



UX DESIGN SPRINT

Djurdja Mircetic





BARN

FÖREBYGGA PSYKISK OHÄLSA

DIGITALITET & VERKLIGHET

KONSUMENT & PRODUCENT

DIGITALA VERKTYG





Map



Sketch



Decide



Prototype



Test



Reflection



PSYKISK OHÄLSA

Det digitala bland yngre idag används ofta som en avkoppling och det är inget fel med det, det behövs också. Det är så lätt att det nästintill bara blir det, barnen blir konsumenter av det digitala verktyget och mind setet blir väldigt stillastående och apatiskt.





DIGITALITET & VERKLIGHET

År 2019 tillkom digital kompetens som ett nytt mål i läroplanen.
Det finns en osäkerhet bland många pedagoger som inte känner sig kompetenta i att använda digitala verktyg i utbildningssyfte.





KONSUMENT & PRODUCENT

En orsak till detta kan bero på att vi blivit mer av en konsument istället för producent och att vi då hamnar i ett stillastående och apatiskt mind set.



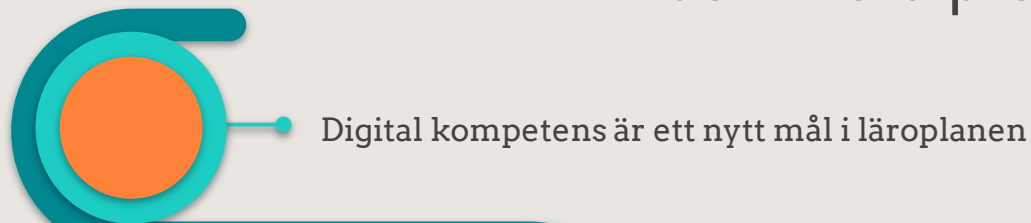


DIGITALA VERKTYG

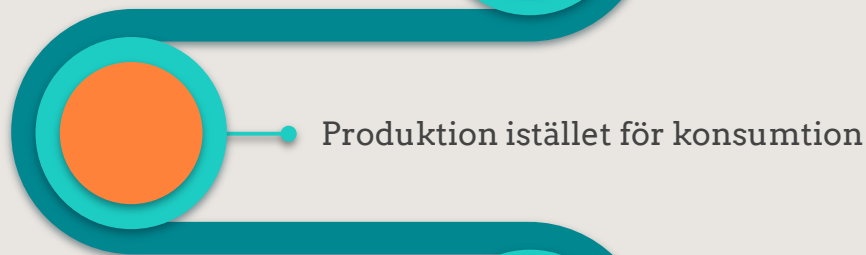
Skärmtiden fokuseras mer på hur man ska använda det digitala verktyget istället för att hitta en balans och försöka koppla det digitala till verkligheten.



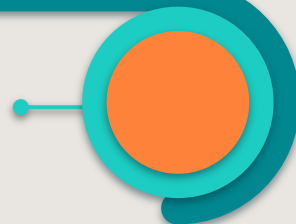
Identifiera problem



Det råder en osäkerhet bland pedagogerna



Användningen av det digitala verktyget



Definition av långsiktiga mål



Skapa en applikation som följer läroplan, där barnen får möjlighet att bli producent i sin interaktion med det digitala verktyget.

Öka kvalitén i förskolans digitalisering där det sociala samspelet och interaktionen stöds i mötet mellan det digitala och verkligheten.

- **6 mån** Påbörjat pilotprojekt med x antal förskolor, feedback.
- **1 år** Samarbete med pedagoger för utveckling av applikationen
- **5 år** Förskolor och föräldrar använder applikationen



Frågeställning

Hur gör vi så det digitala och det verkliga möts på ett lärorikt sätt?

Hur får vi barnen att producera istället för konsumera?

