanlainen VR-peli on KAMK:n toimesta toteutettu Simpelli-hankkeessa (ESR), jossa luotiin ikääntymismuutoksia havainnollistava Aging-virtuaalipeli (<https://urly.fi/3wAM>). Pelissä oppija valitsee ikääntymismuutoksia (esim. näkö, lihasheikkous, muisti) ja virtuaalitodellisuudessa hän kokee niiden vaikutusta toimintakykyynsä. Peliä on käytetty ikääntyneen hoitotyön opetuksessa ja DIGIHOI – ÄLÄ JÄTÄ -hankkeen (ESR) toimesta myös etäopetuksessa. Kokemukset pelin käytöstä ovat olleet vaikuttavia ja pelin on koettu lisäävän ymmärrystä ikääntyneen elämästä. Nyt siis luodaan vastaavanlainen menetelmä neurokehityksellisten/-psykiatristen häiriöiden asiakasymmärryksen parantamiseksi. Pelin lisäksi voidaan kehittää muitakin pedagogisia menetelmiä aiheeseen ja tuotetaan ohjeet pelin käyttöön.

Työpaikkaväkivalta, eli fyysisen väkivallan tai sen uhan kohteeksi joutuminen työtehtävien aikana on sote-alalla valitettavan tavallista. Väkivalta ja sen uhka heikentävät työhyvinvointia ja näihin tilanteisiin on suhtauduttava vakavasti. Työnantajan onkin ennakoitava ja pyrittävä ennaltaehkäisemään työpaikkaväkivaltilanteita. (Työpaikkaväkivalta sosiaali- ja terveydenhuollossa <https://urly.fi/3wFk>). Toiveita tilanteiden harjoitteluun on esitetty sekä opiskelijoiden että ammattilaisten taholta. Hankkeessa kehitetään immerssiivinen XR-teknologiaa ja tekoälyä hyödyntävä ratkaisu työpaikkaväkivaltilanteiden kohtaamisen harjoitteluun. Kohderyhmänä ovat erityisesti sote-alan opiskelijat ja ammattilaiset, jotka työskentelevät akuuttihoitossa, ikääntyneiden, vammaisten tai kehitysvammaisten parissa. Teknologisen ratkaisun lisäksi voidaan kehittää muitakin pedagogisia menetelmiä aiheen opiskeluun ja tuotetaan ohjeet niiden hyödyntämiseen.

KAMK:ssa on käytetty erilaisia kamera- ja tekoälypohjaisia ratkaisuja peli- ja visualisointitoteutuksissa (<https://urly.fi/3B7e> ja näitä oppeja hyödynnetään nyt uuden immerssiivisen opetusratkaisun luomisessa. Hankkeessa pyritään ratkaisemaan perinteisissä opetuspeleissä ja simulaatioissa ilmenevät haasteet, joissa käyttäjän valittavissa olevat interaktiot ovat ennalta määritellyjä ja rajoittuvat käsikirjoitettuihin vastauksiin.

Tavoitteena on kehittää dynaaminen järjestelmä, jossa tietokoneohjatut hahmot reagoivat realistisesti ja joustavasti erilaisiin tilanteisiin. Ratkaisu hyödyntää realistista 3D-mallinnusta, tarkkoja 3D-mallinnettuja ja animoituja ihmishahmoja sekä liikeanalyysipukuja, jotta harjoitustilanteet olisivat mahdollisimman todentuntuisia. Toisin kuin perinteisissä ennalta ohjelmoiduissa ratkaisuissa, tässä järjestelmässä harjoituksen ohjaajalla on mahdollisuus ohjata tietokonepohjaisen hahmon toimintaa ja reaktioita reaaliaikaisesti. Käyttäjien vuorovaikutus tietokoneohjatun hahmon kanssa tapahtuu realistisessa 3D-ympäristössä, kuten sairaalahuoneessa tai kotihoitotilanteessa. Hahmoille luodaan eri tunnetiloja (kuten rauhallinen, ärtynyt ja aggressiivinen), ja ohjaaja voi ohjauspaneelin kautta valita hahmon reaktioita ja säätää tunnetiloja. Hahmojen reaktiot ja liikkeet tallennetaan liikeanalyysipuvun avulla, jolloin voidaan toteuttaa mahdollisimman realistinen oppimiskokemus, koska kasvonilmeet ja kehonkieli ovat tärkeä osa näiden tunnetilojen ilmentämistä ja ymmärtämistä. Näin harjoituksiin saadaan ainutlaatuisia joustavuutta, mikä mahdollistaa harjoitustilanteiden monimuotoisuuden. Järjestelmän yksi keskeisimmistä eduista on siis sen reaktiivisuus. Tämä tuo ainutlaatuisen mahdollisuuden harjoitella erilaisia työpaikkaväkivaltilanteita ja kehittää ammattilaisten reagoititaitoja vaativissa tilanteissa.

Haavanhoidon osaamisen kehittämisessä on tehty hyvää yhteistyötä KAMK:n ja Kainuun hva:n kesken jo vuosia, mikä on tunnustettu mm. Suomen Sairaanhoidajat ry:n taholta. Yhdistyksen koulutuspalveluiden asiantuntija Maarit Ahtialan mukaan haavanhoidon koulutus painottuu kansainvälisestäikin varsin vahvasti perinteisiin opetusmenetelmiin ja Kainuussa ollaan asiassa edelläkävijöiden joukossa. Toiminnan kehittämiseksi edelleen on tarvetta, sillä Kainuussa, kuten kaikkialla Suomessa, hoidetaan paljon haavapotilaita. Hoitoajat ovat usein pitkiä ja hoidot kalliita, lisäksi haavat aiheuttavat inhimillistä kärsimystä. Haavanhoidon osaamisen laajentamiselle ammattiin valmistumisen jälkeen onkin selkeä tarve, opetukseen kaivataan myös vielä vähän käytettyjä XR-teknologisia ratkaisuja ja osaamisen kehittämiseksi on tärkeää oppilaitosten sekä työelämän välinen yhteistyö (Seppänen 2023).

KAMK:ssa on kehitetty haavanhoidon opiskeluun virtuaalinen WoundED-peli OKM:n PedaXR-hankkeessa (<https://www.pedaxr.fi/>). Peli kehitettiin yhteistyössä Kainuun hva:n asiantuntijan kanssa ja se on herättänyt kiinnostusta sekä valmistavassa koulutuksessa että työelämässä, myös kansainvälisesti. Peli tuo lisäarvoa haavanhoidon opiskeluun ennen kaikkea erinomaisella grafiikallaan, jonka avulla pelaaja näkee virtuaalimaailmassa realistisenolaisia haavoja ja saa vasteen hoitotoimilleen. Toista vastaavanlaista peliä ei ole hanketoimijoiden tiedossa.

WoundED-peli on kehitetty mobiileille VR-laitteille, mikä voi rajoittaa ympäristön käyttöä tiettyjen käyttäjäryhmien keskuudessa (simulaatiopahoinvointi, VR-laitteistojen omistaminen). Hankkeen aikana lisätään haavanhoitopelin inklusiivisuutta mahdollistamalla pelin käyttäminen tietokoneella, ja toteutetaan mahdollisuus hyödyntää kosketusnäyttöjä tai muita teknologisia ratkaisuita pelin pelaamisessa. Lisäksi huomioidaan etäopiskelumahdollisuus. Haavanhoidossa on pilotoitu onnistuneesti myös etä-/hybridiopetusta DIGIHOI – ÄLÄ JÄTÄ -hankkeessa (ESR). Hybridisimulaatiota testattiin myös Kainuun hva:n haavanhoidon koulutuksessa ja sen koettiin toimivan hyvin etenkin moniammatillisuuden, hiljaisen tiedon jakamisen sekä asiakkaan näkökulman vahvistajana. Menetelmää halutaankin kehittää hva:n koulutuksissa edelleen.

InnoXR-hankkeessa jatkokehitetään siis olemassa olevia haavanhoidon opetusratkaisuja ja kehitetään uusia sisältöjä, pedagogisia menetelmiä (esim. pelillisuus) ja osaamisen kehittämisen kulttuuria. Näin tuetaan erilaisia tapoja oppia haavanhoitoa. Myös haavapotilaat ovat keskusteluissa osoittaneet kiinnostuksensa kehitystyöhön, minkä ansiosta hankkeen toimissa saadaan aidosti näkyviin asiakkaiden näkökulma. He ovat ideoineet mm. podcasteja haavapotilaille, opiskelijoille ja ammattilaisille.

Hankkeessa hyödynnetään myös muuta KAMK:n kehitystyötä ja sen myötä kertynyttä teknologista sekä pedagogista osaamista. Aiemmin on kehitetty mm. aivan uudenlainen AR-teknologinen opetusratkaisu, jonka avulla voidaan harjoitella autenttisilla välineillä ja samanaikaisesti saamaan ohjeita lisätyn todellisuuden avulla. Tähän liittyen Kainuun hva:n akuuttipalveluista on jo tunnistettu tarve ja esitetty toive vastaavanlaisten opetussisältöjen kehittämiseen. Kyseinen opetusratkaisu voi mahdollistaa esim. uusien työntekijöiden moniammatillisen itsenäisen opiskelun harjoittellessaan uudessa työyksikössä tarvittavia klinisiä kädentaitoja.

Hankkeen valmisteluvaiheessa on havaittu, että aika InnoXR-hankkeelle on optimaalinen, sillä valmiudet osaamisen kehittämisen uudistamiseen ja uusien menetelmien implementointiin ovat aidosti olemassa. Haavapotilaiden lisäksi yhteistyöstä on keskusteltu mm. Kainuun omaishoitajat ja läheiset ry:n, Kainuun ammattiopiston ja Kestävän Kasvun Kainuu II -hankkeen toimijoiden kanssa. He kaikki ovat osoittaneet kiinnostusta yhteistyöhön. Lisäksi yhteistyötä voidaan tehdä samassa rahoitushaussa olevan Stevok-hankkeen kanssa, jossa tavoitteena on kehittää teknologiatuetusti ensihoidon ja pelastusalan osaamista.

### **Mitkä ovat hankkeen tavoitteet?**

Hankkeen päätavoitteena on kehittää asiakaslähtöisesti Kainuun sote-alan osaamisen kehittämisen menetelmiä valmistavassa koulutuksessa ja hyvinvointialueella hyödyntäen XR-teknologiaa ja tekoälyä.

