

*”En **skola** är aldrig smartare än den upplevs av sina **elever**”*

En hållbar skolgång med eleven i centrum
Microsoft, Intel och CGI

Vi möter och förstår elever i deras miljö

Att **förstå** och **skapa** förutsättningar för elever kräver idag en förståelse av deras situation, **digitalt** såväl som **fysiskt**.

- Vi skapar god **hälsa** och **lärande**.
- Genom smarta **analyser** av och en helhetsbild av elevens vardag ökar förståelsen av hur de skall mötas.
- Bygger på den explosionsartade **mognaden** av att använda **prediktiva analyser** för att stödja **lärande** och **välbefinnande**.
- Bygger på **erfarenheter** från att lägga digitala lager ovanpå genuina fysiska upplevelser

Vår idé – En hållbar skolgång med eleven i centrum

Drivkraft

- Svårt att se hur betyg och kunskapskrav hänger ihop idag. Vad är det som gör att jag får lägre resultat i vissa förmågor?
- Det finns ett behov att kunna vara mer transparent och ge eleven en tydligare bild kring deras prestation.
- Skapa en bättre förståelse om elevers hälsa.
- Vilken effekt ger åtgärder.
- Förstå eleven på en regelbunden basis.

Bakgrund

Idag finns data där dess potential inte tas till vara på. Nya tekniker möjliggör insamling och skapande av data för att bättre förstå situationen.

Lösning (Bevisa konceptet)

Hur ser lösningen ut och vad innebär det för människor och organisationer i dess närhet

1. **Integration för en samlad bild av eleven.** Visualisera det vi har idag – analogt eller digitalt.
2. **Analys för att skapa rätt insatser i rätt tid.** Skapa ett beslutsstöd för lärare med aktuellt data.
3. **Insamling av nya mjuka och hårda data.** Komplettera med ytterligare mjuka och hårda data. Vilka behöver identifieras.

Leverabler och framgångsbevis

Vad förväntar vi oss att uppnå och lära oss

- Samlat data för effektivt beslutsstöd
- Säkra informationsöverföring mellan lärare om någon slutar (rättssäkert).
- Enhetligt sätt att kommunicera på
- Förstå eleven. Var kommer ohälsa ifrån? (AI)
- Finns data som idag inte används för att analysera. Visualisera det som redan finns.
- Verktyg för som hjälper lärare att förstå och hjälpa elever.

Konceptet i tre steg

Visar helheten av den tänkta idén

1. Integration för en samlad bild av eleven

Använda befintligt data i systemen och digitalisera det som är analogt idag (enkäter osv).

Skapa en dashboard som ger en samlad bild av eleven, i "realtid"

2. Analys för att skapa rätt insatser i rätt tid

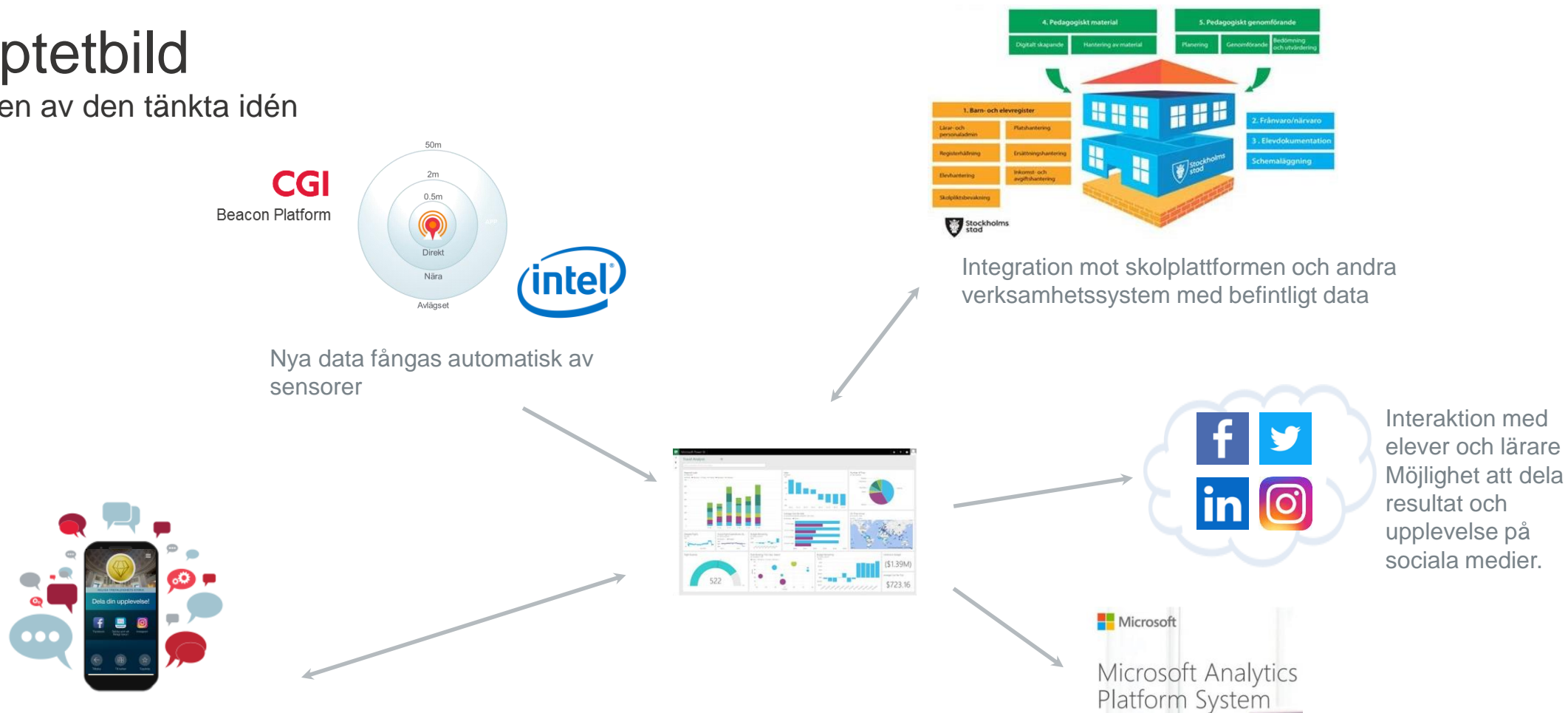
Analys av viktiga data om eleven skapar en samlad bild som förutsäger elevens prestationer och som med rätt insatser från lärare, elevvårdsteam och skolledare kan skapa en hållbar skolgång