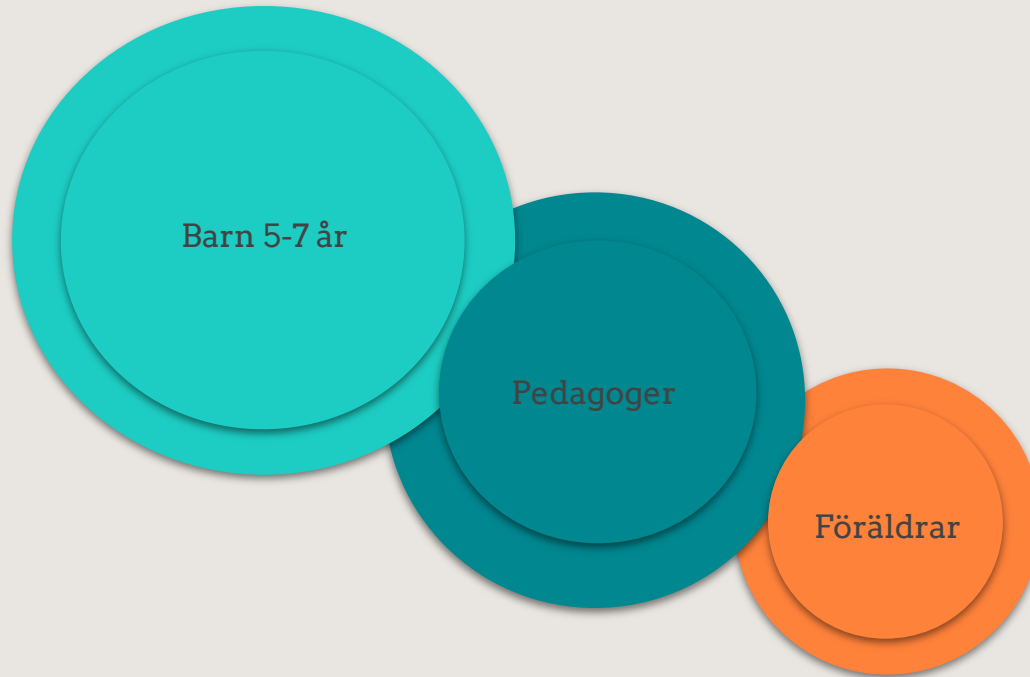
Hur gör vi med att det digitala verktyget används utomhus?

Hur får vi pedagogerna och föräldrarna att lita på oss?

Hur vet vi om vi lyckats?



Målgrupp



Vi vill hjälpa **barnen** genom att
hjälpa **pedagogerna** hjälpa
föräldrarna

HMW



Hur kopplar vi läroplanen till aktiviteter?

Hur gör vi om användaren inte klarar/vågar göra utmaningen?

Hur kan vi skapa förståelse mellan överkligt och verklighet.



Kritiska momentet

Hur kopplar
vi läroplanen
till
aktiviteter?

Vi kände att en av det kritiska momenten var själva aktiviteten/uppdraget. Den måste följa läroplanen, vara väl genomtänkt och bra utförd. Det är i det här momentet vi fångar vår målgrupp och användare.



Forskningsresultat

- Barn i svenska förskolor använder pekplattor och funnit att de använder både språkliga och förkroppsligade sätt att interagera med varandra, samtidigt som de utvecklar olika strategier för att få tillträde till pekplattor-aktiviteterna
- Applikationernas design och innehåll är centrala för att ett "produktivt" lärande ska ske
- Pekplattor i förskolemiljöer kan användas som verktyg för relationsbyggande, kommunikation, information och lärande styrt av barnen
- Barnens användning av sina händer har stor betydelse för att möjliggöra samarbete, både kring skärmen och mellan barnen
- Exempel på bra innehåll för lärande är sådant som barnen lätt kan förstå, utan distraherande element som t.ex. popup fönster eller reklam, men med tydliga instruktioner, formativ och korrekt feedback och en blandning mellan spel, övning och lärande



Expert intervjuer

Efter att ha intervjuat experter (pedagoger i förskola) kunde vi då bekräfta att problemet är stort och de frågor vi ställde gav oss de svaren vi behövde för att gå vidare. Vi insåg inte till en början att det vi skapar kan fungera som en extra pedagog, vilket är fantastiskt med tanke på att förskolepersonal känner sig överbelastade ibland.