Alatavoitteena on:

- Tuottaa uudenlaisia XR-teknologisia ja muita digitaalisia koulutusratkaisuja erilaisille oppijoille.
- Kehittää sote-alan ammatillista, teknologiaan ja pedagogiikkaan liittyvää osaamista.
- Lisätä kohderyhmän asiakasymmärrystä.
- Parantaa sosiaali- ja terveysalan houkuttelevuutta sekä työn pito- ja vetovoimaa.
- Lisätä työhyvinvointia ja työn tuottavuutta.
- Lisätä täydennyskoulutusaktiivisuutta.

### **Mitä muutosta nykytilaan hanke tuo? Mikä on hankkeen uutuus/lisäarvo?**

Hankkeen uutuusarvona tuotetaan uusia XR-teknologisia ja muita digitaalisia osaamisen kehittämisen sisältöjä sekä kehitetään pedagogisia menetelmiä sote-alan osaamisen

kehittämisen tueksi. Hankkeessa kehitetään laajasti ammattilaisten ja opiskelijoiden XR-teknologista osaamista huomioiden harvaan asutut alueet ja asiakkaiden toiveita. Tämä on tärkeää yhteiskunnan tasa-arvoisuuden näkökulmasta ja kehitystyö tukee Kainuun alueen työvoimapulasta kärsivän sote-alan veto- ja pitovoimaa.

Hankkeen tuoma muutos nykytilaan näkyy erityisesti sote-alan oppimisen ja osaamisen kehittämisessä, jossa hyödynnetään uudenlaisia digitaalisia ja XR-teknologioita. Nykyisellään sote-alalla ei ole laajasti käytössä realistisia, teknologisesti kehittyneitä harjoittelumalleja, jotka tarjoaisivat autenttisia, turvallisia ympäristöjä käytännön taitojen oppimiseen. Hankkeen kautta kehitetään oppimiskokemuksia, joissa opiskelijat ja ammattilaiset voivat simuloida todellisia tilanteita XR-teknologian avulla. Tämä mahdollistaa taitojen harjoittelun turvallisessa, mutta realistisessa ympäristössä, mikä parantaa valmiuksia kohdata todellisia tilanteita työssä.

Lisäarvoa tuovat myös ratkaisut, jotka mahdollistavat etäopiskelijoiden ja harvaan asuttujen alueiden asukkaiden osallistumisen oppimiseen entistä helpommin. Teknologia optimoidaan siten, että se toimii mahdollisimman hyvin myös rajallisilla resursseilla tai käyttäminen on mahdollista etäyhteyksien kautta. Tämä on merkittävä muutos nykytilaan, sillä se edistää tasa-arvoista oppimismahdollisuutta riippumatta maantieteellisestä sijainnista, mikä on erityisen tärkeää sote-alan työvoimapulan ratkaisemiseksi Kainuun ja muiden harvaan asuttujen alueiden kontekstissa.

Hanke tuo myös uutta lisäarvoa huomioimalla erilaiset oppijat ja uudenlaiset oppimisen tavat pelien suunnittelussa. Nykyisessä koulutuksessa kaikki oppimistyylit eivät aina saa riittävästi tukea, mutta tässä hankkeessa pelit sisältävät visuaalisia, auditiivisia ja kinesteettisiä elementtejä, jotka tukevat monipuolisia oppimistyylejä. Hankkeessa kiinnitetään erityistä huomiota teknologioiden käyttöönoton haasteisiin, tarjoamalla käyttäjille tuki- ja koulutusmateriaaleja sekä teknologioiden käyttöön liittyvää koulutusta. Tämä madaltaa kynnystä ottaa uudet teknologiat käyttöön, mikä lisää hankkeen vaikuttavuutta ja käyttökelpoisuutta laajemmin sote-alalla.

Hankkeen toiminta on vahvasti innovatiivista, eli siinä luodaan uusia osaamisen kehittämisen keinoja ennakkoluulottomasti. Tätä kaivataan nyt sote-alalle enemmän kuin koskaan mm. väestön ikääntymisen, syntyvyyden laskemisen ja maahanmuuton lisääntymisen vuoksi. Tärkeää on myös soten innovaatiokulttuurin kehittäminen, mikä mahdollistaa rohkean ideoimisen ja uudenlaisen tavan tehdä asioita. Koska innovaatiotoimintaan kuuluu myös yhteiskehittäminen ja keskeneräisyyksien jakaminen (Elomaa-Krapu 2021 <https://urly.fi/3vd4>), hankkeessa tehdään aktiivisesti yhteistyötä ja hankkeen toimista kerrotaan avoimesti myös Kainuun ulkopuolelle sekä valtakunnallisesti että kansainvälisesti.

Hankkeen toimesta uudet innovaatiot myös implementoidaan niin, että hankkeen päättymisen jälkeen niitä osataan hyödyntää osaamisen kehittämisessä, ja ne huomioitu sekä KAMK:n sote-alan opintosuunnitelmissa että Kainuun Hyvinvointialueen koulutuskalenterissa.

### **Arvioi tuen ensisijainen vaikutus hankkeen toteuttamiseen**

Hanketta ei toteuteta ilman tukea

### **Perustelut tuen vaikutukselle**

Tuen avulla kehitetään yhtenäisen osaamisen kehittämisen käytänteitä korkeakoulussa ja hyvinvointialueella Kainuussa. Tämä yhteistyö on ainutlaatuisia ja uudenlaista tekemistä, jonka avulla turvataan ammattitaitoisen sote-alan henkilöstön saatavuutta koko Kainuun alueella. Pitkien etäisyyksien Kainuussa teknologian ja digitaalisuuden rohkea kokeilu on erityisen tärkeää, sillä se tukee positiivista kulttuurin muutosta ja digiloikkaa tasa-arvoisesti ja yhdenvertaisesti asuinpaikasta riippumatta koko Kainuussa.

## **4.2 Toteutus ja tulokset**

### **Millä konkreettisilla toimenpiteillä hanke saavuttaa kuvatut tavoitteet?**

Toimenpiteet koostuvat viidestä työpaketista, joista 1-3 sisältävät hankkeen konkreettisen kehittämisen toimenpiteet.

Työpaketit ovat osittain päällekkäisiä ja niiden toiminta ja kehittäminen jatkuu koko hankeajan. Kainuun hva:n työntekijänä toimii 100% työpanoksella Osaamisen hankekoordinaattori.

TP 1. Sisältötyöpajat.

Työpaketissa suunnitellaan neurokehityksellisten/-psykiatristen häiriöiden asiakasymmärryksen kehittämiseen, työpaikkaväkivallan kohtaamiseen ja haavanhoitoon kehitettävien osaamisen kehittämisen ratkaisujen sisällöt. Lisäksi selvitetään, millaista pedagogiikkaa aiheisiin kaivataan ja se, mihin muihin aiheisiin liittyen on tarvetta kehittää osaamisen kehittämisen ratkaisuja. Työpaketissa suunnitellaan nämä sisällöt.

Toimenpiteestä vastaa KAMK, hvalta osallistuu hankekoordinaattori ja asiantuntijat.

Aikataulu: 3/2025-9/2026

Toimenpiteet:

1. Sisältötyöpajojen alustukseksi tehdään nykytila-analyysi.

- a. Kartoitetaan Kainuun hvan täydennyskoulutuksen toteuttamisen tavat, osallisuuden tasot, kokemustieto niiltä alueilta, joita on tarkoitus kehittää ja tarkoituksena mitata muutosta QWL:n kautta (työhyvinvointi, tuottavuus).
- b. Kartoitetaan KAMK:n opettajien ja opiskelijoiden sekä hvan työntekijöiden valmiudet sekä toiveet kehitettäviin osaamisen kehittämisen ratkaisuihin liittyen ja käytössä olevat opetusmenetelmät.

2. Sisältötyöpajoissa määritetään palvelumuotoilun keinoin raamit osaamisen kehittämisen ratkaisujen kehitystyölle.

Työpajojen koordinoinnista ja toteutuksesta vastaa palvelumuotoiluasiantuntija yhteistyössä muiden hanketoimijoiden kanssa.

Työpajoja voidaan toteuttaa lähi-, etä- ja hybridimenetelmin Kainuun eri kunnissa.

- a. Työpajoihin (12) osallistuu KAMK:n ja Kainuun hva:n työntekijöitä ja opiskelijoita koko Kainuun alueelta. Lisäksi suunnitteluun voidaan osallistaa muita sote-alan ammattilaisia, yhteistyökumppaneita ja asiakkaita/potilaita läheisineen.
- b. Työpajojen osallistujat orientoidaan XR-tekniikan, tekoälyn ja etäyhteyksien mahdollisuuksiin sekä osaamisen kehittämisen menetelmiin kohderyhmälle kohdennetulla tavalla hyödyntäen jo olemassa olevia XR- ja muita koulutussisältöjä.
- c. Työpajoissa kartoitetaan XR-sisältöjen lisäksi muita tarpeita osaamisen kehittämiseen jo valituista aiheista ja määritetään näiden lisäksi muita aiheita (3), joihin kehitetään osaamisen kehittämisen ratkaisuja.

3. Työpajojen jälkeen osaamisen kehittämisen ratkaisujen sisällöt suunnitellaan Clever Simulation Entertainment (Clever) -tiimin ja muiden hanketoimijoiden ohjaamana.

4. Osaamisen kehittämisen ratkaisujen suunnittelussa hyödynnetään olemassa olevaa tietoa ja kokemuksia. Näitä varten tehdään kirjallisuushakuja ja benchmarkausta kansallisesti sekä kansainvälisesti.

5. Sisältötyöpajoihin osallistuvilta kerätään palautetta, jota hyödynnetään muissa työpajoissa, tulevilla työpaketeissa, raportoinnissa ja soveltuvin osin julkaisuissa.

TP 2. Sisältöjen kehittäminen.

Työpaketissa toteutetaan osaamisen kehittämisen ratkaisut monialaisessa yhteistyössä jatkokehittämällä jo olemassa olevia XR-tekniikoita ratkaisuja ja kehittämällä uusia tuotteita. Lisäksi hankkeeseen osallistuvia ohjataan tuottamaan itse erilaisia osaamisen kehittämisen sisältöjä.

