



Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt
-nopean kokeilun prosessin arviointi.

TIIVISTELMÄ
31.1.2020

Kenno Anthropological Consulting

Tiivistelmän sisältö

Taustaa

Tavoitteiden saavuttaminen kokeiluissa

Nopean kokeilun hyödyllisyys mukana olleille yrityksille

Päätelmät Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt -hankkeen nopean kokeilun toimintamallin arvioinnista

Taustaa

Taustaa

Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt -hankkeessa edistetään koulutusalan yritysten liiketoimintamahdollisuuksia avaamalla yrityksille mahdollisuus nopeisiin kokeiluihin kouluissa.

- Helsingissä kokeilut ovat tarvelähtöisiä ja kehitettävät ratkaisut pyrkivät vastaamaan kouluarjen tarpeista kumpuaviin haasteisiin.

Kenno Anthropological Consulting toteutti Tulevaisuuden älykkäät oppimisympäristöt -hankkeen nopean kokeilun prosessin arvioinnin Helsingissä syksyllä 2019.

- Arviointi toteutettiin etnografisesti ja tutkimuksessa olivat mukana kaikki kierroksella toteutetut kokeilut.
- Koska nopeat kokeilut eivät jatkossa pyöri vastaavina kierroksina kuin nyt, on jatkokehitysehdotukset rajattu pois analyysistä.

Tiivistelmä: Tavoitteiden saavuttaminen kokeilussa

YRITYSTEN TAVOITTEET NOPEALLE KOEILULLE

Alla näkyy yritysten kuvailemat tavoitteet nopealle kokeilulle. Yleisesti ottaen asetetut tavoitteet on saavutettu erittäin hyvin.

Kokeilujen tavoitteet erosivat toisistaan riippuen siitä oliko kyseessä täysin uuden asian innovointi vai olemassa olevan asian testaus kouluympäristössä.

Validointi

**Palautteen
kerääminen**

Tuotekehitys

**Tunnettuuden
kasvattaminen**

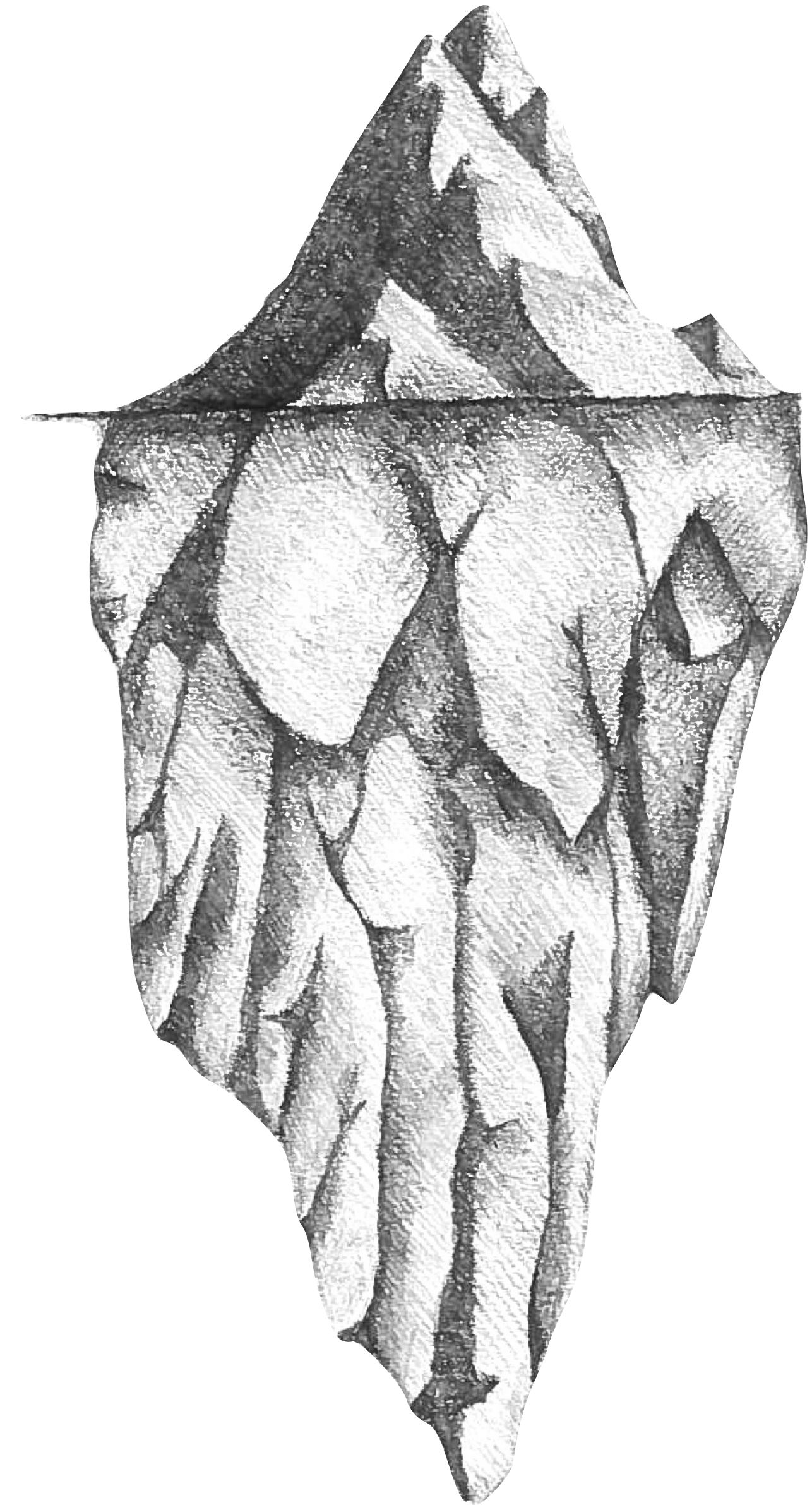
Tiivistelmä: Nopean kokeilun hyödyllisyys mukana olleille yrityksille

