

Mitkä ovat hankkeen avulla tavoiteltavat konkreettiset tulokset?

1. Aktiivisesti toimiva valtakunnallinen verkosto, joka edistää ja ohjaa oppimispelien ja virtuaalimaailmojen opetuskäyttöön liittyvien kehittämishankkeiden opetussuunnitelmapohjaisuutta sekä kokoaa ja mallintaa kehittämishankkeissa syntyneitä virtuaalioppimisen innovaatioita ja hyviä käytänteitä.
2. Oppimispelien ja virtuaalimaailmojen opetussuunnitelma- ja tutkimusperustainen laatukriteeristö.
3. Opetussuunnitelman muodostamaan viitekehukseen perustuva, www-ympäristössä toimiva koordinoitu verkkopalvelu laadukkaista virtuaalioppimisympäristöistä, verkko-oppimissisällöistä ja oppimiseleistä. Se kokoaa jo olemassa olevien kehittämishankkeiden tuottamia sisältöjä, tarjoaa selkeän raamin uusille ja levittää tietoa valtakunnallisesti helposti hyödynnettävässä muodossa.
4. Tätä tarkoitusta varten valittavassa virtuaalimaailmassa toteutettavat, opetussuunnitelmapohjaisia oppimistehtäviä sisältävät pilotit ja niiden arviointi. Pilotit tuovat käytäntöön hankkeessa koottavaa opetussuunnitelmapohjaista viitekehystä ja laatukriteeristöä.
5. Hankkeen tuloksena syntyvien verkkopalvelun ja virtuaalimaailmapilotin sekä niiden sisältämien oppimateriaalien ja oppimistehtävien laadun arviointi tapahtuu Jyväskylän yliopiston toimesta osana valtakunnallista tutkimustoimintaa. Verkkopalvelun ja virtuaalimaailmapilotin sisältöjen arvioinnissa hyödynnetään myös koko koordinoitiverkostoa vertaisarvioinnin periaatteiden mukaisesti.
6. Verkkopalvelu- ja virtuaalimaailmakokonaisuutta arvioidaan jatkuvasti sen rakennusprosessin aikana yhteistyössä opetusalan toimijoiden kanssa ja niiden toimivuutta kokeillaan pilottien avulla. Näiden palveluiden toimivuudesta ja tarjoamasta pedagogisesta tuesta kerätään palautetta palveluiden hyödyntäjiltä hankkeen aikana sekä erikseen sen lopussa

Miten hankkeessa syntyviä tuloksia aiotaan levittää ja hyödyntää?

Hankkeen yhtenä päätuotoksena syntyvä verkkopalvelu, samoin kuin virtuaalimaailmapilotti sisältöineen, toimii itsessään hankkeessa syntyvien tulosten valtakunnallisena levityskanavana. Tuotettava materiaali on usein reaaliaikaisesti tutkittavissa uudenaikaisissa oppimisympäristöissä. Hankkeen toiminta rakennetaan osaksi virtuaalimaailmaa ja sosiaalista mediaa. Lisäksi tuotetaan perinteisemmin tavoin levitettävää oppi- ja koulutusmateriaalia sekä eri yleisöille suunnattavia julkaisuja.

Tulosten levittämisessä hyödynnetään myös osallistuvien tahojen omia laajoja opetuksen alan verkostoja. Tutkimustahojen mukanaolo hankkeessa takaa tulosten tutkimuksellisen hyödyntämisen.

Hankkeen tulokset tulevat toimimaan keskeisenä materiaalina ja resurssina oppimispelien ja virtuaaliympäristöjen opetuskäyttöön liittyvälle opetushenkilökunnan täydennyskoulutukselle, mikä on ensiarvoisen tärkeää niiden juurruttamiseksi ja vakiinnuttamiseksi käytännön työhön.

Hankkeen tulokset hyödyttävät opetuksen kehittämistä koko valtakunnan tasolla ja edistävät sekä käynnissä olevien että tulevien oppimisympäristöhankkeiden pedagogisen laadun varmistamista. Hankkeen tulokset synnyttävät myös mahdollisuuksia ja lähtökohtia uusien, opetussuunnitelmaan nojautuvien opetusteknologian kehittämishankkeiden käynnistämiseen sekä tutkimusavauksiin.

Hankkeesta tiedotetaan mm. lehdistötiedottein, uutiskirjein, esittelemällä hanketta ja sen tuotoksia erityyppisille yleisöille (opettajat, opetushallinnon edustajat, tutkimus) sekä hyödyntämällä sosiaalisen

median välineitä ja muita verkkoviestinnän työkaluja. Hanketta ja siinä syntyviä tuloksia esitellään opetus- ja koulutusalan tapahtumissa Suomessa ja kansainvälisesti. Hankkeen toimijoiden laajat kontaktiverkostot opetuksen eri alueilla varmistavat, että tieto tavoittaa oleelliset tahot.

Hankkeessa syntyvä verkkopalvelu itsessään ja sen sisältöön liittyvät, eri kanavia pitkin välitettävät tiedotteet ovat keskeinen tiedotusväylä tulosten käyttäjille. Verkkopalvelun rakentamisessa pyritään ottamaan huomioon jatkuvuus myös hankkeen jälkeen ja miettimään ratkaisuja sen jatkuvaan täydentämiseen.