- "Detta är som en extra pedagog för barnen. Ibland är man faktiskt trött eller inte kreativ till att hitta på aktiviteter med barnen."
- "Vi använder endast digitala verktyg inne för att de inte ska gå sönder ute, som t.ex regn, tappar den i marken, solen bländar"
- "Denna applikation hade varit värdefull för oss som jobbar i utegrupp. Det är svårt att jobba med digitala verktyg ute"



Inspiration



Följ med Pengui inspirerade till en maskot som alltid följer med barnet och speglar trygghet.



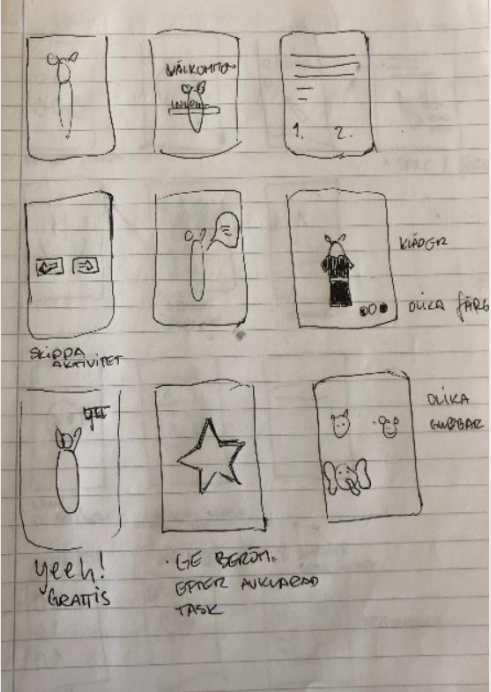
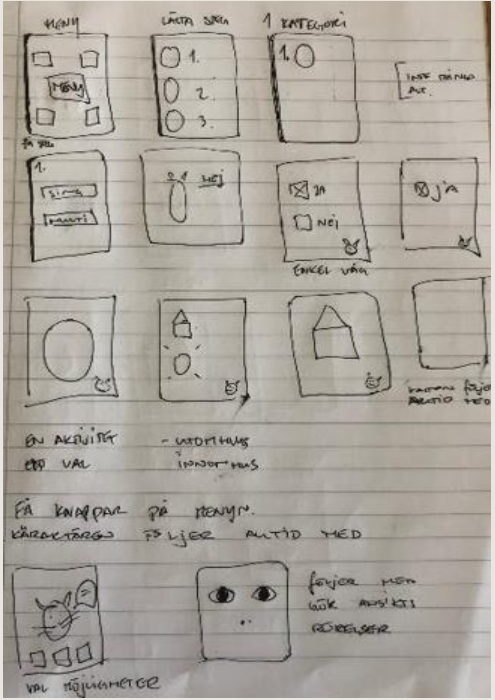
Bimi boo inspirerade oss till hur användaren ska välja mellan aktiviteter med slide funktionen till att också ändra formatet från porträtt till en vartikall , då det gav en bättre yta att jobba med.



Toddler animal game Inspirerade till utomhus aktivitet och lärande.



Lösningssketch



Rekryteringsstrategi

Teamet kände internt till personer som vi kunde intervjua och ställa våra frågor till. Det va svårt att få tid med en barn psykolog. En stor besvikelse ligger i det att vi inte fick till att testa prototypen med ett barn.



Who do you want to talk to?	What exact criteria will identify the people you want to talk to?	What screening questions will you ask? (questions shouldnt reveal "right" answers.)
Människor som arbetar med barn	Arbetar dagligen med barn mellan 5-7 på ett pedagogiskt sätt	Kan du berätta hur en dag med olika aktiviteter kan se ut?
Åldersgrupp 20-60	Flera personer i 20-40, 40-60 åldersgrupp	Vilket år är du född?
Olika kulturella bakgrunder	Minst 2 svenskar, 2 utländska	Hur skiljer det sig i lärandet mellan olika kulturer?
arbetslivserfarenhet 0-40 år	Nybjörjare: 0-5 erfaren: 5-20 veteran: 20-40	Hur länge har du jobbat med barn?
Förälder	är/varit förälder till förskolebarn	<u>Hur anser du som förälder ?</u>
Digitala verktyg	Digitalt verktyg i utbildningssyfte	Digitala verktyg kom in i läroplanen 2019, hur tänker du över det?

