

How does the XP-Grade work?



We vergelijken het hebben van genoeg XP met het hebben van een dijk die sterk en hoog genoeg is. Niet alleen voor de zeespiegel zoals hij is. Maar ook voor een lichte stijging of een storm.

Legenda

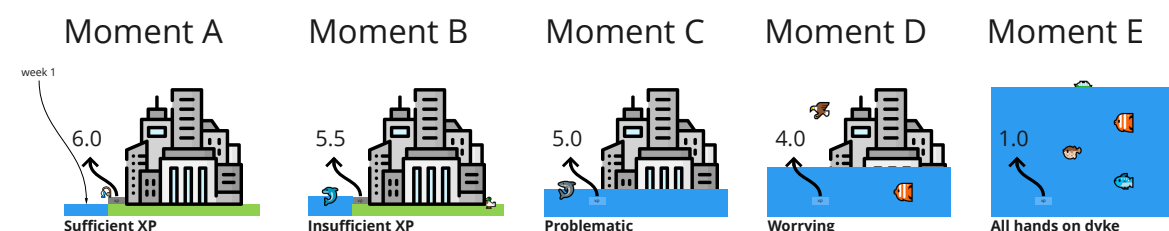


Hieronder zie je meerdere scenario's.

Het eerste scenario heeft een negatieve afloop:

omdat de leerling te weinig XP verzamelt (de dijk is uiteindelijk lager dan de stijgende zeespiegel. De stad overstroomt echter niet meteen (moment B). Er is een zone tussen de 6.0 en de 5.5 waarin het risico zichtbaar wordt. Is het te laat om nog iets te doen op moment C? Nee, we kunnen de stad nog droogpompen. Zelfs op moment E kan een leerling met heel hard werken de schade nog herstellen. XP-cijfers worden tot en met het einde van het jaar aangepast op basis van de voortgang. Moment C voorkomen is wel erg belangrijk voor gevoelens rondom motivatie.

SCENARIO 1: Negative Outcome

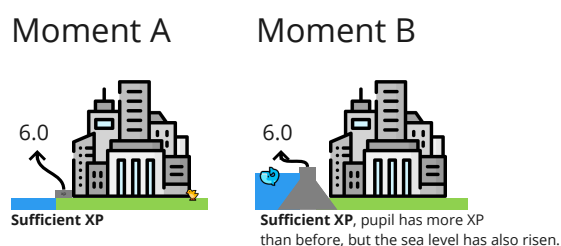


Hieronder zie je in scenario 2a en 2b twee vormen van een positieve afloop.

Scenario **2a** laat een gezonde ontwikkeling zien. De leerling houdt het werk netjes bij tussen moment A en B. Scenario **2b** laat een leerling zien die aan het begin van het jaar hard werkt en een steeds grotere voorsprong opbouwt (moment A en B). Richting het einde van het jaar besluit de leerling minder te gaan doen terwijl de de XP-zeespiegel blijft stijgen (moment C). De leerling zakt daardoor terug naar een 6.0. De leerling herpakt zich en eindigt het jaar weer met een voorsprong op de zeespiegelstijging (moment D).

SCENARIO 2: Positive Outcome

a



b