Toimenpiteestä vastaa: KAMK, Kainuun hva hankekoordinaattori tukee, asiantuntijat osallistujina

**Aikataulu: 5/2025-9/2027****Toimenpiteet:**

1. Clever -tiimi toteuttaa XR-teknologiset osaamisen kehittämisen ratkaisut. Hankeaikana määritellään kehitystyön järjestys (esim. lisenssien ja laitteistojen hankinta mahdollisimman kustannustehokkaasti ja uutta ennakoiden). Hankkeen sote-asiantuntijat sekä kokemusasiantuntijat osallistuvat kehitystyöhön koko kehitysprosessin ajan ja näin varmistetaan osaltaan se, että tuotteet vastaavat käyttäjien tarpeita. Lisäksi tehdään ohjeet osaamisen kehittämisen ratkaisujen käyttöön.
2. Muut hanketoimijat tuottavat muita digitaalisia osaamisen kehittämisen ratkaisuja sisältötyöpajoissa määritellyistä aiheista. Nämä voivat olla esim. virtuaalisimulaatioita tai etänä toteutettavia pedagogisia pakopelejä. Lisäksi he tekevät ohjeet tuottamiensa osaamisen kehittämisen ratkaisujen käyttöön.
3. Hankkeeseen osallistuvia ohjataan tuottamaan itse osaamisen kehittämisen sisältöjä sekä käyttämään tarvittavaa laitteistoa (esim. AR-laitteisto). Lisäksi he tekevät ohjeet tuottamiensa osaamisen kehittämisen ratkaisujen käyttöön. Ohjaamisesta vastaa Clever-tiimi ja osallistujat ovat Kainuun hvan asiantuntijoita eri yksiköistä.
4. Sisältöjen kehittämiseen osallistuvilta kerätään palautetta, jota hyödynnetään muussa kehitystyössä, tulevilla työpaketeissa, raportoinnissa ja soveltuvin osin julkaisuissa.

**TP 3. Osaamisen kehittäminen ja arviointi.**

Työpaketissa pilotoidaan kehitetyt osaamisen kehittämisen sisällöt ja viimeistellään ne. Lisäksi kehitetään hankkeeseen osallistuvien XR-teknologista sekä pedagogista osaamista ja viedään uudet osaamisen kehittämisen menetelmät osaksi hankeorganisaatioiden toimintaa.

Toimenpiteestä vastaa: Kainuun hyvinvointialue, Kamk osallistuu

**Aikataulu: 1/2026-12/2027****Toimenpiteet:**

1. Kehitetyt osaamisen kehittämisen ratkaisut ja niiden käyttöön tehdyt ohjeet pilotoidaan sote-asiantuntijoiden johdolla kohderyhmän kanssa Kainuun eri kunnissa ja viimeistellään ne.
2. Ne hankkeeseen osallistuvat, jotka on ohjattu tuottamaan itse digitaalisia osaamisen kehittämisen sisältöjä, pilotoivat kehittämänsä osaamisen kehittämisen ratkaisut sekä tuottamansa ohjeet ja viimeistelevät ne. Lisäksi he tekevät suunnitelman siitä, miten uusia innovaatioita voidaan hyödyntää osaamisen kehittämisessä.
3. Kohderyhmän XR-osaamista kehitetään niin, että tuotetut osaamisen kehittämisen ratkaisut voidaan ottaa käyttöön ja käyttää niitä ilman hanketoimijoita. Näin varmistetaan se, että hankkeen päättymisen jälkeen toimijoilla on riittävästi osaamista kehitettyjen innovaatioiden hyödyntämiseen. Lisäksi käyttäjät ohjataan toimimaan mahdollisissa ongelmatilanteissa (oma it-tuki, Clever-tiimi).
4. Arvioidaan XR-teknologian käytettävyyttä ja vakautta osaamisen kehittämisen välineenä sekä kustannuksia ja vaikuttavuutta verrattuna perinteisiin osaamisen kehittämisen menetelmiin.
5. Osaamisen kehittämisen uudet tavat viedään osaksi organisaatioiden osaamisen johtamista, opetussuunnitelmia ja osaamisen kehittämisen suunnitelmia.

6. Työpakettiin osallistuvilta kerätään palautetta, jota hyödynnetään muissa työpaketin toimissa, raportoinnissa ja soveltuvien osien julkaisuissa.

#### TP 4. Viestintä

Hankkeesta viestitään aktiivisesti organisaatioiden sisällä, Kainuussa, Pohjois-Suomen YT-alueella, valtakunnallisesti ja kansainvälisesti.

Toimenpiteestä vastaa: KAMK (viestintäasiantuntija), Kainuun hva osaltaan

Aikataulu: 3/2025–12/2027

##### Toimenpiteet

1. Viestinnästä vastaa KAMK:n viestintäasiantuntija ja kaikki hanketoimijat osallistuvat siihen.
2. Hankkeen alussa tehdään viestintäsuunnitelma, jossa kartoitetaan mm. hanketoimijoiden verkostot, some- ja muut julkaisukanavat, medianäkyvyys sekä hankkeen toimiiin liittyvät tapahtumat. Tätä suunnitelmaa päivitetään aktiivisesti koko hankkeen ajan.
3. Hankkeelle luodaan logo ja visuaalinen ilme. Tässä huomioidaan rahoittajan näkyvyys ESR:n vaatimusten mukaisesti.
4. Hankkeen toimista kaikkien työpakettien (TP:t 1–3) osalta julkaistaan aktiivisesti some-postauksia, blogikirjoituksia (KAMK:n Suuria tekoja -blogi) ja artikkeleita. Lisäksi hanketta esitellään erilaisissa tapahtumissa (esim. Sairaanhoidajapäivät, IT-päivät, EWMA) ja mediassa.
5. Hankkeen lopussa järjestetään avoin lopputapahtuma.
6. Organisaatioiden sisäinen viestintä hankkeesta aloitetaan hankkeen käynnistyttyä ja sitä jatketaan säännöllisesti koko hankkeen toiminta-ajan. Tällä turvataan osaltaan se, että hankkeesta tiedetään molemmissa organisaatioissa ja vaikutetaan positiivisesti XR-teknologiaan ja etätoimintaan liittyviin asenteisiin.
7. Organisaatioiden ulkoisessa viestinnässä Kainuun sote-alalta pyritään luomaan positiivinen kuva innovatiivisista edelläkävijöistä ja joustavista osaamisen kehittämisen ratkaisuista. Näin vahvistetaan alan ja alueen veto- ja pitovoimaa.

#### TP 5. Hankkeen hallinnointi.

KAMK vastaa hankkeen kokonaishallinnoinnista ja Kainuun hva vastaa hallinnoinnista omalta osaltaan. Molemmat organisaatiot toimivat yhteisen linjan mukaisesti avoimessa vuorovaikutuksessa keskenään.

Toimenpiteestä vastaa: Kainuun hva osahankkeen osalta

Aikataulu: 3/2025–12/2027

##### Toimenpiteet:

1. Projektipäällikkö vastaa hankkeen kokonaisuuden hallinnoinnista ja raportoinnista. Kainuun hva:n suunnittelija vastaa Kainuun hva:n hankehallinnoinnista raportoiden työpaketeittain hankkeen toteutuksesta. Hankkeen raportoinnissa hyödynnetään työpaketeissa kerättyä palautetta. Talousvastaavat vastaavat hankkeen talouden seurannasta ja raportoinnista.
2. Hankkeen alussa järjestetään kick-off, jossa kirkastetaan hanketoimijoiden kesken hankkeen tavoitteet ja toimet sekä hanketoimijoiden tehtävät hankkeessa. Hankkeen etenemisestä tehdään road map -suunnitelma, johon kaikki hanketoimijat sitoutuvat.
3. Hankkeelle luodaan oma Teams-tiimi, jota hyödynnetään hankemateriaalien säilyttämiseen ja jakamiseen sekä viestimiseen.
4. Hankkeen etenemistä esitellään säännöllisesti ohjausryhmälle. Ohjausryhmää hyödynnetään tarvittaessa esim. hankkeen jalkauttamisen tukena.

Flatrate-kustannuksia käytetään mm. seuraaviin toimiin:

- Normaalit hanketoiminnan oheiskulut (vuokrat, leasing kulut, matkustus, koulutus, puhelin ym.)
- Mahd. benchmark matka (myös ulkomaille)
- Tapahtumamaksut TP 4

- Mahdolliset investoinnit (esim. VR- ja AR-laitteistot, muu teknologia) TP 2–3
- Kokemusasiantuntijapalkkiot
- Työpanoksen siirto sisäisiltä asiantuntijoilta (työaikaseuranta)

### **Mikä tai mitkä ovat hankkeen konkreettiset tulokset? Mitä hankkeella saadaan aikaan? Miten tulokset voidaan laadullisesti todentaa ja määrällisesti mitata?**

Alla eriteltynä hankkeen tulokset, niiden todentaminen ja yhteydet työpaketteihin.

Sisältötyöpajojen (TP1) tuloksena on

1. Kartoitus Kainuun hva:n ja KAMK:n opettajien sekä opiskelijoiden osaamisen kehittämisen menetelmistä, valmiuksista ja tarpeista.
2. Selvitys vastaavanlaisista osaamisen kehittämisen menetelmistä kansallisesti ja kansainvälisesti.
3. Toteuttamisvalmiit suunnitelmat hankkeessa kehitettävistä osaamisen kehittämisen sisällöistä ja hyödynnettävistä pedagogisista menetelmistä.
4. Palautetietoa sisältötyöpajoihin liittyen.

Tulokset/mittarit: valmis selvitys kohderyhmän valmiuksista ja tarpeista, käytössä olevista osaamisen kehittämisen menetelmistä sote-alalla ja suunnitelmat sisältöjen kehittämiseksi.

Sisältöjen kehittämisen (TP2) tuloksena on

1. Uudet osaamisen kehittämisen XR-tekologiset ratkaisut neurokehityksellisten/-psykiatristen häiriöiden asiakasymmärryksen kehittämiseen, työpaikkaväkivallan kohtaamiseen ja haavanhoitoon liittyen. Lisäksi aiheisiin on kehitetty muita digitaalisia sisältöjä, pedagogisia menetelmiä ja ohjeet. Tavoitteena 3 innovaatiota/aihe
2. Uusia osaamisen kehittämisen menetelmiä ja ohjeet sisältötyöpajoissa määriteltyihin (3) aiheisiin.
3. Palautetietoa sisältöjen kehittämisestä.

Tulokset/mittarit: pilotointivalmiit osaamisen kehittämisen ratkaisut.

Osaamisen kehittämisen ja arvioinnin (TP3) tuloksena on

1. Pilotoidut ja viimeistellyt osaamisen kehittämisen ratkaisut.
2. Kohderyhmän riittävä osaaminen kehitettyjen innovaatioiden hyödyntämiseksi.
3. Arviointi/vertailuraportti XR-tekologian käytettävyydestä ja vakaudesta, kustannuksista ja vaikuttavuudesta
4. Toteuttamiskelpoiset suunnitelmat siitä, miten kehitetyt ratkaisut viedään osaksi organisaatioiden toimintaa (mm. Kainuun hvan koulutuskalenteri).
5. Palautetietoa osaamisen kehittämisestä ja arvioinnista.