Kriterier för rekrytering

Det var ett självklart beslut att få prata med pedagoger som jobbar med barnen. Vi ville prata med både kvinnor och män i olika åldrar och olika kulturella bakgrunder. Under denna diskussion fick vi en viktig insyn. Att det egentligen bör vara mindre engagerade pedagoger vi fokuserar på, för de som är engagerade hittar både på aktiviteter och är uppmärksamma på barnens utveckling.



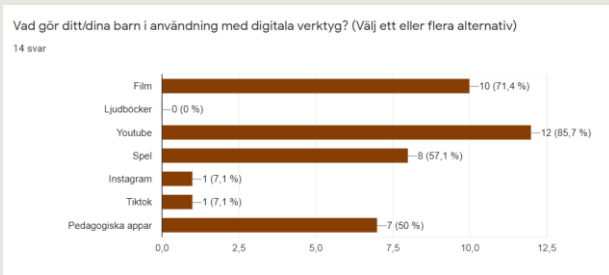
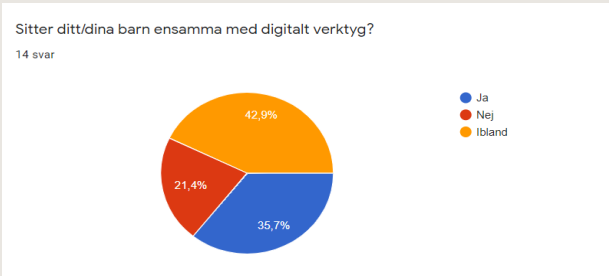
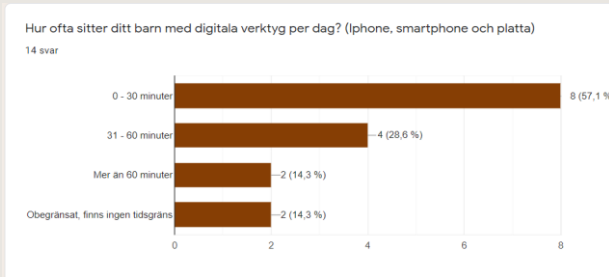
Svaren var få men bekräftade vår oro, barnen är mer av en konsument än en producent. Det är en stor % av barnen som sitter ensamma med digitala verktyg.

Här hade vi med svårt att få till relevant person till en intervju frågor vi borde ställt:

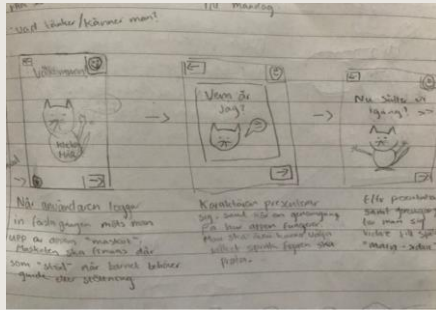
Hade du uppskattat/ använt en applikation där du kan inspireras av utvecklande aktiviteter du och ditt barn kan göra tillsammans?

Känner du ett behov av en applikation som hade lett till att ditt barn producerar mer istället för konsumera?

