

DIGIHARRASTAMINEN

YHTEISÖLLISYYTTÄ, SAAVUTETTAVUUTTA JA
KUNTIEN VÄLISTÄ YHTEISTYÖTÄ



INCOACH.FI 



KUKA?



CHRISTIAN JOUTSENVUORI

- Yrittäjä
- Entinen kilpapelaja
- Erikoistunut pelikasvatukseen ja nuorten valmennukseen

INCOACH

**VUODEN
KASVATTAJA**

**ASIAKKAANA
100
KUNTAA**

**TOIMINNASSA
5000+
NUORTA**

**30+
PELI-
KASVATTAJAA**



PELIKASVATUS



Osa arkea ja elämää

Pelaaminen on merkittävä osa nuorten elämää, kulttuuria ja arkea. Pelikasvatus tuo tasapainoa tähän hyväksymällä pelaamisen harrastuksena ja tukemalla nuoria heille tärkeän aiheen ympärillä.

Hyvintointia ja sosiaalisuutta

Pelikasvatuksen tavoitteena on ajatella miten pelit voivat olla osa hyvinvointia, eivät sen este .

Yhteinen tehtävä

Nuorten elämässä mukana olevien aikuisten olisi tärkeä osallistua itse pelaamisesta käytävään rakentavaan keskusteluun. Pelikasvatus rakentuu yhteiselle ymmärrykselle jossa nuoret saavat aina mielipiteensä kuuluviin.



DIGIHARRASTUS

Voivatko etäharrastukset lisätä nuorten sosiaalisuutta ja yhteisöllisyyttä? Entä miten tämä voi mahdollistaa kuntarajat ylittävän yhteistyön?

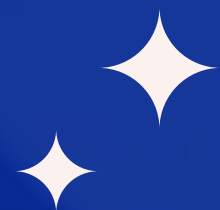


KETTERÄ YMPÄRISTÖ

Etänä toteutettavat digiharrastukset tarjoavat nuorille mahdollisuuden kuulua yhteisöön riippumatta asuinpaikasta, liikkumisen rajoitteista tai muista esteistä.

KUULUVUUDEN TUNNE

Etäharrastuksessa nuoret pääsevät kohtaamaan samanhenkisiä ihmisiä ja jakamaan kiinnostuksenkohteita turvallisessa ympäristössä.



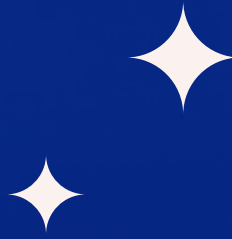
KUNTIEN VÄLINEN YHTEISTYÖ

Kuntarajat ylittävissä kerhoissa mahdollistetaan digiharrastaminen pienemmälläkin paikkakunnilla ja lisätään harrastuksen saavutettavuutta sekä yhteisöllisyyttä.

HYVÄT KÄYTÄNTEET

Kunnat voivat jakaa välillään hyvin toimineita käytäntöjä ja tiivistää yhteistyötään myös muiden harrastusten parissa.





KIITOS!

CHRISTIAN@INCOACH.FI
0504927787

INCOACH.FI