Tulokset/mittarit: kehitetyt osaamisen kehittämisen ratkaisut voidaan ottaa käyttöön organisaatioiden toiminnassa ja hyödyntää niitä hankkeen päättymisen jälkeen.

4. Viestinnän (TP4) tuloksena on

1. Hankkeen tunnettuus molempien organisaatioiden sisällä.
2. Hankkeesta tehdyt julkaisut.
3. Hankkeen medianäkyvyys.

Tulokset/mittarit: hanke tunnetaan Kainuussa ja se on saanut näkyvyyttä sekä kansallisesti että kansainvälisesti.

### **Mitä pitkän aikavälin vaikutuksia hankkeella saadaan aikaan? Miten vaikutukset voidaan laadullisesti todentaa ja määrällisesti mitata?**

1. Osaamisen kehittämisen kulttuuri KAMK:n sote-alalla ja Kainuun hva:lla kehittyi niin, että XR-tekologisia ratkaisuja, muita digitaalisia menetelmiä, tekoälyä, uusia pedagogisia toteutustapoja ja etämenetelmiä hyödynnetään aktiivisesti ja ne ovat luonteva osa osaamisen kehittämisen toimintaa. Tämä voidaan todentaa tarkastelemalla osaamisen kehittämisen tapoja ja vertaamalla sitä InnoXR-hankkeen lähtötilanteeseen (vrt. nykytila-analyysi).

2. Kainuun sote-ala profiloituu XR-tekologian, muiden digitaalisten menetelmien, tekoälyn, innovatiivisten pedagogisten menetelmien ja etämenetelmien hyödyntämisen edelläkävijäksi

ja kehitystyö jatkuu. Tämä voidaan todentaa mm. uusien hankehakemusten ja käynnistytävien hankkeiden määrällä.

3. Täydennyskoulutusaktiivisuus, työhyvinvointi ja työn tuottavuus paranevat InnoXR-hankkeen alkutilanteeseen verrattuna.

Mittarina hvan täydennyskoulutusten seurantatilastot sekä QWL työelämän laadun mittari

4. Sote-alan houkuttelevuus sekä työn pito- ja vetovoima paranee InnoXR-hankkeen alkutilanteeseen verrattuna. (Alatavoitteena ”Parantaa sosiaali- ja terveystalouden houkuttelevuutta sekä työn pito- ja vetovoimaa.”) Tämä voidaan todentaa mm. tarkastelemalla molempien organisaatioiden hakija-/keskeytysten määriä sekä palautekyselyjä esim. uusille työntekijöille

5. Sosiaali- ja terveystalouden laatu paranee asiakasymmärryksen lisääntyneenä. Mittarina asiakastytytyväisyys kyselyt.

### **Miten tuloksia ja kokemuksia hyödynnetään hankkeen päättymisen jälkeen?**

Hankkeessa tuotetaan uusia opetussisältöjä ja kehitetään osaamista. Kehitystyön tulokset tullaan integroimaan osaksi KAMK:n ja Kainuun hva:n toimintaa.

Hankkeen päättymisen jälkeen tulosten ja kokemusten hyödyntäminen varmistetaan useilla eri tavoilla.

Kaikki hankkeen aikana kehitetyt teknologiset ja pelilliset ratkaisut jaetaan laajasti ja maksutta, jotta ne olisivat helposti saatavilla ja käytettävissä sote-alan ammattilaisten, opiskelijoiden ja oppilaitosten keskuudessa.

Jakeluun valitaan jokaisen ratkaisun kohdalla paras mahdollinen julkaisukanava, kuten avoimet digitaalisen oppimisen alustat tai sote-alan käyttöön soveltuvat digitaaliset verkostot. Näin varmistetaan, että ratkaisut tavoittavat mahdollisimman laajan yleisön ja että ne pysyvät käyttökelpoisina hankkeen päättymisen jälkeenkin.

Hankkeen aikana syntyneet kokemukset ja opit jaetaan laajasti paitsi alueellisesti, myös kansallisesti ja kansainvälisesti. Tämä tehdään julkaisujen, työpajojen ja koulutustilaisuuksien kautta, jotta myös muut organisaatiot ja oppilaitokset voivat hyödyntää hankkeen tuloksia omassa toiminnassaan. Näin luodaan perustaa jatkuvalla kehittämiselle ja innovaatioille sote-alan koulutuksessa ja osaamisen kehittämisessä.

### **Vaihtoehto suunnitelmaksi toiminnan jatkumisesta hankkeen päättymisen jälkeen**

Kehitettyjä työkaluja, toimintamalleja tai kehitettyjä tuotteita hyödynnetään toteuttajan normaali-toiminnassa

### **Kuvaa hankkeen yleisesti hyödynnettävät tulokset ja missä ne tulevat olemaan julkisesti saatavilla.**

Hankkeen tuottamat uudet osaamisen kehittämisen sisällöt ovat vapaasti käytettävissä olevia.

Uudenlainen osaamisen kehittäminen vahvistaa sote-ammattilaisten osaamista ja tapoja vahvistaa osaamistaan. Hankkeen tuloksista ja uudensuunnitelmista kehittää itseään ammattilaisena viestittäään hyvinvointialueen verkkosivustoilla sekä someviestinnässä. Tavoitteena on luoda myönteinen ja houkutteleva, uudistuvan organisaation kuva ammattilaisille ja houkutella työntekijöitä hakeutumaan töihin Kainuun hyvinvointialueelle.

Hankkeen toimista ja kehitystyöstä tullaan viestimään ja tiedottamaan aktiivisesti mm. KAMK:n Suuria tekoja –blogissa,

XR-sisältöjen jakelu toteutetaan eri teknologia-alustoille dedikoitujen jakelukanavien kautta, jotta varmistetaan niiden laaja saavutettavuus ja käytettävyys. Immersiivisten ratkaisujen jakelussa hyödynnetään alustakohtaisia jakelukanavia riippuen käytettävästä teknologiasta. Pelisovellusten osalta sisältö julkaistaan Steam-alustalla, joka on laajasti käytetty ja vakiintunut jakelukanava. Virtuaalitodellisuussovellusten jakelu tapahtuu Meta App Lab -alustan kautta, joka on optimoitu virtuaalitodellisuuden sisällöille. Lisätyn todellisuuden (AR) ratkaisuille käytetään



alan erityisiä jakelukanavia, jotka on suunniteltu palvelemaan AR-sisältöjen käyttöönottoa. Näin varmistetaan, että XR-teknologiat tavoittavat käyttäjänsä tehokkaasti ja käyttöönottoprosessi on mahdollisimman sujuva.

Tuloksia esitellään Kainuun hyvinvointialueen kehittämisen verkkosivuilla [hyvinvointialue.kainuu.fi](http://hyvinvointialue.kainuu.fi)

## 5 Täydentävät tiedot

### 5.1 Muilta rahoittajilta haettu rahoitus

**Mitä sitovia sopimuksia tai aiesopimuksia on rahoitussuunnitelmassa esitetyistä muun julkisen rahoituksen, kuntarahoituksen ja yksityisen rahoituksen osuuksista (ml. omarahoitusosuus)?**

Kainuun hyvinvointialueella ei ole muita sopimuksia tai aiesopimuksia muusta rahoituksesta hankkeelle. Kainuun hyvinvointialue vastaa itse omarahoitusosuudestaan.

**Onko hankkeeseen haettu tai ollaanko hakemassa rahoitusta muilta rahoittajilta?**

Ei ole haettu eikä haeta rahoitusta muilta rahoittajilta.

### 5.2 Yhteydet muihin hankkeisiin

**Liittyykö hakemus muihin alue- ja rakennepolitiikan rahastoista tai muista rahoituslähteistä rahoitettaviin hankkeisiin tai hankekokonaisuuksiin?**

Kyllä

#### Hanke 1

**Mahdollinen hakemusnumero, hankekoodi tai diaarinumero**

S22810

**Hankkeen nimi**

Digihoi - Älä jätä

**Miten tämä liittyy nyt haussa olevaan hankkeeseen?**

DIGIHOI - ÄLÄ JÄTÄ -hankkeessa kehitettiin hoitotyön kliinisen osaamisen etä- ja hybridiopetusta kotipakettien, simulaatioiden ja pelillisyyden keinoin. Hankkeessa kehitettyjä sisältöjä, kuten simulaatioharjoituksia, ja menetelmiä, kuten pedagogisia pakopelejä, sekä pedagogista osaamista voidaan soveltaa InnoXR-hankkeessa etenkin etä- ja hybriditoteutuksissa.

#### Hanke 2

**Mahdollinen hakemusnumero, hankekoodi tai diaarinumero**

OKM/121/523/2020

**Hankkeen nimi**

Uusi teknologia - uusi osaaminen - uusi pedagogiikka (PedaXR)

**Miten tämä liittyy nyt haussa olevaan hankkeeseen?**

Hankkeessa koottiin ja mallinnettiin XR-teknologiaa hyödyntävät oppilaitokset ja yritykset tekemään jatkuvaa TKI-yhteistyötä pedagogiikkaa, oppimateriaaleja ja koulutusta kehittämällä. KAMK:n toimesta hankkeessa kehitettiin kaksi VR-peliä, AR-oppimissisältö sekä myös

tietokoneella ilman XR-laitteistoa käytettäviä oppimissisältöjä. InnoXR-hankkeessa tullaan hyödyntämään sekä hankkeessa kertynyttä teknologista että pedagogista osaamista (esim. XR-sisältöjen toteutus ja niiden hyödyntäminen opetuksessa).

### Hanke 3

#### **Mahdollinen hakemusnumero, hankekoodi tai diaarinumero**

Kela/ Kuntoutuksen kehittäminen

#### **Hankkeen nimi**

Mysteeri 24/7

#### **Miten tämä liittyy nyt haussa olevaan hankkeeseen?**

Hankkeessa luotiin Kelan ammatilliseen kuntoutukseen nuorille ja nuorille aikuisille virtuaalinen Learning Life – Mysteeri 24/7 -pakopeli, jossa nuori voi aktiivisesti edistää arjen hallintaansa sekä opiskelu- tai työelämävalmiuksiaan ratkaisemalla tehtäviä. Pelistä tehtiin myös tietokoneella pelattava versio ja pelin hyödyntämisen tueksi laadittiin tekninen ohje sekä ammattilaisten käsikirja. Peli palkittiin parhaana suomalaisena oppimiskäsitteenä Suomen eOppimiskeskus ry:n kilpailussa 2023 <https://url.fi/3wIS>. InnoXR-hankkeessa tullaan hyödyntämään mm. pelin kehityksen aikana kertynyttä teknologista ja pedagogista osaamista sekä asiakasymmärrystä (esim. ADHD) ja luotuja verkostoja.

