

Tavoitteena on:

1. Koota koordinoitihankkeen kautta pelien ja virtuaaliympäristöjen pedagogisen käytön valtakunnallinen osaaminen yhteen luomalla aktiivisesti toimiva kehittämisverkosto, jonka tehtävänä on kehittämishankkeissa syntyneiden pedagogis-teknisten innovaatioiden koonti ja arviointi, niiden opetussuunnitelmavastaavuuden edistäminen ja niihin liittyvän asiantuntemuksen sekä hyvien käytäntöjen levittäminen valtakunnallisesti. Tällä pyritään saavuttamaan hallitusohjelman mukaista tavoitetta osaamisen ja uudistumiskyvyn lisäämisestä oppimisympäristöissä.
2. Lisätä oppilaiden opinpolkujen sujuvuutta tarjoamalla laajempaa, opetussuunnitelmiin saumattomasti nivoutuvaa oppimateriaalivalikoimaa. Tavoite kattaa virtuaalisten oppimisympäristöjen ja oppimispelien käytön perusopetuksesta toisen asteen koulutukseen sekä näihin linkittyen mm. mobiiliteknologian antamien mahdollisuuksien hyödyntämisen. Toimilla edistetään alueellista tasa-arvoa.
3. Parantaa verkkopedagogiikan osaamista sekä tehostaa oppimis- ja opetusprosesseja parantamalla verkko-oppimisen laatua opetussuunnitelmaa tukevien pelien ja virtuaalisten oppimisympäristöjen sekä niiden käyttöön liittyvän koulutuksen avulla. Tulevaisuuden tavoitteena on em. ympäristöjen hyödyntäminen systemaattisesti esimerkiksi opettajien täydennyskoulutuksessa valtakunnallisesti.
4. Rakentaa yhteisesti kehittämisverkoston puitteissa ja levittää laaja-alaisesti tietämystä pelien ja virtuaaliympäristöjen pedagogisesta käytöstä.