3. Insamling av nya mjuka och hårda data

Koppla på annat data som kan vara intressant. Kan vara information från sensorer om ventilation, rörelsemönster i skolan, osv eller enkla appar som mäter välmående

Konceptetbild

Visar helheten av den tänkta idén



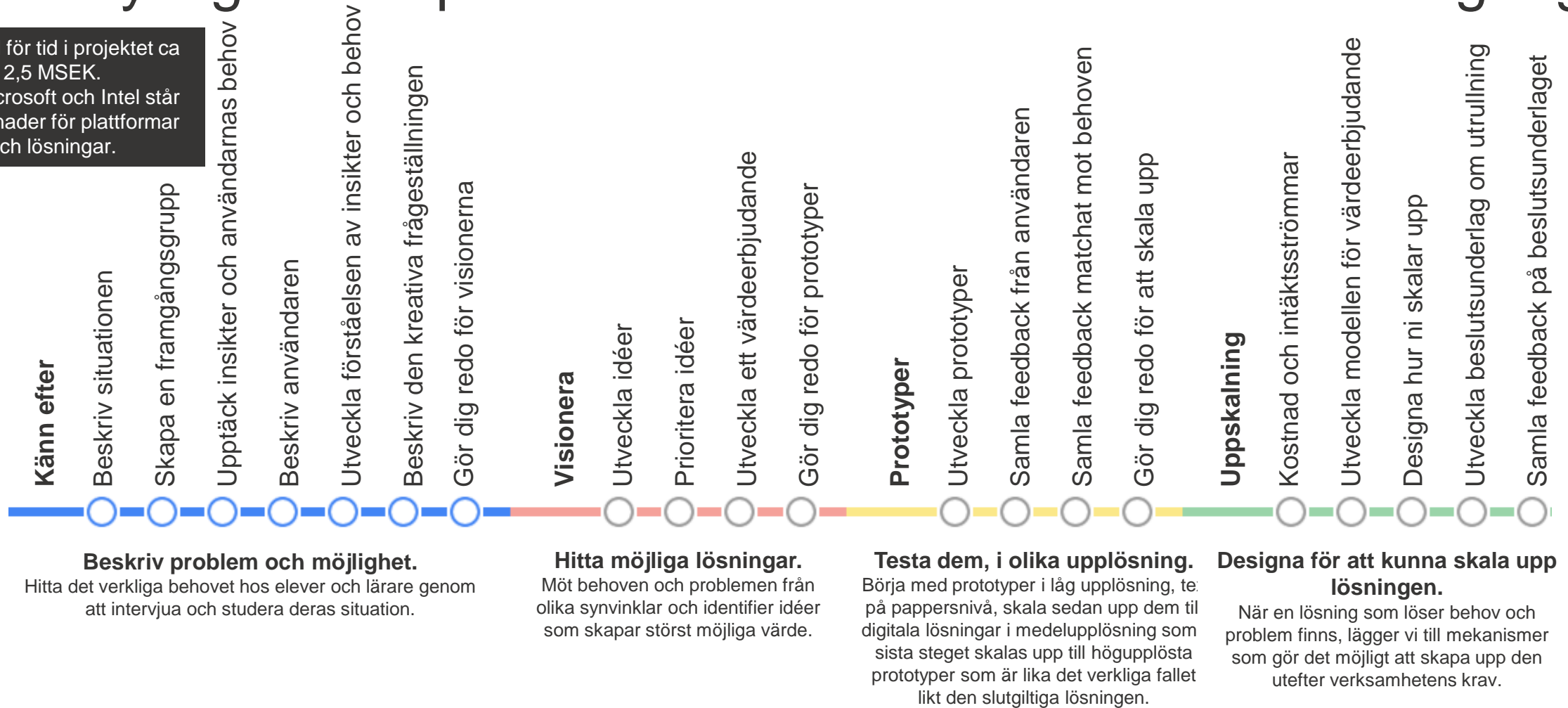
Digitala verktyg som t.ex. mobiler kan användas för att få in nya data och visualisera information på nya sätt, koppla samman människor, utmana och engagera på sätt som tidigare inte var möjligt.

