

## Toimintamallien arviointiliite

**MALLIN NIMI: Valo on kadonnut - pakopeli**

**LINKKI MALLIIN:**

Tämä lomake on Turvaverkkoja nuorten tulevaisuuteen (ESR+ Et. 5.1) -aluehankkeissa kehitettyjen sosiaalisten innovaatioiden arviointikriteeristö. Lomakkeella arvioidaan mallin sosiaalista innovatiivisuutta, yhteiskehittämisen toteutumista ja kytkeytymistä lastensuojelun strategisten tavoitteiden mukaiseen toteutukseen.

Kriteeristö on koottu rakennerahastot.fi -sivuilta [Uudistuva ja osaava Suomi 2021–2027](#) - ohjelma-asiakirjasta, [Turvaverkkoja nuorten tulevaisuuteen \(erityistavoite 5.1\) teemakuvauksista](#) ja [eura2021](#) -järjestelmässä julkaistuista hakuohjeista (rahoitushaut 2023, 2024 sekä 2025).

Kriteeristöstä vastaa Turvaverkkoja nuorten tulevaisuuteen – ohjelmakokonaisuutta koordinoiva Sosiaaliset innovaatiot lastensuojelussa eli SOILA-koordinaatiohanke.

Lisätietoa: [www.thl.fi/soila](http://www.thl.fi/soila)

Turvaverkkoja Nuorten Tulevaisuuteen kokoisuus Innokylässä:  
<https://innokyla.fi/fi/kokonaisuus/turvaverkkoja-nuorten-tulevaisuuteen-esr-tl51>

Tämän lomakkeen hyödyntäminen

- ESR+ Et. 5.1. hanketoimijoille arviointiliite toimii toimintamallien kirjaamisen ja mallintamisen apukysymyslomakkeena.
- SOILA-koordinaation asiantuntijat vastaavat valmiiden mallien arviointiliitteiden kirjauksista.

**Valo on kadonnut - pakopeli**

**Päivämäärä: 13.4.2026**

<b>Sosiaalisen innovaation mallinnuksen tyyppi</b>	
<b>Tuote</b> - Tuoteinnovaatio on uusi tai parannettu käyttöön ottama tavara, joka eroaa merkittävästi organisaation aiemmista tavaroista.	X
<b>Palvelu</b> - Palveluinnovaatio on uusi tai parannettu käyttöön ottama palvelu, joka eroaa merkittävästi organisaatio aiemmista palveluista.	
<b>Prosessi</b> - Prosessi-innovaatio on organisaation käyttöön ottama uusi tai olennaisesti parannettu tavaroiden tai palveluiden tuotantoprosessi, jakelumenetelmä tai tukitoiminto.	X
<b>Toimintamalli</b> - Toimintamalli on suunnitelma tai malli, jonka mukaan toimitaan tai järjestetään toimintaa.	X
<b>Menetelmä</b> – Menetelmä, keino tai tapa tehdä jokin asia.	X
<b>Muu, mikä?</b>	
Toimintamalli on uusi	X
Toimintamalli on kehitetty aiemman innovaation tai toiminnan pohjalta. Minkä?	

Ohjelmakauden strategiset tavoitteet. Mihin näistä strategisista tavoitteista toimintamalli soveltuu:	Kyllä	Ei
1) 12-17- vuotiaiden lasten sijoitusten määrän vähentäminen laadukkailla ja vaikuttavilla, lasten ja perheiden arjen tarpeisiin vastaavilla lastensuojelun avohuollon tukitoimilla, työmenetelmillä ja palveluilla.		
2) Koko perheen ja erityisesti vanhemmuuden tukeminen huostaanottotilanteessa, huostaanoton aikana ja sitä purettaessa sekä muissa siirtymävaiheissa, jotta perheen vuorovaikutussuhteet ja toimintavalmiudet vahvistuisivat eikä kukaan jäisi yksin.		
3) Jälkihuollon uudistaminen monialaiseksi aikuistumisen tueksi, jotta kaikilla nuorilla olisi valmiudet pärjätä itsenäisesti ja edetä tavoitteidensa suuntaisesti koulutukseen ja työelämään.	x	
4) Lastensuojelun sijaishuollon palvelujen ja muun palvelujärjestelmän systemaattisen yhteistyön kehittäminen ja uudistaminen siten, että palvelujärjestelmä kykenee vaikuttavasti ja pitkäjänteisesti vastaamaan sijaishuollossa olevien lasten mielenterveys- ja päihdeongelmiin.		