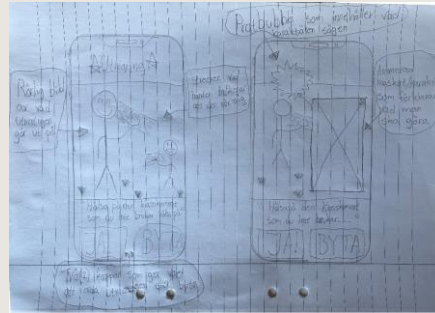
Enkät



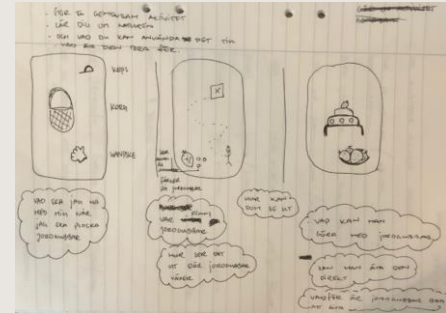
Värmekarta & Superröstning



Här är fokus på maskoten eftersom den skulle figurera ofta och spegla en trygghet för användaren, vilket var viktigt för oss.



Här framkommer det hur barnet både fick ett alternativ där de kunde avböja eller acceptera en utmaning och en förklaring i form av rörelse.



Här framgår instruktion och förberedelser, händelseförlopp och sedan slut/mål vilket kändes som en stor del av prototypen.



Start och slutmål



Samarbete med IKT ansvarig leder till påbörjat pilotprojekt



Slutmålet är utvärdering & feedback från pedagoger som deltagit i pilotprojektet



Användarrytm

Öppnar upp appen

Kommer till introduktions sidan där maskoten hälsar en välkommen och ger en kort introduktion

Kommer upp ett val för single- eller multiplayer







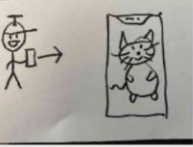









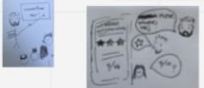
Användaren får upp möjligheter till att välja en aktivitet/utmaning

Användaren får instruktioner till aktiviteten/utmaningen och utför den

Användaren slutför aktiviteten/utmaningen och får beröm på något sätt, samt får möjligheten till att lämna förenklad feedback



Berättelse tavla

<p>IKT ansvarig informerar pedagoger om applikationen</p> 	<p>Pedagoger får testa appen</p> 	<p>Pedagoger introducerar appen till mindre barngruppen</p> 	<p>Barnen utforskar appen tillsammans med pedagog</p>  	<p>Pedagog börjar dokumentera (genom att filma/skriva/fota)</p> 
<p>Barnen ser den utvalda aktiviteten</p> 	<p>Undring och socialt samspel uppstår</p>  	<p>Aktiviteten blir vald eller väljer en annan istället</p> 	<p>Barnen börjar leka i aktiviteten</p> 	<p>Appen tillägger motivation, inspiration och kunskap till aktiviteten</p>  
<p>Avslutad aktivitet och barnen lämnar feedback med hjälp av smileys</p> 	<p>Pedagogen kollar feedbacken / ev. reflektion med barnen</p> 	<p>Feedback av lärare (utvärdering av pilotprojekt)</p>  		



HYPOTES

Vi tror att uppmaning till socialt samspel och goda gärningar

för barn mellan 5-7 år

kommer att bidra till att skapa och stärka positivt beteende och god hälsa.





PROTOTYP

Intervjufrågor

- Digital kompetens är ett läroplansmål som kom 2019, hur är dina tankar om det?
- Hur är du inställd till användning av digitala verktyg i utbildningssyfte?
- Hur är din syn på att barn blir alltmer digitaliserade?
- Upplever du att du har fått tillräckligt med stöd & utbildning för att använda digitala verktyg i undervisning?
- Finns det tillräckligt med digitala verktyg på din avdelning för att kunna använda det i utbildningssyfte?
- Stödjer de nuvarande applikationerna på er läroplatta till fler än en användare åt gången?
- Hur blir barnet en producent över konsument i användningen av digitala verktyg?
- I vilka miljöer används digitala verktyg?
- Hur kan det digitala och verkligheten mötas på ett bra sätt?
- Hur kan vi anpassa applikationen efter individens behov?
- Övrigt/några andra funderingar som du kommer på?



Tester

En manlig barnskötare i 26 års ålder, 4 års erfarenhet inom förskola

En kvinnlig förskollärare i 43 års ålder, 14 års erfarenhet inom förskola

En manlig fritidspedagog i 33 års ålder, 2 års erfarenhet inom förskola

Vi fick till en spontan träff med en rektor som ansvarar över fyra förskolor i Helsingborg. Produktidén förklarades och han blev väldigt intresserad i att testa prototypen, samt bad att skicka den via mail.



