



Wilma-sovellus lahjoittaa englanninkielisen lukemaanoppimispelin ilmaiseksi lasten käyttöön

2020-12-17 13:20 EET

Koulujen Wilma-sovellus antaa englanninkielisen lukemaanoppimispelin joululahjana lapsille Suomessa

Koulujen Wilma-sovellus lahjoittaa lapsille Suomessa jo tunnettuun Ekapeliin perustuvan englanninkielisen lukemaan oppimista tukevan GraphoGame-pelin vuodeksi ilmaiseen käyttöön. Lahjoituksella halutaan tukea ekaluokkalaisten varhennettua englanninkielisen opetusta. Oppimisapplikaatiota voidaan käyttää puhelimella, tabletilla tai tietokoneella, ja näin tukea englanninkielisen lukemaan oppimista erityisesti nyt etäoppimisen aikana.

"Kotona oppiminen on tullut varmasti tutuksi kaikissa suomalaisissa kodeissa

tämän poikkeuksellisen vuoden aikana. Koska kielitaidon merkitys tulee varmasti kasvamaan tulevaisuudessa, haluamme antaa hienon joululahjan oppimispelin muodossa kaikille Suomen lapsille juuri tänä jouluna. Olemme erittäin iloisia löytäessämme yhdessä Grapho Groupin kanssa keinon tukea englanninkielen lukemaan oppimista yhteisen hankkeen avulla”, kertoo **Jukka Holm**, Wilma-sovelluksesta vastaavan Visma Enterprise Oy:n toimitusjohtaja.

“Tämä hanke on ajankohtainen monesta eri syystä. Koronan myötä on ymmärretty, että erilaisia taitoja voi menestyksellä opiskella digitaalisesti ja etäkoulunkäynti on tullut kaikille vuoden aikana tutuksi. Oppiminen ei ole pelkästään paikasta riippuvaista”, jatkaa Holm.

“Englannin kielen lukemisen ja ääntämisen oppiminen on todella tärkeää juuri nyt, koska Suomessa varhennettiin ensimmäisen vieraan kielen eli A1-kielen opetusta 2020 vuoden alussa. Tämä tarkoittaa monelle koululle sitä, että A1-kielen opiskelu alkaa koko maassa perusopetuksen ensimmäisen vuosiluokan keväällä.”

GraphoGame-oppimispeli on käytettävissä kouluille heti kevätlukukauden alussa, ja siihen voi tutustua kotona jo joululoman aikana.

Wilma-sovellusta käyttää jo 98% Suomen peruskouluista, joten sen kautta koteihin saadaan helposti jaettua myös tieto tästä hyödyllisestä joululahjasta, joka harjoittaa sekä britti- että amerikanenglannin taitoja. Peruskoulujen lisäksi Wilmaa käytetään lukioissa sekä useissa muissa toisen asteen oppilaitoksissa ja organisaatioissa. Järjestelmää on viime aikoina kehitetty paljon myös varhaiskasvatuksen tarpeita vastaavaksi.

Tuetaan englanninkielen lukemaan oppimista etäopetuksessa

Grapho Group työskentelee erilaisten lukutaito-ohjelmien ja opetussuunnitelmien parissa niin ministeriöiden kuin kansallisten ja kansainvälisten organisaatioiden kanssa. Sen oppimispelistä hyötyvät myös suoraan koulut, puheterapeutit, ja myös vanhemmat.

“Olemme erittäin iloisia yhteisestä hankkeesta Visman Enterprise Oy:n kanssa. GraphoGamen avulla voimme tarjota turvallista ja lapsille mielekästä lisäharjoitusta englannin lukemaan oppimiseen etäopetuksen aikana Suomessa. Meille on tärkeää, että voimme epidemian aikana turvata keskeisten taitojen oppimisen ja hyödyntää siinä kaikkia mahdollisia keinoja”, **Mervi Palander**, Grapho Groupin perustaja ja toimitusjohtaja

kommentoi yhteistyötä.

“Tähän mennessä GraphoGame-applikaation eri kieliversioita on ladattu yli 1,5 miljoonaa kertaa Android, iOS ja Microsoft sovelluskaupoista, ja luku kasvaa päivittäin ympäri maailmaa. On upeaa nähdä kuinka monessa maassa nostetaan nyt lukutaidon turvaaminen kansallisten kampanjoiden keskiöön”, jatkaa Palander.

“COVID19-pandemian aikana on Suomessa lapsille hienosti järjestetty laadukkaat etäoppimismahdollisuudet. Uskon, että peli tuo kaivattua lisäharjoitusta englannin lukemaan oppimisessa etäopetuksen aikana. Lukutaitokampanjat ja niihin liittyvät digitaaliset ratkaisut ovat tästäkin syystä kriittisiä saada nyt kaikkien ulottuville.”

