

S22102, HAPPY:D KUNTA

Hankkeen nimi, S-numero ja toteutusaika	S22102, HAPPY:D KUNTA, 15.4.2020 – 18.10.2020 (hanke RR-tietopalvelussa)
Rahoittaja ja toteutunut julkinen rahoitus	Etelä-Savon ELY-keskus, 69 703 €
Toteuttajat	Kuopion Rouvasväenyhdistys ry
Varsinaiset kohderyhmät	Syrjäytymisuhan alla olevat pohjoissavolaiset nuoret
Hankkeen tausta	Koronavirusepidemian aiheuttamat poikkeusolot keväällä 2020
Tavoitteet	Aktivoida nuoria heitä kiinnostavan tekemisen avulla ja antaa heille rytmi elämään koronakriisin aikana; synnyttää nuorille korkealaatuista ja mielekästä tekemistä tarjoava digitaalinen yhteisö osaksi kuntien nuorisotyötä; kehittää alueellista osallisuutta, yhteisöllisyyttä ja toimintakykyä; kehittää paikallisten toimijoiden ekosysteemiä kohderyhmän hyväksi
Toimintatapa	Kolme etätyöpajaryhmää, jotka suunnittelivat ja toteuttivat kuntiin tilateoksia; luovan alan ammattilaisten työskentely kohderyhmän kanssa; muotoilu- ja luovan alan osa-alueista, koulutuksista ja työmahdollisuuksista kertominen etätyöpajoissa; etäyhteyksiä hyödyntävän toimintamallin kehittäminen kuntien nuorisotyön tueksi
Tuotokset	Videot (Youtube): HAPPY:D KUNTA etätyöpajaohjaajat esittäytyvät (10.6.2020) , HAPPY:D KUNTA, etätyöpajaryhmä Hittaat (18.9.2020) , HAPPY:D KUNTA etätyöpajaryhmä Varkaat (18.9.2020) , HAPPY:D KUNTA, etätyöpajaryhmä Pandat (18.9.2020) , MINÄ – TILASSA, HAPPY:D PANDAT (17.9.2020) , Vane ja Eme, Nuorille kiitos (21.9.2020)
Lupaavat osallisuuden käytännöt ja palaset	Etätyöpaja - elämyksiä ja mielekästä tekemistä yhdessä (innokyla.fi)
Muut tulokset ja vaikutukset	Prosessianalyysi hankkeen kulusta; nuoret saivat toiminnasta säännöllisyyttä ja pysyvyyttä elämään
Levittäminen ja juurrutus	Etätyöpajamalli on sovellettavissa etenkin kuntien nuorisotyöhön.
Erityishuomioita, kehittämistyön ongelmia	



Kestävää kasvua ja työtä -ohjelma

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