### Hanke 4

#### **Mahdollinen hakemusnumero, hankekoodi tai diaarinumero**

S22902

#### **Hankkeen nimi**

UraXR Digitaalisia kurkistuksia ammattiin virtuaalisella pakohuonepedagogiikalla

#### **Miten tämä liittyy nyt haussa olevaan hankkeeseen?**

Hankkeessa toteutettiin kaksi pakohuonepedagogiikkaan perustuvaa XR-teknologista uraesittelyä: toinen työterveyshuoltoon ja toinen sairaanhoitajan työhön (KAMK). Hankkeen tavoitteena oli antaa kyseisistä ammateista realistinen kuva uraa suunnitteleville nuorille. Lisäksi pitkän tähtäimen tavoitteena oli saada purettua terveydenhuoltoalan segregatiota ja saada lisättyä aliedustettujen sukupuolien kiinnostusta terveydenhuoltoalalle. InnoXR-hankkeessa voidaan hyödyntää UraXR-hankkeessa kehitetyn NursED-virtuaalipelin kehitystyön myötä kertynyttä teknologista ja pedagogista osaamista. Lisäksi peliä voidaan käyttää esim. orientoitaessa InnoXR-hankkeen toimiin osallistuvia henkilöitä pakopelipedagogiikkaan tai VR-peleihin.

### Hanke 5

#### **Mahdollinen hakemusnumero, hankekoodi tai diaarinumero**

A74869

#### **Hankkeen nimi**

KAMK:n simulaatio- ja terveysteknologian testiympäristö (StudioK)

#### **Miten tämä liittyy nyt haussa olevaan hankkeeseen?**

Hankkeessa rakennettiin Kajaanin ammattikorkeakoulun sairaan- ja terveydenhoidon osaamisalan tiloihin uusi avoin simulaatio-oppimis- ja testiympäristö, joka keskittyy erityisesti etähoidon prosessien kehittämiseen harvaan asutun seudun tarpeista lähtien sekä tarjoaa alueellisille ja kansallisille terveysteknologian yrityksille testaus- ja pilotointiympäristön. InnoXR-hankkeessa tullaan hyödyntämään tätä oppimisympäristöä mm. etäsimulaatioiden toteutuksissa.

## Hanke 6

### **Mahdollinen hakemusnumero, hankekoodi tai diaarinumero**

S22496

### **Hankkeen nimi**

Digitaidot asiakastyössä

### **Miten tämä liittyy nyt haussa olevaan hankkeeseen?**

Hankkeessa vahvistettiin Kainuun hyvinvointialueen (Kainuun sote) asiakastyötä tekevien työntekijöiden osaamista ja rohkeutta tuottaa sosiaali- ja terveyspalveluja digitaalisesti alueen asukkaille. Hankkeessa toteutettiin mm. verkkokoulutus digitaalisten taitojen vähimmäisosaamisvaatimusten täyttymiseksi sekä aloitettiin digitsemppari toiminta. InnoXR-hankkeessa hyödynnetään digitsemppari-verkosta tiedon jaossa ja tarvittaessa etäkoulutusten tukena.

## **5.3 Hakijan osaaminen, hankkeen riskiarviointi, ohjausryhmä sekä saavutettavuusnäkökulma**

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

Kainuun hyvinvointialueen (aiemmin Kainuun sote) kehittämistiimillä on vuosien kokemus erilaisten ja eri suuruisten hankkeiden hallinnoimisesta ja toiminnan toteuttamisesta, myös ESR rahoitteisten hankkeiden. Kehittämishankkeiden hallinnoimisessa on noudatettu rahoittajien ohjeistuksia ja yhteistyö rahoittajien kanssa on ollut sujuvaa. Tällä hetkellä hyvinvointialueella on käynnissä useita eri rahoituksella rahoitettuja hankkeita.

Täydennyskoulutuksen järjestäminen sote-alan ammattilaisille toteutetaan organisaatiossa keskitetysti koulutuspäällikön työpanoksella ja sen toteutumiseen panostetaan. Organisaation toimialueet kuvaavat vuosittain osaamistarpeensa, täydennyskoulutusten toteutumista seurataan osana henkilöstökertomusta. Osaamisen vahvistaminen nähdään organisaatiossa tärkeäksi. Käytössä on myös muita menetelmiä, kuin perinteinen täydennyskoulutus.

### **Riskit ja niiden hallinta hankkeen toteuttamisessa**

#### **Riskit liittyen hankkeen sisällön ja tulosten toteuttamiseen**

1. Mukana oleva kohderyhmä ei sitoudu hankkeeseen kiireidensä vuoksi.
2. Mukana oleva kohderyhmä ei sitoudu hankkeeseen, koska pelkäävät teknologisia ratkaisuja (VR/AR) tai etätyöskentelyä.

#### **Toimenpiteet riskin toteutumisen todennäköisyyden pienentämiseksi.**

1. Kiinnitetään erityistä huomiota siihen, että kohderyhmä pysyy hankkeessa. Säännöllinen koktatointi ja sovitujen toimenpiteiden seuranta suhteessa aikatauluun.
2. Tuodaan teknologiset ratkaisut siten hankkeeseen, että niiden kokeilu on helppoa, hyöty todennettavissa ja ohjausta apua tarvitseville saatavilla. Lisäksi osallistujat orientoidaan teknologiaan, tekoälyyn ja etätyöskentelyyn heille sopivalla tavalla.

#### **Riskit liittyen hankkeen yleiseen toimintaympäristöön**

1. Hankkeen henkilöstön vaihtuminen.
2. Hankkeen vaikuttavuus jää heikoksi.
3. Hanke ei integroidu eikä implementoidu toimintaan.

#### **Toimenpiteet riskin toteutumisen todennäköisyyden pienentämiseksi.**

1. Hanketta suunnitellut henkilöstö sitoutuu myös hankkeen toteuttamiseen niin paljon, kuin se on mahdollista.
2. Hankkeessa tehdään selkeä viestinnän suunnitelma sekä sisäisesti että ulkoisesti.
3. Hankkeessa hyödynnetään rohkeasti kokeilukulttuuria, joka mahdollistaa toiminnan kehittämisen jo heti alussa. Hankkeen tavoitteet ja toiminnot on jo suunnitteluvaiheessa kirjoitettu niin, että toiminnot integroituvat käytäntöön.

### **Riskit liittyen toteuttajaorganisaatioiden toimintaan**

1. Hankkeen toiminta ja talous eivät etene suunnitellusti.

#### **Toimenpiteet riskin toteutumisen todennäköisyyden pienentämiseksi.**

1. Valitaan kokenut projektipäällikkö ja talusasiantuntija, jotka seuraavat etenemää säännöllisesti ja osaavat toteuttaa hankehallinnon.

### **Esitys hankkeen ohjausryhmän kokoonpanoksi**

Hankkeen toteuttajat nimeävät varsinaiset edustajat ja varajäsenet hankkeen ohjausryhmään. Ohjausryhmän kokoonpano tarkentuu hankkeen käynnistyttyä. Ohjausryhmään pyydetään mukaan kattavasti kohderyhmää esimerkiksi opiskelija, työntekijöitä, opettaja ja alan asiantuntijoita.

### **Onko hankkeen pääasiallisena tarkoituksena tietyn verkkopalvelun kehittäminen, tarjoaminen tai ylläpito?**

Ei

### **5.4 Horisontaaliset periaatteet: EU:n perusoikeuskirja, YK:n vammaisyleissopimus ja sukupuolten tasa-arvo**

#### **Miten sukupuolten tasa-arvon tavoite on huomioitu hankkeen suunnitelmassa?**

Sote-ala on naisvaltainen (n. 84 % Kainuun hyvinvointialueen työntekijöistä on naisia), joten oletettavasti suurin osa hankkeeseen osallistuvista ja sen kohderyhmästä on naisia.

Hankkeen toimenpiteissä huomioidaan sukupuolinäkökulma niin, että kaikilla osallistujilla, miehillä, naisilla ja muilla sukupuolilla, on yhtäläiset ja tasavertaiset mahdollisuudet osallistua hankkeen valmennuksiin ja muihin toimenpiteisiin.

Koulutussisältöjä ja –mahdollisuuksia esitellään ja markkinoidaan hankkeen kohderyhmille tasa-arvoisesti kaikille sukupuolille.

Parantamalla etäosallistumisen mahdollisuuksia voidaan turvata sukupuolten välistä tasa-arvoa etenkin parantamalla pienten lasten vanhempien osaamisen kehittämisen mahdollisuuksia.

Valtavirtaistaminen varmistetaan hankkeessa käytännön toimilla, esimerkiksi sisällöllisissä ratkaisuisa huomioidaan kaikkia sukupuolia lähtökohtaisesti kiinnostavien sisältöjen toteuttaminen siten, että sukupuoli ei aseta rajoitteita tai erityisiä toimia sukupuoli huomioiden. Kehitettävien osaamisen kehittämisen ratkaisujen suunnittelussa varmistetaan se, että aiheiden valinta on tasa-arvoista ja ne kiinnostavat lähtökohtaisesti kaikkia sukupuolia.

Yhdenvertaisuuslaki (1325/2014) ja laki miesten ja naisten välisestä tasa-arvosta (609/1986) edellyttävät, että viranomaiset, työnantajat sekä koulutuksenjärjestäjät edistävät yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa suunnitelmallisesti. Molemmissa laissa on erikseen säädettyjä tarkempia velvollisuuksia tavoitteiden toteuttamiseksi. Kainuun hyvinvointialueella on laadittu henkilöstölle tasa-arvo ja yhdenvertaisuus suunnitelma.

### **5.5 Horisontaaliset periaatteet: Muut EU:n perusoikeusasiakirjan mukaiset oikeudet ja periaatteet**

Hakija vakuuttaa, että hankkeen suunniteltu toiminta noudattaa ainakin seuraavia EU:n perusoikeusasiakirjan mukaisia oikeuksia ja periaatteita:

### **Turvalliset työolot**

Työsuojelua toteutetaan Kainuun hyvinvointialueella yhteistyössä työnantajan ja työntekijöiden kanssa kokonaisuutena ja järjestelmällisesti. Työsuojelun edustuksellista yhteistoimintaa varten on nimetty turvallisuuspäällikkö, kolme päätoimista työsuojeluvaltuutettua, työsuojeluasiamiehet. Työsuojelutyötä tehdään yhdessä työterveyshuollon kanssa. Työsuojelun käytännön toimeenpanovalta ja vastuu on linjaorganisaatiolla. Toiminnan perustana ovat vaarojen tunnistaminen ja riskien arviointi sekä työyksikkökohtaiset työsuojelun toimintaohjelmat.???????

