

WILMA PELI

The Game Of School

### **Mistä tässä on kyse?**

Tämän pelin avulla voit pelillistää luokkahuoneen arkipäivää ja kannustamaan oppilaita positiiviseen käytökseen ja toimintaan luokassa.

### **Millaisia työtapoja peli sisältää?**

Peli kannustaa oppilaita toimimaan yhdessä ja yksin asetettujen tavoitteiden saavuttamiseksi. Ryhmän onnistumiset sekä yksilölliset onnistumisen luokan arjessa edistävät peliä yhtä lailla. Oppilaat pääsevät osallisiksi rakentamaan ja kehittämään luokan omaa pelillistä palautteenantojärjestelmää.

### **Pitääkö opettajan tehdä jotain?**

Opettaja voi oppilaiden kanssa yhdessä määritellä mistä pelissä saa pisteitä ja minkä verran. Samoin yhdessä voidaan määritellä mitä saaduilla pisteillä voi tehdä.

### **Kuinka seuraan oppilaiden etenemistä pelissä?**

Opettaja voi pitää kirjaa saaduista pisteistä esim. taulukon avulla. Taulukkoon voi merkitä saadut pisteet, oppilaan saavuttamat tasot sekä hänen tekemänsä hankinnat saaduilla pisteillä.

# Pelin eteneminen

Oppilaat osallistuvat peliin omana itsenään. Pelin ideana on rakentaa palautteenantojärjestelmä, joka perustuu pisteiden keräämiseen, palkintoihin ja saavutuksiin.

Luokkahuoneessa tapahtuvalle toiminnalle annetaan pistemäärät. Esimerkiksi läksyjen tekemisestä saa 100 pistettä, positiivisesta palautteesta (esimerkiksi Wilma-järjestelmän hyvä merkinnät) 200 pistettä, ohjeiden kuuntelemisesta 50 pistettä jne.

Opettaja voi joko itse tai yhdessä oppilaiden kanssa määritellä minkälaisesta toiminnasta luokassa saa pisteitä. Pisteytyksiä voidaan myös muokata pelin aikana, esimerkiksi jos oppilailla on paljon läksyjä tekemättä voidaan läksyjen tekemisestä saatua pistemäärää nostaa.

Oppilaat voidaan kerätä taulukkoon yhdessä pisteytettyjen toimintojen kanssa jolloin pistetilanteen seuraaminen on helpompaa. Pisteiden lisäksi voidaan määrittää erilaisia tasoja, jotka saavutetaan tietyllä pistemäärällä. Esimerkiksi tasolle 1 pääsee keräämällä 2000 kokemuspistettä. Kun oppilas on saavuttanut tietyn tason on hän oikeutettu tekemään ostoksia. Ostoksia ei kuitenkaan voi tehdä ylemmiltä tasoilta kuin itse on, alemmilta tasoilta ostosten tekeminen on kuitenkin sallittua.

Saavutetut pistemäärät ja tasot oikeuttavat oppilaat ostamaan asioita, jotka vaikuttavat todellisiin luokkahuonetilanteisiin. Henkilökohtaisilla pisteillä voi ostaa esim. uuden työskentelypaikan luokassa, läksyn palauttamisen myöhässä, oikeuden kuunnella musiikkia työskennellessä, some- tai pelihetken puhelimella tai sisävälitunnin itselleen ja kavereille. Kuten pisteytyksien ja tasojen kohdalla, voi opettaja määrittää ostosten hinnat itse tai ottaa oppilaat määrittelyyn mukaan.

Henkilökohtaisten pisteiden lisäksi koko opiskelijaryhmä tai luokka voi kerätä yhteistä pistepottia, jolla voi ostaa asioita jotka koskettavat koko luokkaa, esim. 50 000 pisteellä voidaan katsoa elokuva tai pitää yhteiset nyyttärit.

Pelissä pisteet eivät vähene ei-toivottujen asioiden myötä vaan peli keskittyy positiivisiin saavutuksiin ja niiden korostamiseen. Pisteet vähenevät vain jos oppilas ostaa niillä jotain.