Kokemusmaailman ymmärtäminen

Nopeissa kokeiluissa tärkein poimittava tieto liittyy potentiaalisten käyttäjien maailmaan ja tapoihin, joilla he alkavat hyödyntää kehitettävää ideaa kokeilussa.

Erityisesti idean ollessa kehitysasteella tai laajennettaessa toimintaa uuden kohderyhmän pariin, potentiaalisen käyttäjän kokemusmaailman ymmärtämisestä laajemmin on merkittävä hyöty.

Sen avulla pystytään kehitettävällä ratkaisulla vastaamaan todellisiin tarpeisiin ja tunnistamaan myös ennakoinnattomia mahdollisuusalueita.



YMMÄRRYS KOULUMAAILMASTA

Uusien
mahdollisuus-
alueiden
tunnistaminen

- Rohkaisee laajentamaan tarjoomaa

Oma tuote
uudesta
näkökulmasta

- Käytön havainnointi
- Palaute

Auttaa
päätöksenteossa

- Testaus
- Validointi

Toimii
referenssinä

- Myynti
- Kansainvälistyminen

TUOTEKEHITYS

- **Ymmärrys koulumaailmasta kasvaa kokeilujen myötä** sitä kautta, että yrityksillä on mahdollisuus havainnoida kouluarkea ja saada palautetta oman ratkaisunsa kehittämiseksi arkeen paremmin sopivaksi.
- Kun yritys seuraa kehittämänsä asian soveltamista aidoissa tilanteissa kouluarjessa, saattaa löytyä esimerkiksi yllättäviä käyttötapoja, mikä mahdollistaa yritykselle oman ratkaisun tai tuotteen tarkastelemisen **uudesta näkökulmasta**. Tästä on hyötyä esimerkiksi tuotekehityksen suuntaamisessa.
- Ymmärrys koulumaailmasta mahdollistaa myös yritykselle **uusien mahdollisuusalueiden tunnistamisen** ja kokeilu voi rohkaista yrityksen tarjoaman ja yritystoiminnan laajentamiseen.
- Kokeilun kautta syventynyt ymmärrys potentiaalisen käyttäjän kokemusmaailmasta auttaa yrityksiä tekemään **tietoon pohjaavia päätöksiä** esimerkiksi tuotekehityksessä. Kokeilussa voidaan myös esimerkiksi testata tuotetta tai validoida hypoteeseja.
- Kasvanut ymmärrys ja kokeilun tuoma kokemus toimii myös **referenssinä** yritykselle myyntiin.

Haaste hyödyllisyydelle: Opettajien huomioiminen

- Vaaranpaikkana nopean kokeilun mallille nähdään olevan se, ettei opettajien näkökulmaa oteta keskiöön rahoitusmallista johtuen.
- Pahimmassa tapauksessa oppiminen olisi toisarvoista ja jäisi yritysten hyödyn jalkoihin.
- **Opettajien parempi huomioiminen tukee mahdollisimman hyvien tulosten saavuttamista myös yrityksille.**
 - Opettajien sitoutuminen yhteiskehittämiseen edistää yrityksen oppimista.
 - Jos kokeilu jää irralliseksi tekemiseksi, ei yritys saa parhaita oivalluksia irti kokeilusta.

Pitäisikö se korvausasia kääntää niin että opettajat saa jonkun korvauksen, eikä yritykset. Heidänhän aika on tässä se kallisarvoinen.