Työsuojelun mukainen toiminta InnoXR-hankkeessa näkyy niin, että hankkeeseen valitaan motivoitunut ja osaava työntekijä. Näin ennakoiden työntekijän psyykinen tai fyysinen kuormitus tulisi olemaan hallittavissa. Hanketyöntekijä perehdytetään ja osallisuutta tuetaan mm. säännöllisillä kehittämistiimin kokouksilla, hankehenkilöstön sparrauksilla ja mentoroinnilla.

Hankkeen alussa pidettävässä kick off -tilaisuudessa ja tehtävässä road mapissa hankkeen toimet suunnitellaan niin, että kaikkien osaaminen saadaan optimaalisesti käyttöön, työskentely on selkeää ja turvallista. Road mapissa huomioidaan myös loma- ja lepoajat, mikä tukee työssäjaksamista. Fyysisen turvallisuuden takaamiseksi huomioidaan erityisesti virtuaalitodellisuuden liittyvien haitallisten oireiden, kuten migreeni- tai epilepsiaoireiden mahdollisuus siten, että oireilevia henkilöitä ei altisteta näille tilanteille. He voivat kuitenkin halutessaan osallistua kaikkeen siihen, mihin haluavat ja pystyvät (esim. suunnitteluun, vaikkei voisi itse käyttää VR-laseja). Turvallisia työoloja turvataan myös sillä, että hankkeen toimiiin pyritään saamaan mukaan vapaaehtoisia, asiasta kiinnostuneita osallistujia ja hankkeen toiminta, esim. uusien innovaatioiden pilotointi työpajoissa, tapahtuu rauhallisessa ja turvallisessa ympäristössä asiantuntijoiden opastamana. Tämä on InnoXR-hankkeessa erityisen tärkeää, sillä kehitettävät asiat, kuten XR-teknologia saattavat vaikuttaa osallistujista vierailta ja epävarmuus voi aiheuttaa stressiä.

Turvallisia työoloja ja työssäjaksamista hankkeessa turvataan myös toimivan ja asiallisen vuorovaikutuksen avulla. Tämä tarkoittaa paitsi hankkeen sisäistä vuorovaikutusta, myös vuorovaikutusta mm. organisaatioiden sisällä ja yhteistyökumppaneiden kanssa.

### **Syrjäntäkielto kaikelle syrjinnälle**

Kainuun hyvinvointialueella on käytössä tasa-arvo- ja yhdenvertaisuussuunnitelma, joka on henkilöstöpoliittinen ja toiminnallinen työkalu tasa-arvon edistämiseksi ja syrjinnän vastustamiseksi koko hyvinvointialueella kahdeksan kunnan alueella toimivissa sosiaalihuollon, terveydenhuollon ja pelastustoimen toimintayksiköissä.

Suunnitelma sisältää nykytilanteen kuvauksen ja tavoitteet tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden edistämiseksi Kainuun hyvinvointialueella. Tavoitteena on, että Kainuun hyvinvointialue edistää tosiasiallista tasa-arvoa ja yhdenvertaisuutta aktiivisesti, suunnitelmallisesti ja pitkäjänteisesti. Hankkeessa huomioidaan, että siinä ei tapahdu syrjintää sukupuoleen, rotuun, ihonväriin tai etniseen taikka yhteiskunnalliseen alkuperään, geneettisiin ominaisuuksiin, kieleen, uskontoon tai vakaumukseen, poliittisiin tai muihin mielipiteisiin, kansalliseen vähemmistöön kuulumiseen, varallisuuteen, syntyperään, vammaisuuteen, ikään tai sukupuoliseen suuntautumiseen tai muuhun sellaiseen seikkaan liittyen.

Syrjimättömyyden periaate näkyy hankkeen toiminnassa vahvasti, sillä hankkeen toimet kohdistetaan koko Kainuuseen, myös harvaan asutuille alueille ja myös heille, joilla ei ole vahvaa teknologista osaamista. Hankkeen näkökulmana on, että osaamisen kehittämisen yhdenvertaiset mahdollisuudet koskevat kaikkia. Tämä koskee sekä hankkeen kohderyhmää että hanketoimijoita.

**Vammaisten henkilöiden sopeutuminen yhteiskuntaan. Huomioitu erityisesti saavutettavuus työvälineiden suhteen ja esteettömyys työtilojen suhteen.**

Hankkeessa huomioidaan työtilojen ja -välineiden esteettömyys ja saavutettavuus. Viestintää hankkeessa toteutetaan monikanavaisesti sekä huomioidaan viestinnässä saavutettavuus.

Hankkeessa monipuolistetaan osaamisen kehittämisen menetelmiä ja keinoja erilaisille oppijoille, mikä tukee myös vammaisten henkilöiden yhdenvertaisia mahdollisuuksia kehittää osaamistaan: esim. etäosallistuminen mahdollistaa osallistumisen koulutustapahtumaan, joka järjestetään liikuntarajoitteisille saavuttamattomassa paikassa. Saavutettavuutta varmistetaan kehitettävien tuotteiden ja ohjeiden laadukkailla teknisillä toteutuksilla, helppokäyttöisyydellä ja sisältöjen selkeydellä sekä ymmärrettävyydellä. Nämä huomioidaan myös hankkeen viestinnässä, tukipalveluissa ja työvälineissä. Kehitettäviä sisältöjä suunniteltaessa huomioidaan käyttäjien tarpeet (sisältötyöpajat, TP1) ja niihin vastataan mahdollisuuksien mukaan: esim. VR-peli pyritään toteuttamaan niin, että pelaaminen on mahdollista myös pyörätuolissa istuen. Esteettömyyteen ja saavutettavuuteen liittyen kerätään palautetta pilotoinneissa ja palautteisiin vastataan niin hyvin kuin se esim. teknologian puitteissa on mahdollista.

Hankkeen tuloksena digi- ja tekoälyosaamisen vahvistuminen sote-alan opiskelijoilla ja ammattilaisilla lisää myös työllistymismahdollisuuksia digitaalisiin alan työtehtäviin, mikä tukee yhteiskuntaan sopeutumista fyysisistä rajoituksista huolimatta.

### **Henkilötietojen suoja**

Sote alalla on tiukka henkilötietojen suoja ja tietoturva. Noudatamme kaikessa toiminnassamme EU:n yleistä tietosuojaa-asetusta (GDPR), lainsäädäntöä ja viranomaisten määräyksiä ja ohjeita.

Hankkeessa ei tapahdu tosiasiallista asiakas- tai potilastiedon käsittelyä, muussa toiminnassa varmistetaan mahdollisten henkilötietojen asianmukainen käsittely sekä tietojen tarkistusoikeus. Hankkeeseen osallistuvien aloitus- ja lopetuslomakkeiden kerääminen tapahtuu sähköisesti henkilöiden itsensä toteuttamana.

Hankkeen tuloksissa ja julkaisuissa ei näy henkilötietoja eikä niistä voi tunnistaa ketään. Jos esim. julkaisussa käytetään sitaattia tai vastaavaa, josta henkilön voisi tunnistaa, kysytään tarvittaessa julkaisuun lupa. Valokuviiin ja videoihin pyydetään kirjallinen julkaisulupa.

### **Ympäristönsuojelu**

Hanke ei aiheuta ympäristölle haittaa eikä kuormitusta. Hankkeessa vältetään mm. turhaa paperi- ym. kulutusta. Koulutukset toteutetaan hyödyntäen sähköisiä ja digitaalisia välineitä ja näin vältetään esimerkiksi turhaa liikkumista alueella.

Hankkeen toimilla kehitetään toimintaa, jonka avulla voidaan vähentää matkustamista. Näin vähennetään mm. liikennepäästöjä.

## **5.6 Kestävä kehitys: Ekologinen kestävyys**

### **Luonnonvarojen käytön kestävyys**

Jonkin verran myönteistä vaikutusta

Hankkeessa korostetaan digitaalisuuden ja modernien työvälineiden merkitystä ja hyötyjä. Hankkeessa pyritään vahvistamaan digitalisaatioon perustuvaa liiketoimintaosaamista (uudistumiskyky ja osaamisen kehittäminen), joka tukee luonnonvarojen kestävästä käytöstä. Digitaalinen toimintaympäristö vähentää matkustamisen tarvetta.

### **Ilmastonmuutoksen aiheuttamien riskien vähentäminen**

Jonkin verran myönteistä vaikutusta

Hankkeessa kehitetyt etäopetusmenetelmät vähentävät liikkumisesta johtuvia ilmansaasteita. Digitaalinen toiminta vähentää paperin kulutusta ja etätö teknologiaa hyödyntäen vähentää liikkumista. Hankkeen koulutusmenetelmissä ja -materiaalissa sekä viestinnässä hyödynnetään digitaalisia alustoja.

### **Kasvillisuus, eliöt ja luonnon monimuotoisuus**

Jonkin verran myönteistä vaikutusta

Hankkeen päätehtävänä ei ole kasvillisuuden, eliöiden ja luonnon monimuotoisuuden edistäminen.

Epäsuoraa vaikutusta saavutetaan luonnonvarojen kestävästä käytöstä sekä sen vaikutuksilla ilmastonmuutoksen riskien vähentämiseen.

### **Pinta- ja pohjavedet, maaperä sekä ilma (ja kasvihuonekaasujen väheneminen)**

Jonkin verran myönteistä vaikutusta

Hankkeen päätehtävänä ei ole pinta- ja pohjavesiin, maaperään sekä ilma- ja kasvihuonekaasuihin vaikuttaminen.

Hankkeessa kehitetyt etäopetusmenetelmät ja resursseja yhdistävät uudet toimintamallit vähentävät liikkumisesta ja materiaalihankinnoista johtuvaa luonnonvarojen käyttöä. Näin myös luonnonvarojen käytön haitalliset ympäristövaikutukset, kuten kasvihuonekaasut vähenevät.

### **Natura 2000 -ohjelman kohteet**

Ei myönteistä vaikutusta

Hankkeen päätehtävänä ei ole Natura 2000 -ohjelman kohteet.

## **5.7 Kestävä kehitys: Taloudellinen kestävyys**

### **Materiaalit ja jätteet**

Jonkin verran myönteistä vaikutusta

Hankkeessa pyritään kestävästä kehityksestä menetelmiin. Hankkeessa hyödynnetään ja luodaan pääsääntöisesti uusia toimintamalleja, verkostotoimintaa, opintokokonaisuuksia sekä digitaalisia materiaaleja. Hankkeessa myös yhdistetään eri toimijoiden resursseja. Digitaalisuus vähentää kiinteän jätteen syntymistä. Samantyyppisesti vaikuttaa sähköisen paperittoman viestinnän käyttö, koulutuslustoja ja digitaalisessa muodossa tuotetut tuotteet. Hankkeessa ei hankita turhaan "jakotavaraa" kohderyhmälle.

