

Julkinen loppuraportti 10.12.2019

# 4 Feet Under Oy:n nopea kokeilu Helsingin kouluissa

Helsingin koulujen nopeiden kokeilujen ohjelma III, syyslukukausi 2019

Helsinki



Euroopan unioni  
Euroopan aluekehitysrahasto

Viivoimaa  
EU:lta  
2014–2020

6Aika

#oppimisenusaika



# Kokeilun tavoitteet

Kokeilun aikana 4 Feet Under Oy:n Subsoccer-pelistä kerätään käyttäjäkokemuksia opettajilta ja oppilailta, jotta pelin ominaisuudet tukisivat entistä paremmin koulun arkea ja lisääisivät lasten ja nuorten aktiivisuutta koulupäivän aikana.

Peliä hyödynnetään osana koulun välituntitoimintaa. Lisäksi kokeillaan pelin toimivuutta osana oppitunteja erityisesti niiden oppilaiden kanssa, joilla on keskittymisvaikeuksia.

Kokeilussa testataan ja kehitetään tuotteen ominaisuuksia ja erilaisia käyttötapoja, sekä pelimuotoja.



# Eteneminen

**Syyskuu:** kick-off-tapaaminen kokeilukoululla, pelien toimittaminen ja yhteiskehittämisestä sopiminen

**Syys–marraskuu:** Subsoccer-pelin käyttö osana normaalia opetusta ja välituntitoimintaa

**Marraskuu:** Nopean kokeilun päätös, palaute- ja arviointikeskustelu, kehittämisen ja jatkotoimenpiteiden yhteinen suunnittelu

**Koulu ja opettajat:** Jätkäsaaren peruskoulu

Apulaisrehtori Maria Hukkanen ja opettajat Julius Laukka, Ringa Tammi ja Jenniriina Mustonen.

**Arvio käytetystä ajasta:**

Suunnittelu & kehitys & arviointi: 25 tuntia

Pilotti: 10 viikkoa

Osallistunut henkilömäärä Helsingin kaupungin puolesta:

4 opettajaa + noin 50 oppilasta

# Kokemukset

## Mikä onnistui?

Pystyimme testaamaan Subsoccer-pelin erilaisia sovelluksia sekä kartoittamaan ydin kohderyhmän ajatuksia ja kokemuksia pelistä.

Onnistuimme keräämään ja dokumentoimaan riittävästi ja laajasti tietoa siitä, miten Subsocceria tulisi kehittää ja mihin suuntaan.

## Mikä epäonnistui?

Ei varsinaisesti mikään. Ennako-odotukset olivat oppimisen ja avoimen palautteen saamisessa.

Määrällisen palautekyselyn järjestäminen jäi tekemättä. Palaute kerättiin pääasiassa oppilaiden ja opettajien kanssa ryhmähaastattelutilanteissa.



# Kokemukset – mitä uutta opittiin

## Mitä uutta opittiin?

Opimme ymmärtämään pelin sosiaalisia аспекteja, joita tämän kaltainen tuote voi tukea kouluympäristössä (ja muualla) :

- Peli auttaa liikkeen avulla hyperaktiivisia opiskelijoita rauhoittumaan ja purkamaan energiaa.
- Pelin avulla voidaan tehdä ryhmäytysasioita (maailman nopein ice breaker) -> sosiaalinen aspekti, pelaaminen on sosiaalista. Hitsaa ihmisiä yhteen.
- Nelinpelimuodolla on tilausta kouluihin.
- Turvallisessa ympäristössä ja asiaan (ei henkilöön) kohdistuva pieni “päänaukominen” vahvistaa nuoren itsetunnon kehittymistä.
- Pelissä syntyvä turhautuminen kehittää nuoren tunteiden hallintaa (vaatii tuen opettajalta)

Ryhmähaastatteluissa saadun palautteen perusteella pelit lisäsivät oppilaiden aktiivisuutta koulupäivän aikana ja toivat toivotun lisän erityisesti 7.-luokkalaisten välitunteihin

- Peli auttaa oheisharjoittelumuotona kehittämään kehoa ja erilaisia potkutekniikoita.

## Muuta

- Opimme, että Subsoccer täytyy saada e-urheilu kanaviin urheilumuodoksi.  
-> Tarkoituksena tasoittaa perinteisen urheilun ja e-urheilun polarisaatiota.

# Kokemukset yhteistyöstä

## Mitä yllätyksiä sattui?

- Ei varsinaisia yllätyksiä kokeilun toteutuksessa
- Pelin sääntöihin liittyvät epäselvyydet, jotka tulivat esille haastatteluissa

## Mitä hyötyä kokeilusta oli yritykselle?

- Saimme todella paljon hyvää informaatiota sekä aivan uutta tietoa suurimmasta kohderyhmästämme. Lisäksi saimme vahvistusta jo yrityksessä esillä olleisiin ideoihin sekä niiden tarpeellisuuteen.
- Ymmärrämme kokeilun ansiosta Subsocceria tuotteena paremmin, mikä antaa meille paremmat työkalut myydä pelejä koulutussektorille.

Lisäksi saimme useita tuotekehitysehdotuksia ja –ajatuksia, mm.

- Pelin sääntöjen selkiyttäminen ja sisällyttäminen pelipöytään
- Pelipöydän teknisiin ominaisuuksiin liittyvät konkreettiset ehdotukset

## Tärkeimmät kokemukset yhteistyöstä

- Yhteistyö toimi ja onnistui Jätkäsaaren peruskoulun kanssa vaivattomasti ja siten kuten sovittu oli. Hyvää yhteistyötä.

## Muutama huomio, siitä mitä oppilaat toivovat

- Oppilaat toivoivat kouluihin enemmän Subsoccer-pelejä ja nelinpeli mahdollisuutta.

# Kokemukset

## Yleinen kommentti nopeiden kokeiluiden laadusta palveluna yritykselle

Nopeat kokeilut antoivat arvokasta ymmärrystä ja suosittelimme lämmöllä muitakin samankokoisia ja samassa vaiheessa olevia yrityksiä olemaan aktiivisia kaupunginyhteiskehittämishankkeissa.

### Yleisesti

Kokeilun avulla saatiin laajempaa tietoa jalkapallon hyödynnettävyydestä ja sen mahdollisuudesta lisätä koululaisten aktiivisuutta myös tiloissa, joissa on rajallinen tila liikkua.

### Lisätietoja:

Jarno Saarinen, jarno.saarinen@4feetunder.com, puh. 040 701 9342





# 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: [anna.rantapero-laine@hel.fi](mailto:anna.rantapero-laine@hel.fi)