Analys används för att mäta och skapa beslutsunderlag för ;

- Antalet besökare på olika platser och tid vid varje plats (fysiska och digitala)
- Övrigt så t ex elevernas generella närvaro, resultat, uppträdande,
- Elevens välbefinnande
- Publik data såsom väder

Med tydligt fokus på elever och lärare för en hållbar skolgång

Kostnad för tid i projektet ca 2,5 MSEK.
CGI, Microsoft och Intel står för kostnader för plattformar och lösningar.



Projektleddare och kravfångst 465 h

Tjänstedesigner 465 h

Projekt 6 månader

Målet är att utveckla prototyper och lösningsförslag som ökar eleverns hälsa och lärande. Arbetsmetodiken bygger på Best Practice enligt Design Thinking.

Lösningssarkitekt 465 h

Utvecklare 1 396 h

A glowing blue network of lines forming a sphere, held by two hands. The lines are interconnected, creating a complex, web-like structure that resembles a neural network or a data visualization. The hands are positioned on either side of the sphere, with fingers slightly curled as if holding or presenting it. The background is a soft, out-of-focus blue, suggesting a digital or technological environment.



Varför Microsoft, Intel
och CGI?

Samlad erfarenhet som kombineras

School of the Future: Helsingfors Utbildningsförvaltning

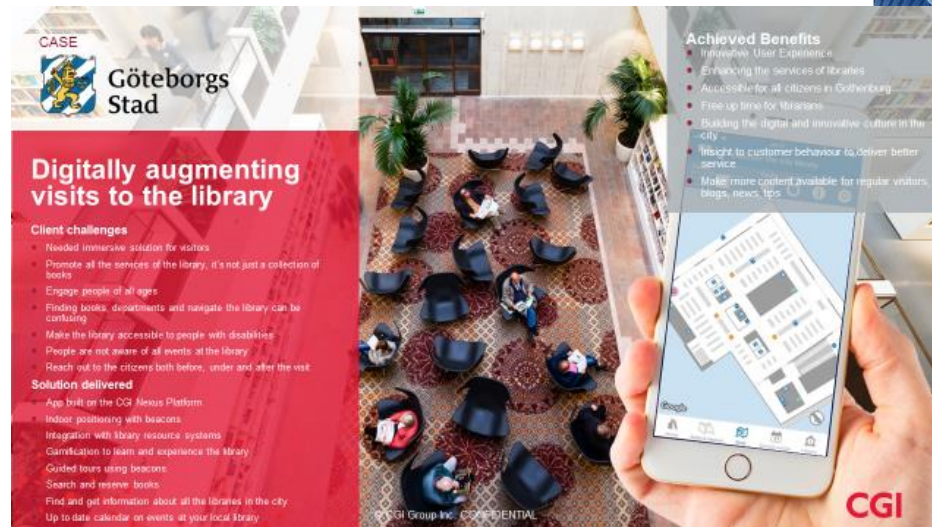
Målsättning: Förbättra lärande, utbildande och miljön genom att göra skolor smartare med hjälp av IOT.

- Förbättra lärande genom att förbättrat inomhusklimat
- Öka effektivitet och optimera nyttjandet av skolans resurser.
- Gör skolorna klimatsmartare
- Involvera eleverna ännu mer



Ge eleverna rätt stöd
att bli framgångsrika
med prediktiv analys

Joke Palmkvist



CASE
Göteborgs
Stad

Digitally augmenting visits to the library

Client challenges

- Needed immersive solution for visitors
- Promote all the services of the library, it's not just a collection of books
- Engage people of all ages
- Finding books, departments and navigate the library can be confusing
- Make the library accessible to people with disabilities
- People are not aware of all events at the library
- Reach out to the citizens both before, under and after the visit

Solution delivered

- App built on the CGI Nexos Platform
- Indoor positioning with beacons
- Integration with library resource systems
- Gamification to learn and experience the library
- Guided tours using beacons
- Search and reserve books
- Find and get information about all the libraries in the city
- Up to date calendar on events at your local library

Achieved Benefits

- Innovative User Experience
- Expanding the services of libraries
- Accessible for all citizens in Gothenburg
- Free up time for librarians
- Building the digital and innovative culture in the city
- Insight to customer behaviour to deliver better service
- Make more content available for regular visitors, blogs, news, tips

CGI Group Inc. CONFIDENTIAL