### **Uusiutuvien energialähteiden käyttö**

Ei myönteistä vaikutusta

Hankkeessa ei vaikuteta organisaation energialähteiden käyttöön

### **Paikallisen elinkeinorakenteen kestävä kehittäminen**

Jonkin verran myönteistä vaikutusta

Alueen työelämän jatkuvaan oppimiseen sekä osaamisen varmistamiseen ja kehittämiseen luodaan uusia toimintamalleja. Työelämään rakennetaan laadukkaita, näyttöön perustuvia sekä koulutusjärjestelmän tunnistamia opintokokonaisuuksia, jotka mahdollistavat aiempaa monipuolisemmat mahdollisuudet jatko- sekä täydennyskoulutukseen.

### **Aineettomien tuotteiden ja palvelujen kehittäminen**

Selvästi myönteistä vaikutusta

Kaikille avoimesti käytettävissä olevat digitaalisen osaamisen kehittämisen menetelmät lisäävät alueen toimijoiden ja ammattilaisten osaamis-pääomaa. Uudenlaiset oppimisen menetelmät houkuttelevat alueelle ja organisaatioon uusia ammattilaisia ja osaajia. Hanke hyödyntää ja kehittää aineettomia tuotteita ja palveluita, joita on mahdollista levittää valtakunnallisesti muidenkin tahojen käyttöön.

## Liikkuminen ja logistiikka

Jonkin verran myönteistä vaikutusta

Hankkeen digitaaliset oppimisen menetelmät ovat käytettävissä missä tahansa alueella. Kainuun hyvinvointialueen kunnissa työskentelevien työntekijöiden ei tarvitse liikkua esimerkiksi Kajaaniin osallistuakseen täydennyskoulutukseen.

## 5.8 Kestävä kehitys: Sosiaalinen ja kulttuurinen kestävyys sekä yhdenvertaisuus

### Kulttuuriympäristö

Jonkin verran myönteistä vaikutusta

Digitaalisten osaamisen menetelmien myötä kulttuuriperintö muuttuu ja monipuolistuu tulevaisuudessa. Kehitettävien oppisisältöjen kautta uudenlainen asiakasymmärrys tuo sote-alan ammattilaisille näkökulmia erilaisten ja erilaisissa olosuhteissa elävien asiakkaiden elämään.

### Ympäristöosaaminen

Ei myönteistä vaikutusta

Hankkeessa ei ole päätehtävänä ympäristöosaamisen kehittäminen.

## 5.9 Horisontaaliset periaatteet hankkeen pääasiallisena tavoitteena

Onko sukupuolten tasa-arvon edistäminen hankkeen pääasiallinen sisältö?

Ei

Onko syrjimättömyys ja yhdenvertaisuus hankkeen pääasiallinen sisältö?

Ei

Onko kestävä kehitys jollakin ulottuvuudella hankkeen pääasiallinen sisältö?

Ei

## 6 Arviot määrällisistä tavoitteista

Hakemusvaiheessa ilmoitettavat arviot määrällisistä tavoitteista

### 6.1 Hankkeeseen osallistuvien yritysten arvioitu lukumäärä henkilöstömäärän mukaan

Yrityksen koko	Yrityksiä, kpl
Mikroyritys	
Pieni yritys	
Keskisuuri yritys	
Suuryritys	
<b>Yhteensä</b>	<b>0</b>

Hankkeen kohderyhmätyyppi

Hanke on tyyppiä, jossa varsinaisena kohderyhmänä: On henkilöitä



## 6.2 Hankkeeseen osallistuvien henkilöiden arvioitu määrä ikäjakauman mukaan koko hankkeen keston ajalta

	Alle 18 v	18-29 v	30-54 v	Yli 54 v	Yhteensä
Työttömät					0
joista pitkäaikaistyöttömiä (yli 12 kk)					0
Yleissivistävässä/ ammattillisessa koulutuksessa olevat					0
Työssä olevat (ml. yrittäjät)		20	40	30	90
Työmarkkinoiden ulkopuolella olevat					0
<b>Yhteensä</b>	<b>0</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>30</b>	<b>90</b>
joista naisia		17	34	25	76

## 6.3 Hankkeeseen osallistuvien henkilöiden koulutustausta

	Alle 18 v	18-29 v	30-54 v	Yli 54 v	Yhteensä
Osallistujat ilman perusasteen (ISCED 1) koulutusta					0
Alemman perusasteen (ISCED 1) ja ylemmän perusasteen (ISCED 2) koulutuksen suorittaneet					0
Keskiasteen (ISCED 3) tai keskiasteen jälkeisen (ISCED 4) koulutuksen suorittaneet		10	15	15	40
Korkea-asteen koulutuksen (ISCED 5-8) suorittaneet		10	25	15	50
<b>Yhteensä</b>	<b>0</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>30</b>	<b>90</b>
joista naisia		17	34	25	76

## 6.4 Osallistujia koskevat lyhyen aikavälin tavoitteet

	Tavoite
Osallistujat, jotka ovat ryhtyneet työnhakuun jättäessään hankkeen	
Osallistujat, jotka ovat koulutuksessa jättäessään hankkeen	
Osallistujat, jotka saavat ammattipätevyuden jättäessään hankkeen	
Osallistujat, jotka ovat työelämässä, myös itsenäisinä ammatinharjoittajina, jättäessään hankkeen	

## 7 Kustannusarvion ja rahoitussuunnitelman tiivistelmä

Täydelliset kustannusarvion ja rahoitussuunnitelman taulukot sekä de minimis -tuki-ilmoitus ovat hakemuksen lopussa.

### Kustannusarviota ohjaavat kustannusmallivalinnat

Kustannusmalli	Flat rate 40 % kehittäminen
Palkkakustannusten ilmoitustapa	Palkkojen yksikkökustannukset

### Hankinnat ja hankkeen pysyvyys

Infrastruktuuri-investointeja tai tuotannollisia investointeja sisältävän hankkeen toiminnan tulee olla pysyvää yleisasetuksen 65 artiklaan perustuen vähintään viiden vuoden ajan viimeisen tuen maksamista koskevan päätöksen tekopäivästä. Velvollisuus yritystukilain nojalla rahoitettavissa hankkeissa pienten ja keskisuurten yritysten osalta on kolme vuotta. Koskeeko edellä kuvattu velvollisuus hankkeen toimintaa tai investoinnin kohteena olevaa omaisuutta?	
Suunnitellaanko hankkeessa kansalliset kynnsarvot ylittävien hankintojen tekemistä?	Ei

### Kustannusarvion tiivistelmä

	Yhteensä €
1 Palkkakustannukset	176 111
Flat rate 40 % kehittäminen	70 444
2 Tulot (vähennetään kustannuksista)	0
<b>Nettokustannusarvio yhteensä</b>	<b>246 555</b>

### Rahoitussuunnitelman tiivistelmä

	Yhteensä €	Osuus %
1 Haettava EU- ja valtion rahoitus	197 244	80,00
2 Omarahoitus: Muu julkinen rahoitus	49 311	20,00
3 Kuntarahoitus	0	0
4 Muu julkinen rahoitus	0	0
5 Yksityinen rahoitus	0	0
<b>Rahoitussuunnitelma yhteensä</b>	<b>246 555</b>	<b>100,00</b>

### Ennakkomaksatus

Haetaanko hankkeelle ennakkomaksatusta?	Ei
---	----

### Hakemuksen käsittelyn ehdot

Tuen hakija vakuuttaa tässä hakemuksessa ja sen liitteissä antamansa tiedot oikeiksi. Lisäksi hakija vakuuttaa, että hankkeen toimenpiteet eivät kohdistu samaan tai saman tyyppiseen toimintaan, joka on siirretty toisella suuralueella sijaitsevaan toimipaikkaan siten, että työpaikkoja menetetään alkuperäisessä toimipaikassa.

Tuen hakija vakuuttaa, että sillä ei ole takaisinperintäpäätökseen perustuvaa maksamatonta täytäntöönpanokelpoista saatavaa avustuksia ja tukia myöntäville julkisyhteisöille.

Tuen myöntävällä välittävällä toimielimellä on laissa säädettyjen tiedonsaantioikeuksien perusteella oikeus tarkastaa tuen hakijaa koskevat verovelkatiedot, arvonlisäverovelvollisuutta

koskevat tiedot sekä muut välttämättömät toiselta viranomaiselta tai yksityiseltä saatavat tiedot, joilla voi olla vaikutusta rahoituksen myöntämiseen.

### **Suostumus sähköiseen asiointiin**

Hakija antaa suostumuksensa siihen, että kaikki asiakirjat koskien tätä hankehakemusta annetaan tiedoksi vain sähköisesti EURA 2021 -järjestelmässä. Tämä suostumus koskee kaikkia asiassa myöhemmin annettavia asiakirjoja, joita viranomainen tekee EURA 2021 -järjestelmässä.

Hankehakemusta ja hanketta koskevat asiakirjat ovat noudettavissa EURA 2021 -järjestelmästä.

### **Lainkohdat**

Laki alueiden kehittämisen ja Euroopan unionin alue- ja rakennepoliitiikan hankkeiden rahoittamisesta (757/2021) 51 §.

Laki sähköisestä asioinnista viranomaistoiminnassa (13/2003) 19 §.

### **Suostumus Euroopan unionin alue- ja rakennepoliitiikan ohjelman varoista rahoitettavia hankkeita koskevien tietojen julkisuuteen ja julkaisemiseen**

Euroopan unionin alue- ja rakennepoliitiikan ohjelman varoista rahoitettuja hankkeita ja tuen saajia koskeva tietojen julkisuus ja julkaiseminen on lakisääteistä. Kun tuen hakija on jättänyt hanketta koskevan hakemuksen, on hän hyväksynyt hanketta ja tuen saajaa koskevien tietojen julkaisemisen. Jos tuen hakija ei hyväksy ehtoa, ei hanketta voida ottaa käsiteltäväksi.

Hakija antaa suostumuksensa sille, että hanketta ja tuen saajaa koskevat tiedot julkaistaan EU:n alue- ja rakennepoliitiikan ohjelman verkkopalvelun tietopalvelussa.