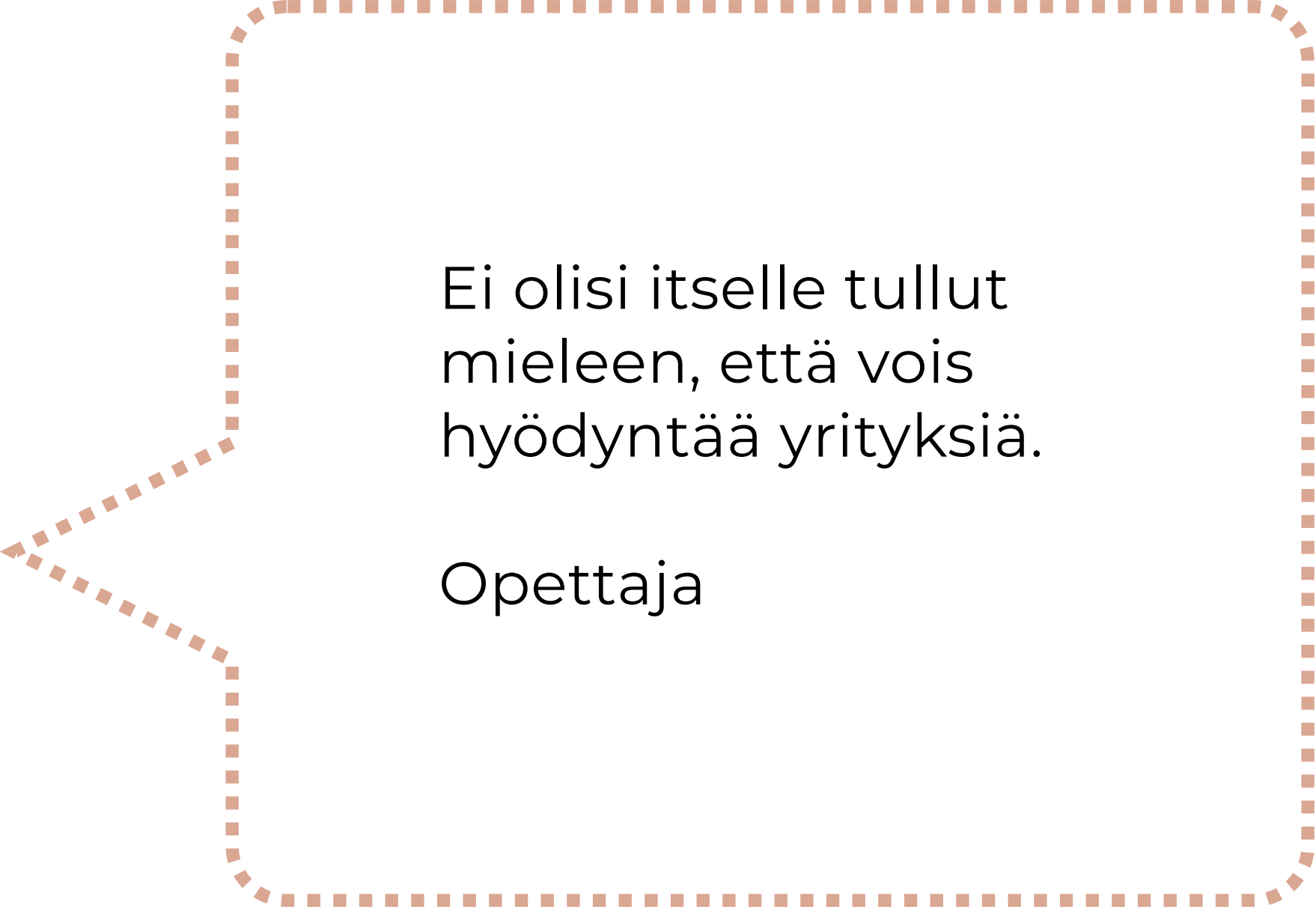
Yritys

Isoin haaste on se että, onko tästä mitään merkitystä kouluille. Et onks se joku kokeilu vaan hauska lisä kouluun. Et onko siinä ollut jotain yhteiskehittämistä.

Yritys

Tiivistelmä:
Päätelmät Tulevaisuuden älykkäät
oppimisympäristöt -hankkeen
nopean kokeilun toimintamallin
arvioinnista

TÄO-hanke on osaltaan mukana
luomassa uudenlaista
toimintakulttuuria kouluihin.
Toteutettujen nopeiden
kokeilujen kautta kautta
yritysyhteistyö on tullut
tutummaksi kouluissa.



Ei olisi itselle tullut
mieleen, että vois
hyödyntää yrityksiä.

Opettaja

Miten kokeilukulttuuri jatkaa elämää hankkeen jälkeen

- Vaatii position, joka on hereillä sekä koulujen että yritysten suuntaan.
- Muuten toiminta jää kouluissa kehittäjäopettajien innostuksen varaan.
- **Haaste:** Opettajat valitsevat itselleen kiinnostavimmat kokeilut. Tällöin kehitys tapahtuu opettajan oman kiinnostuksen pohjalta vaikka isossa kuvassa tärkeää olisi saada erilaisia ideoita kehitettyä monipuolisesti.
 - Se, että valinta kehitettävistä asioista tapahtuu opettajan valinnan perusteella on hyvä lähtökohta, mutta samalla pitää pystyä varmistamaan, ettei siitä seuraa vinoumaa kehitettävien asioiden kokonaiskuvassa.



Lisätietoja:
Kenno Anthropological Consulting
www.kennoconsulting.com

Elina Reponen
Bisnesantropologi
elina@kennoconsulting.com