

Julkinen loppuraportti 16.09.2019

Superlaiffi Oy:n nopea kokeilu Helsingin kouluissa

Helsingin koulujen nopeiden kokeilujen
ohjelma III, syyslukukausi 2019

Helsinki



Euroopan unioni
Euroopan aluekehitysfundista

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

6Aika

#oppimisenuusika

4Ferries
thinking logically

Kokeilun tavoitteet

Kokeilun tavoitteena on antaa yritykselle tietoa ja kokemusta, jotta yritys voi päättää, kannattaako alle 16 vuotiaille tehdä oma sovellus.

Alakysymykset:

miten palkitsemisjärjestelmä toimii
miten vanhemmat reagoivat
pystyykö ratkaisua käyttämään koulumaailmassa
tai lapsilla ylipäätään



Eteneminen

Kokeilu tehtiin kahden luokan kanssa, joista toinen oli kolmas luokka ja toinen kuudes. Kokeilu sisälsi alkukyselyn oppilaiden liikuntatottumuksista, ratkaisun käyttämisen osana koulun liikuntatunteja sekä loppukyselyn oppilaille.

Sovelluksen käyttö tapahtui anonyymisti.

Koulut ja opettajat

Tehtaankadun ala-asteen koulu, Tytti Tikanmäki ja Aku Rissanen

Arvio käytetystä ajasta (Superlaiffi)

Suunnittelu & kehitys & arviointi: 3 työpäivää, n 20 h

Pilotti: **3 päivää**

Osallistunut henkilömäärä Helsingin kaupungin puolesta:

2 opettajaa + **49** oppilasta (23 + 26 oppilasta)

Helsinki
Helsingfors



Kokemukset

Mikä onnistui?

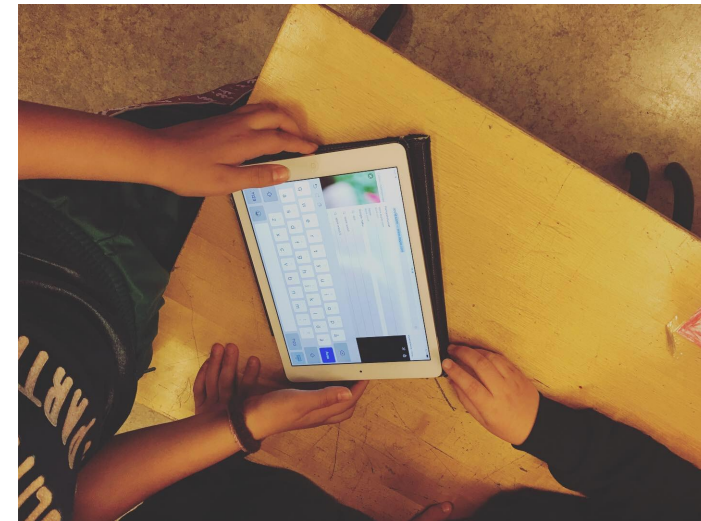
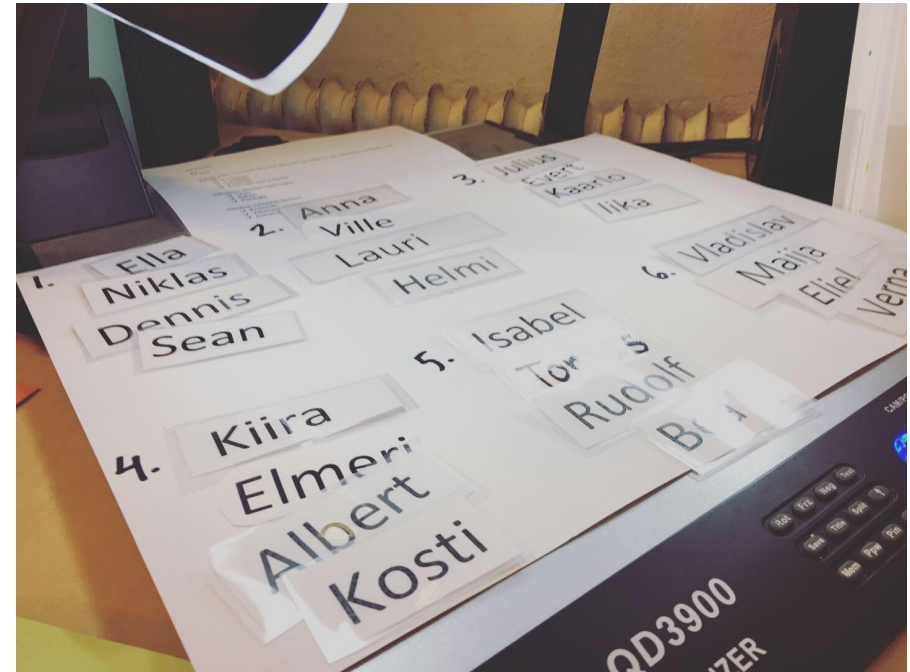
Kokeilun avulla saimme hyvin vastaukset hypoteeseihin. Kokeilu osoitti, että kehitettävä seuraava versio tulisi toimia myös alle 16-vuotiailla. Kokeilun aikana pohdimme yhdessä lasten eli testiryhmän kanssa, tulisiko lapsilla olla oma versio. Tähän emme vielä ole tehneet lopullista päätöstä, sillä kokeilu antoi meille paljon laajemmat tulokset kuin olisimme odottaneet. Lasten suusta kuulee totuuden piti tässä kokeilussa hyvin paikkansa.