Mallinnuksesta löytyvät seuraavat sosiaalisen innovaation piirteet:	Kyllä	Ei
1. Uusi, toimiva idea omassa toimintaympäristössään	x	
2. Ratkaisu yhteiskunnan tarpeisiin ja ongelmiin – vastaa hyvinvointialueen ja sen lastensuojelun tarpeisiin	x	
3. Yhteiskunnallista hyvää tuottava vaikutus – uudistaa paikallista lastensuojelua	x	
4. Kohderyhmä- ja tarvelähtöisyys – huomioi ammattilaisten, lasten, nuorten ja perheiden tarpeet	x	
5. Liittyminen laaja-alaisesti lasten, nuorten ja perheiden arkeen ja pärjäävyyteen –uudistaa arjen käytäntöjä ja vahvistaa pärjäävyyttä	x	
6. Keinoiltaan sosiaalinen – vahvistaa yhteistyötä ammattilaisten ja asiakkaiden välillä	x	
7. Uudet vuorovaikutussuhteet – synnyttää uudenlaista toimijoiden välistä yhteistyötä / yhteistoimintaa	x	
8. Osallisuus - vahvistaa asiakkaan sosiaalista osallisuutta, toimijuutta, hyvinvointia	x	
9. Yhteiskehittäminen – toteutuu palveluiden ideoinnissa, suunnittelussa ja toteutuksessa ja arvioinnissa	x	
10. Yhteiskunnallinen päämäärä – uudistaa lastensuojelun palvelujärjestelmää	x	
11. Paikallisuus ja kontekstisidonnaisuus – huomioi paikallinen lastensuojelun uudistamisen toimintaympäristöineen	x	
12. Kiinnittyminen ekosysteemiin – toteutuu laajassa ja / tai vahvassa yhteistyössä muiden toimijoiden kanssa	x	
13. Verkostomaisuus – yhdistää eri toimijoiden osaamista ja voimavaroja	x	
14. Uutta osaamista kasvattava – vahvistaa ammattilaisten uutta kyvykkyyttä	x	
15. Innovaatio on laadukas levitettävyyden (skaalaamisen) näkökulmasta – toimintamallia on kokeiltu, testattu ja jatkojalostettu	x	

16. Ratkaisun sosiaalinen, taloudellinen ja ekologinen kestävyys on huomioitu – kustannus- ja resurssihyödyt on arvioitu	x	
---	---	--

Toimintamallin yhteiskunnallisten innovaatioiden kriteerit. Vakiintuminen ja skaalautuminen	Kyllä	Ei
Innovaation vaikutuksia on arvioitu	x	
Innovaation prosessit on kuvattu selvästi	x	
Toimintamalli on osa kehittäjäorganisaation tai jonkin muun organisaation vakiintunutta toimintaa	x	
Toimintamalli on levinnyt ja käytössä useammalla eri toimijalla Suomessa	x	
Innovaatio on sovellettavissa muille alueille kotimaassa	x	
Innovaatio on sovellettavissa eri kohderyhmien tarpeisiin	x	
Innovaatio on sovellettavissa eri toimialoille	x	

#### Arviointiyhteenveto:

Valo on kadonnut -pakopeli on kehitetty yhdessä lastensuojelun jälkihuollon kokemustaustaisten nuorten ja ammattilaisten kanssa. Yhteistyötä on tehty kehittämisen aikana vahvasti eri sidosryhmien, kuten esimerkiksi asumisen toimijoiden kanssa. Ennen pelin kehittämistä tehtiin alkukartoitus, jossa selvitettiin lastensuojelusta itsenäistyvän nuoren haastekohtia matkalla omaan asuntoon ja itsenäiseen elämään.

Peli opettaa käytännön asumis- ja elämänhallintataitoja ja sitä kautta ehkäisee asumisen ongelmia ja tarjoaa työkaluja ammattilaisille. Pakopeli on aloitus pidempään itsenäistymistyöskentelyyn ja tätä varten on kehitetty työkirja, joka sisältää itsenäistymisen sekä itsenäisen asumisen teemoja.

Pakopeliä on kokeiltu käytännössä ja Pakopeli toimii vuorovaikutuksen vahvistajana nuoren ja työntekijän välillä. Käytännön kokeiluissa havaittiin, että nuoret ovat olleet pelin pelaamisen jälkeen kiinnostuneempia itsenäistymiseen liittyvistä kysymyksistä kuin aiemmin.

Lupaavaksi arvioidulla mallilla on hyvät mahdollisuudet vakiintua käyttöön ja levitä laajemmalle. Pakopeli on käyttöön otettavissa eri alueilla ja eri kohderyhmien kanssa. Peliä on jo kehittämisen aikana testattu eri kohderyhmien kanssa esimerkiksi lastensuojelun jälkihuollossa ja nuorisotyössä. Pakopelin käyttöönotto onnistuu olemassa olevilla resursseilla ja digitaalinen peli on pelattavissa kaikkialla Suomessa.

Sekä pelin kehittämisprosessista että valmiin pelin pelaamisesta on kerätty palautetta ja mallin toimivuutta on arvioitu jo kehittämistyön aikana.