Suomessa kehitetty tutkimusnovaatio taustalla

Englanninkielinen GraphoGame-oppimispeli perustuu samaan tutkimusmetodiin kuin jo käytössä oleva suomenkielinen Ekapeli. Nyt lahjoitettavan englanninkielisen GraphoGame-pelin kehittämiseen liittyvästä tutkimuksesta ovat vastanneet Grapho Groupin akateemiset yhteistyökumppanit, Jyväskylän yliopisto, University of Cambridge Centre for Neuroscience in Education ja Yale University.

GraphoGame-oppimispeli on tähän mennessä julkaistu yhteensä 14 kielellä, mm. *brittienglanti, amerikanenglanti, brasilianportugali, ranska, espanja, kiinankielen Pinyin & Zhuyin versiot, hollanti, norja, ruotsi, Indonesian Bahasa, Cinyanja ja Swahili.*

Nyt julkistettu GraphoGame-oppimispelin valtakunnallinen sponsoroitu jakelu jatkaa vastaavien lahjoitusten sarjaa, joissa oppimispeli tukee lukutaidon edistämistä eri kielillä. Vastaavanlaiset kansalliset jakelut on toteutettu mm. Yhdysvalloissa, Argentiinassa, Brasiliassa, Chilessä, Kolumbiassa, Norjassa, Panamassa ja Ranskassa, joissa GraphoGamen käyttö on avattu kaikille kyseisten maiden 5-9 vuotiaille lapsille.

Mediakontaktit:

Berit Virtanen-Thewlis, viestintä, Grapho Group Oy, +358 40 511 4460, berit@ixc.fi Sanna Burton, viestintäjohtaja, Visma, +358 50 322 5222, sanna.burton@visma.com

Wilma-palvelu

Wilma on monipuolinen verkkopalvelu, joka näyttää käyttäjille

reaaliaikaisesti ja tietoturvallisesti opiskeluun liittyviä tietoja, ja on käytettävissä myös mobiilisovelluksena. Ohjelmistolla hallinnoidaan mm. työjärjestyksiä, opetusryhmiä, arviointeja ja arvosanoja, viestintää, hakemuksia ja päätöksiä, pedagogisia asiakirjoja, aamu- ja iltapäivätoimintaan liittyvää laskutusaineistoa sekä raportteja ja tilastointia. <https://www.visma.fi/wilma>

Visma Enterprise Oy

Visma Enterprise tarjoaa monipuolisesti henkilöstö- ja työvoimanhallintaratkaisuja sekä opetushallinnon sähköisiä palveluita. Taustallamme on ketterä pohjoismainen ohjelmistotalo Visma, joka työllistää Suomessa jo 1500 asiantuntijaa. www.visma.fi/enterprise

GraphoGame

GraphoGame on hauska, lapsiystävällinen tietokoneella ja mobiililaitteilla pelattava oppimispeli, joka harjoittaa lukutaidon perusteita. Pelin ensimmäinen versio kehitettiin jo vuonna 2004 Jyväskylän yliopistossa ja sen suomenkielinen versio, Ekapeli, on nykyisinkin käytössä laajasti Suomessa niin kouluissa kuin kodeissa. Grapho Group Oy omistaa pelin kansainväliset kieliversiot ja kehittää niitä edelleen yhteistyössä maailman johtavien yliopistojen kanssa, Cambridge University, Yale University ja Beijing Normal University. www.graphogame.com

Visma tarjoaa ohjelmistoja ja palveluja, jotka yksinkertaistavat ja digitalisoivat keskeisiä liiketoimintaprosesseja sekä yrityksissä että julkisella sektorilla. Konserni toimii Pohjois-Euroopan lisäksi Keski- ja Itä-Euroopassa sekä Benelux-maissa. Yli 11 000 työntekijää, yli 1 000 000 asiakassopimusta ja 1,5 mrd. euron liikevaihto vuonna 2019 tekevät Vismasta yhden Euroopan johtavista ohjelmistoyhtiöistä.

Suomessa jo 1500 Visman asiantuntijaa auttaa asiakkaitaan pysymään askeleen edellä ohjelmistoratkaisujen ja IT-konsultoinnin avulla. visma.fi.

Yhteyshenkilöt



Sanna Burton

Lehdistökontakti

Viestintäjohtaja

Suomen Visma-yhtiöiden lehdistökontakti

sanna.burton@visma.com

050 322 5222