Kokeilun avulla varmistuimme siitä, että lapset hyväksyivät tuotteen ja käyttivät sitä innolla. Kutosista 48 % suosittelisi appia kavereille. 44% ei osannut sanoa, suosittelisiko tuotetta (testiversiota) kavereille.

Kokeilun aikana sekä lomakkeista saimme selville useita uusia asioita mitä tuotteen kehityskaassa tulee ottaa huomioon. Jo 9 vuotiaat lapset ovat hyvin tietoisia nettimaailman vaaroista ja tämä herättikin paljon keskustelua luokassa.

Oma kehitystiimimme pohtii parhaillaan, miten tuotetta voisi jatkokehittää niin, että se olisi turvallinen ja auttaisi silti löytämään kaverin liikkumaan ja näin aktivoisi terveellisempään elämään sekä auttaisi yksinäisempiä löytämään kaverin.

81% testiin osallistuneiden mielestä testiin osallistuminen ja Superlaiffi-sovelluksen käyttäminen oli kivaa.



Kokemukset

Mikä epäonnistui?

Tiesimme, että sovelluksessa on muutamia teknisiä haasteita. Emme kertoneet ennakkoon oppilaille, että sovelluksessa on vielä ns korjattavia asioita. Yllätyimme testin aikana, kun sovelluksen tietyt toiminnot eivät toimineet ollenkaan. Tämä oli selkeästi meille epäonnistuminen, vaikka saimmekin hyvin testin suoritettua loppuun oppilaiden kanssa (kuutosluokka). Yli 20 käyttäjää kerralla sai tietyt toiminnot “krässäämään” eli hajoamaan testin aikana.

Mitä uutta opittiin?

Opimme, että lasten kanssa voi helposti testata nopeassakin ajassa digitaalisia laitteita. Opimme, että testin aikana eteen tulevat muutokset, kuten sääolosuhteiden muutokset eivät haittaa Superlaiffin testitiimiä sillä pystyimme ketterästi luovia hauskan testipäivän oppilaiden kanssa. Opimme, että tulevassa kehityskaaressa meidän tulee ottaa huomioon paljon aikaisemmin käyttäjien huomiot ja mielipiteet tuotteesta ja rohkeasti viedä raakile tuote loppukäyttäjien testattavaksi.

Mitä yllätyksiä?

- Sovelluksen ryhmä-tekeminen ei toiminut suunnitellusti.
- Ulkona alkoi satamaan kesken kokeilun, mutta se ei haitannut.
- Lapset osasivat todella hyvin käyttää sovellusta, olimme ehkä aliarvioineet lasten osaamista.

Lisätietoja: Arla Joensuu, puhelin 0456 56 70 65,
sähköposti arla.joensuu@gmail.com
www.superlaiffi.fi

Mitä hyötyä kokeilusta oli Superlaiffille?

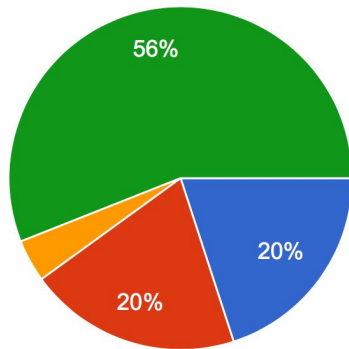
Sovelluksessa on potentiaalia vaikka kehitettävää on vielä paljon. Lapset ovat erittäin valveutuneita digin käyttäjiä, ja heidät tulee ottaa mukaan sovelluksen kehityksen mukaan mahdollisimman alusta alkaen.