### **Allekirjoitukset**

25.10.2024 11:04

Timo Antero Halonen  
vt. hyvinvointialuejohtaja

Tämä asiakirja on allekirjoitettu sähköisesti vahvasti tunnistautuneena EURA 2021 -järjestelmässä (Suomi.fi-tunnistuspalvelu)

### **Liitteet**

Hakija on varmistanut ja vakuuttaa, että asiakirjan liitteet eivät sisällä henkilötunnuksia tai EU:n tietosuoja-asetuksen artikla 9:n mukaisia ns. erityisiä, eli arkaluonteisia henkilötietoja, kuten mm. yksittäisten henkilöiden rotuun, etniseen alkuperään, poliittiseen mielipiteeseen, uskonnolliseen vakaumukseen, ammattiliiton jäsenyyteen, geneettiseen tai biometriseen tunnistamiseen, terveyteen tai seksuaaliseen suuntautumiseen liittyviä tietoja.

### **Kustannusarvion liitteet**

### **Rahoitussuunnitelman liitteet**

## Kustannusarvio

### 1 Palkkakustannukset

#### Palkkakustannusten yksikkökustannukset: kokoaikaiset

<b>1. Tehtävänimike</b>	Osaamisen hankekoordinaattori
<b>Työaika</b>	Kokoaikainen
<b>Arvioitu aloituspäivä</b>	1.3.2025
<b>Arvioitu lopetuspäivä</b>	31.12.2027

#### Työntekijän pääasialliset tehtävät hankkeessa

Hankekoordinaattori vastaa hyvinvointialueen osahankkeen toiminnan koordinoimisesta, raportoinnista ja arvioinnista sekä viestinnästä, TP 4-5. Hän osallistuu kaikkien työpakettien toteuttamiseen yhteistyössä KAMKin kanssa ja vastaa eritoten TP 3. toimenpiteiden toteutuksesta ja koordinoimisesta. Hän tekee yhteistyötä hyvinvointialueen koulutuspäällikön ja eri palveluyksikköjen asiantuntijoiden kanssa. Hän vastaa asiantuntijoiden rekrytoimista yhteiskehittämiseen sekä pilotointien toteutumisesta.

TP1: Suunnittelee yhdessä KAMKin kanssa työpajojen sisällön ja toteutuksen, kartoittaa täydennyskoulutuksen toteuttamisen tavat ja osallistumisen tasot sekä QWL tason, kartoittaa valmiudet ja toiveet kehitettäviin ratkaisuihin, kerää palautetta työpajoihin osallistuneilta hvan asiantuntijoilta.

TP2: Osallistuu sisältöjen tuottamiseen, rekrytoi hvan asiantuntijat sisältöjen kehittämiseen sekä osallistuu kokemusasiantuntijoiden rekrytointiin, tukee hvan palveluyksikköjä (mm. akuuttihoito) tuottamaan itse osaamisen kehittämisen sisältöjä ja käyttämään laitteistoja (AR-laitteisto), osallistuu palautteiden keräämiseen ja analysoimiseen.

TP3: Vastaa työpaketin toimenpiteiden toteuttamisesta: koordinoi kehitettyjen ratkaisujen pilotoinnin, osallistuu ohjeiden viimeistelyyn, tukee palveluyksikköjä omien tuotosten käyttöönotossa, valmentaa palveluyksikköjä uudenlaisen osaamisen käyttöönottoon, arvioi XR-teknologian käytettävyyttä, vakautta sekä kustannuksia ja vaikuttavuutta, varmistaa yhdessä hvan koulutuspäällikön kanssa uusien osaamisen kehittämisen tapojen sisällyttämisen osaksi osaamisen kehittämisen suunnitelmia ja osaamisen johtamista, osallistuu palautteen keräämiseen.

#### Vuotuisen bruttotyövoimakustannuksen laskentatapa

5. Työehtosopimus, ammattiliiton palkkasuositus tai tilasto

Ilmoitettu ajanjakso (12 kk) jolta palkkakustannukset on laskettu

<b>Ajalta alkaen</b>	1.10.2023
<b>Ajalta päättyen</b>	30.9.2024
<b>Vuotuinen bruttotyövoimakustannus (12 kk) €</b>	49 160
<b>Sivukulujen osuus €</b>	12 998
<b>Yksikkökustannus (tuntipalkka) €</b>	36,14

	2025	2026	2027	Yhteensä
Hankkeen työtunnit	1 433	1 720	1 720	4 873
Palkan sivukulut (26,44 %)	10 829	12 998	12 998	36 825
Palkka yhteensä (sis. sivukulut)	51 789	62 161	62 161	176 111

### Palkkakustannusten tarpeellisuuden perustelut

Hankkeen toteuttaminen ja toiminta edellyttää kyseessä olevan resurssin ja osaamisen.

Hankkeen toteutuminen, pilotoinnit sekä uudenlaisten toimintatapojen juurruttaminen edellyttävät yhteistyötä ja koordinoitua organisaation asiantuntijoiden, hvan eri työyksiköiden sekä koulutusorganisaation kanssa. Tehtävä edellyttää kasvatusalan ylemmän korkeakoulututkinnon tasoista osaamista.

### Palkkakustannusten kohtuullisuuden osoittaminen

Palkkalaskelma perustuu 1.10.2023-30.9.2024 voimassa oleviin palkkoihin. Hyvinvointialueen palkkojen perusteena ovat Sote-sopimus ja HyvTes, joiden pohjalta on laadittu hyvinvointialueen palkkataulukko. Palkkataulukkopalkkoja on verrattu hyvinvointialueen muissa hankkeissa työskentelevien hanketyöntekijöiden palkkatasoon. Tehtävälle on tehty hanketyön ja työnvaativuuden arviointi. Palkka ei ylitä tuensaajan vastaavan tasoista tehtävistä yleisesti maksetun palkan määrää.

### Bruttotyövoimakustannusten määrittämisessä käytetty aineisto

Aineisto	Asiakirjan nimi
Työehtosopimus	HyvTes, Sote-sopimus
Muu	Kanuun hyvinvointialueen palkkataulukko ja kehittämishankkeiden tva taulukko

### Työehtosopimuksen, virallisen tilaston tai ammattiliiton palkkasuosituksen nimi ja voimassaoloaika tai kalenterivuosi, jota tilasto koskee.

HyvTes ja Sote-sopimus, voimassaoloaika 2022-2025

Kainuun hyvinvointialueen palkkataulukko voimassa pohjautuen em. työehtosopimukseen, 1.6.2022 - 1.6.2025 (palkkataulukkoa päivitetään valtakunnallisten palkankorotusten perusteella)

Kainuun hvan kehittämishankkeiden tva taulukko voimassa 1.3.2023 - 1.6.2025

## Aineiston säilyttäminen

Tuen hakija vakuuttaa, että ilmoitetut tiedot ovat oikeat ja ilmoitettuun vuotuiseseen bruttotyövoimakustannukseen ei sisälly työnantajan sivukuluja ja lomarahaa, ylityökorvauksia tai tulospalkkoita, luontoisetuja, bonuksia ja muita niihin rinnastettavia työnantajan vapaaehtoisesti maksamia tai hanketyöhön liittymättömiä tukikelvottomia eriä.

Tuen hakija sitoutuu siihen, että EURA 2021 -järjestelmässä ilmoitettujen tehtäväkuvaustietojen kanssa sisällöllisesti yhtäpitävä tehtäväkuvaus, johon on sisällytetty myös kyseisen työntekijän nimitiedot (etu- ja sukunimi), säilytetään tuen saajalla itsellään alueiden kehittämisen ja Euroopan unionin alue- ja rakennepoliitikan hankkeiden rahoittamisesta annetun lain (757/2021) 25 ja 46 §:n sekä tukipäätöksen ehtojen mukaisesti.

Tuen hakija sitoutuu siihen, että kaikki bruttotyövoimakustannuksen määrittämiseen käytetty todentava aineisto säilytetään tuen saajalla itsellään alueiden kehittämisen ja Euroopan unionin alue- ja rakennepoliitikan hankkeiden rahoittamisesta annetun lain (757/2021) 25 ja 46 §:n sekä tukipäätöksen ehtojen mukaisesti.

## Bruttotyövoimakustannuksen määrittämisestä vastaava henkilö

Etunimi	Sukunimi	Asema organisaatiossa
Eija	Mattila	neuvottelupäällikkö

## Bruttotyövoimakustannuksen määrittämisestä vastaava esihenkilö

Etunimi	Sukunimi	Asema organisaatiossa
Marita	Pikkarainen	kehittämisojohtaja

## Palkkakustannusten yhteenveto

	2025	2026	2027	Yhteensä
Kokoaikaiset (1 kpl)	51 789	62 161	62 161	176 111
Osa-aikaiset (0 kpl)	0	0	0	0
<b>Palkkakustannukset yhteensä</b>	<b>51 789</b>	<b>62 161</b>	<b>62 161</b>	<b>176 111</b>

## 2 Tulot

## 3 Nettokustannusten yhteenveto

	2025	2026	2027	Yhteensä
<b>Nettokustannukset yhteensä</b>	72 505	87 025	87 025	<b>246 555</b>

## Rahoitussuunnitelma

### 1 Haettava EU- ja valtion rahoitus

	2025	2026	2027	Yhteensä	Osuus
EU- ja valtion rahoitus kehittäminen	58 004	69 620	69 620	<b>197 244</b>	<b>80,00 %</b>

### 2 Omarahoitus

	2025	2026	2027	Yhteensä	Osuus
Omarahoitus	14 501	17 405	17 405	<b>49 311</b>	<b>20,00 %</b>

### 3 Ulkoinen kunta-, muu julkinen ja yksityinen rahoitus

#### Rahoituksen yhteenveto

	2025	2026	2027	Yhteensä	Osuus
Haettava EU- ja valtion rahoitus	58 004	69 620	69 620	<b>197 244</b>	80,00 %
Kuntarahoitus	0	0	0	<b>0</b>	0 %
Muu julkinen rahoitus	14 501	17 405	17 405	<b>49 311</b>	20,00 %
Yksityinen rahoitus	0	0	0	<b>0</b>	0 %
<b>Rahoitus yhteensä</b>	<b>72 505</b>	<b>87 025</b>	<b>87 025</b>	<b>246 555</b>	<b>100,00 %</b>
Julkinen rahoitus yhteensä	72 505	87 025	87 025	<b>246 555</b>	100,00 %
Julkinen tuki yhteensä	58 004	69 620	69 620	<b>197 244</b>	80,00 %

#### De minimis -tuki-ilmoitus

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

Ei

**Osallistuuko hankkeen toimenpiteisiin hyödynsaajina taloudellista toimintaa harjoittavia yksiköitä?**

Ei