Score card

A	B	C	D
	Testare 1	Testare 2	Testare 3
Förstod användaren helhetskonceptet?	Ja	Ja	Ja
Hade användaren använt applikationen i lärande syfte?	Ja	Ja	Ja
Tyckte användaren att applikationen är givande?	Ja	Ja	Ja
Hade användaren rekommenderat applikationen för någon annan?	Ja	Ja	Vet ej
Är applikationen ett bra läromedel?	Ja	Ja	Ja
Tycket användaren om den visuella biten?	Nej	Ja	Nja
Tryckte användaren på kattens mage?	Ja	Nej	Nej
Var knappfunktionerna tydliga?	Nej	Nej	Nej
Läste användaren texten?	Ja	Nja	Nja



Mönster

Det framkom tydligt att vår navigering och kattens funktion inte var tydliga och användarvänliga.

Hem knappen misstolkades för en refresh knapp samt var det inte tydligt att katten gick att trycka på.



UX design process

Är en process var vi fokuserar på användarupplevelsen, var vi steg för steg ser hur en idé kommer till liv. Först definierar vi problemlösningen och bollar idéer som genererar lösningar. Vi bestämmer oss för vilken lösning som bäst tar oss genom vårt problem och visar upp det sedan i ett flöde. Vi gör ett researcharbete var vi bland annat kommer fram till vår målgrupp. Vi har intervjuer med experter, vi tittar också på hur andra gjort tidigare och tar med oss det vi tyckte va bra och som vi redan vet fungerar. Sedan skissar vi på prototypen och bygger upp den för att sedan kunna göra användartester med personer i vår målgrupp. Vi dokumenterar resultaten och förbättrar det som behövs. Med all kunskap och insikter färdigställer vi sedan prototypen. För mig betyder denna process att förstå, undersöka, analysera, designa, utvärdera och färdigställa.



Prototyp succé

Responser från våra testpersoner var mestadels positiva då man kände att applikationen var till hjälp i form av en extra pedagog. Detta var exakt det vi ville uppnå, vi vill hjälpa till där det brister med tid, förståelse eller idéer.

Vi erbjuder ett lärorikt alternativ i interaktionen mellan det digitala och verkligheten. Pedagogerna får ett nytt verktyg de lätt kan använda inomhus så som utomhus.

Vi tror att det hade fångat upp avvikande beteende i ett tidigt skede och att det i sin tur hade hjälpt till med förståelse var man bör rycka in och med det förhindra psykisk ohälsa. Det är inte alltid lätt att se någonting man inte vet finns.



Teamwork

I vårt team hade vi en som var blyg men som kunde uttrycka sig i skrift. Vi hade med oss en som inte ville avbryta men som fick ner sina tankar i form av presentation. En av oss var introvert men briljerade när vi jobbade med layouten. Sist men inte mins hade två som var pratglada och bollade tankar och funderingar. Den ena hade massa frågor och den andra var duktig på att ta beslut.



Alexander
Djurdja
Hanna
Jonatan
Tina

Writer
Sticher
Maker
Interviewer
Asset Collector

Lärdom

Jag har lärt mig hur en design sprint går till från start till slut. Nästa gång kommer jag skriva ner mer när det kommer till dialoger vi haft, tankar och besluten som tagits. Kommer lägga mer tid och krut på att ifrågasätta allt från tanke till mål och layout. Få med teamet att tänka på hur, när, var, varför och hur så. Jag kommer också tänka på saker som att skissa på samma underlag och göra bilderna tydliga så vi slipper lägga tid på det igen. Se till att det är struktur från början. Om förståelse för individen finns kommer jag ta en mer beslutande roll för att projektet ska gå smidigt. I nästa projekt kommer jag börja med att fråga teamet vad de tycker man bör tänka på och vad de med lärt sig.



Tack