Käytettävyyttä voidaan testata nopeasti ja ketterästi, adaptoimme nopeiden kokeiluiden rungon jatkoa varten.

Mitä oppilaat toivoivat digitaaliselta appilta?

Mitä et halua lasten ja nuorten sovellukseen?

25 responses

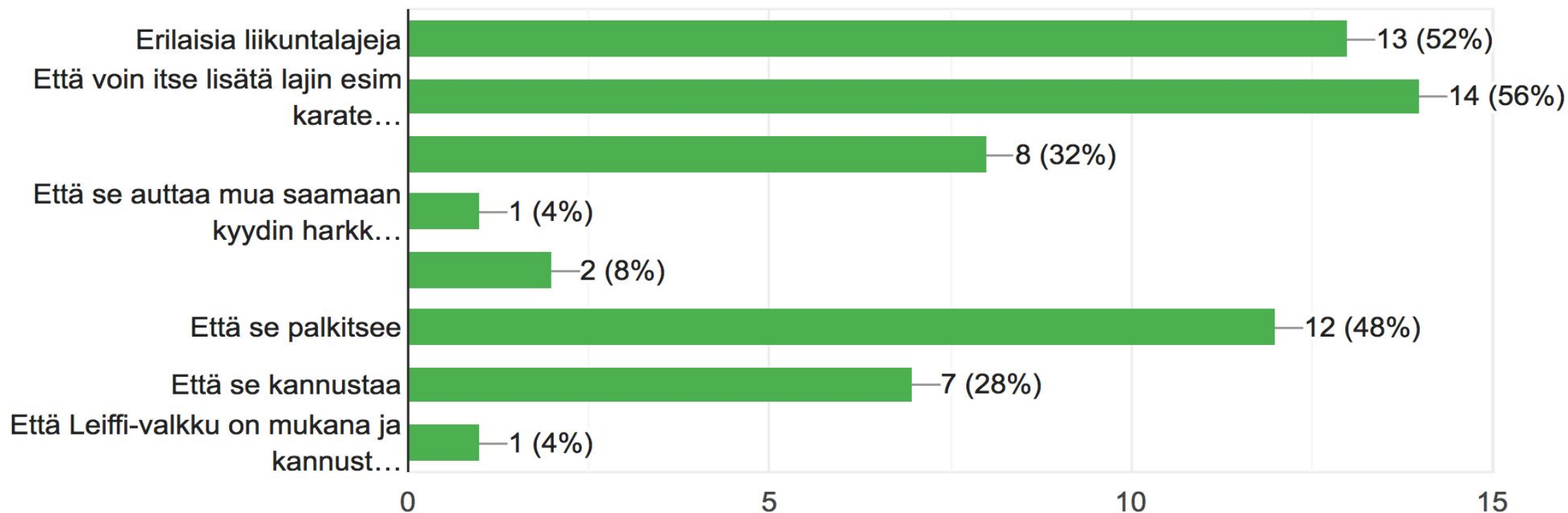


- Vähemmän lajeja
- Vähemmän toimintoja esim aartenetsintää
- En halua palkitsemisjärjestelmää
- En halua Leiffi-valmentajaa

Mitä lapset haluaisivat appiin?

Jos ja kun lapsille tehdään oma Superlaiffi-sovellus mitä haluaisit siihen lisää, voit valita useita

25 responses



Yleinen kommentti palvelun laadusta?

Teknisiä ongelmia ryhmä-tekemisessä.

“Ihan kivaa, mut sovellus ei toiminut kauhean hyvin”

“Siinä oli vähän bugeja mutta siitä tulee varmasti tosi hyvä”

Kuvia testipäivistä



Taustaa

Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt –hankkeen tavoitteena on vahvistaa liiketoimintamahdollisuuksia yrityksille, jotka kehittävät oppimiseen sekä älykkäisiin fyysisiin ja virtuaalisiin oppimisympäristöihin liittyviä palveluja, tuotteita ja teknologioita. Hanke tukee Helsingin kaupungin tavoitetta olla kokeilu- ja kehittämisalustana yritysten palveluille ja tuotteille. Osana hankkeen toimintaa yrityksille tarjotaan mahdollisuus kehittää tuotteitaan yhdessä Helsingin opettajien ja oppilaiden kanssa nopeiden kokeiluiden ohjelman kautta.

Nopeat kokeilut saavat rahoituksensa pääosin Euroopan aluekehitysrahastosta ja nopeiden kokeiluiden rahoitus on vuoteen 2020 asti. Lisätietoja: raigo.megerild@hel.fi

