

Juni 2021 – Projectjaar 1

EERSTE REEKS VAN LENTE WORKSHOPS (ONLINE)

Tussen mei en juni werden 6 online workshops georganiseerd die het internationale team ondersteunen in de pre-productiefase van de eerste Virtual Gaming Simulatie (VGS).

De ontwikkeling van de VGS is een iteratief proces; ideeën-uitwisseling en continue feedback leiden tot aanpassingen en verfijningen die het eindproduct versterken. Na elke workshop maakten we ons huiswerk als voorbereiding op de volgende sessie. Een strak tijdspad!

Elke workshop behandelde een thema van de preproductiefase.

Workshops en thema's:

- 1. The Art of Serious Game Design: Introductie in de creatie van Virtual Gaming Simulations (VGS)**
- 2. VGS in Thuiszorg**
- 3. Het scenario krijgt vorm**
- 4. Het verhaal vertalen naar beslissingspunten**
- 5. Scriptontwikkeling: acteurs en flow**
- 6. Scriptontwikkeling: technische overwegingen**

RESULTATEN

Het partnerschap zal vier intellectuele resultaten produceren:

'Eerste Generatie Europese Virtual Gaming Simulation in Verpleegkunde (IO1)'

'Tweede Generatie Europese Virtual Gaming Simulation in Verpleegkunde (IO2)'

'Digitale educatieve tools voor Virtual Gaming Simulation (IO3)'

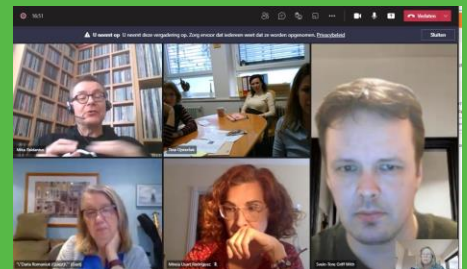
'Methodologie: Richtlijnen voor Virtual Gaming Simulation: Digital Educational Readiness and Curriculaire Ontwikkeling (IO4)'

WAT IS ENVISION?

Envision zal twee generaties van virtual gaming simulation (VGS) implementeren voor face-to-face, digitaal en blended onderwijs.

VGS is een webbased en gratis toegankelijke onderwijstool. VGS creëert een aangename, veilige en motiverende online leeromgeving die inzet op het verhogen van het zelfvertrouwen in klinisch redeneren, communicatieve vaardigheden en andere soft skills.

Een VGS kan overal en op elk moment gespeeld worden. Het VGS-platform biedt de mogelijkheden om alle werkzame ingrediënten van simulatie te benutten; prebriefing, scenario en debriefing.



DE CONTEXT

Gezondheidszorgopleidingen hebben simulatie omarmd als een nieuwe onderwijsvorm. Corona zet ons aan om online alternatieven voor hands-on high-fidelity simulatie te ontwikkelen waarin alle werkzame ingrediënten van simulatie worden geïntegreerd. ENVISION is een Europees strategisch partnerschap waarin kennis wordt gedeeld om hiervoor een innovatieve tool te ontwikkelen: Virtual Gaming Simulation (VGS).

In VGS worden live acteurs als simulatiepatiënten ingezet om realistische klinische scenario's na te spelen.

In het scenario worden meerdere beslissingsmomenten ingebouwd die studenten uitdagen in hun klinische competenties en hun soft skills. Ze moeten bij elk beslissingspunt een keuze maken om verdere stappen in het scenario te kunnen zetten. Bij een minder goede keuze, krijgen ze feedback en kunnen ze opnieuw proberen. Debriefing achteraf laat de deelnemers nadenken over hun leerervaring.

Het digitale leerplatform zal de werkzame componenten van simulatie in de VGS integreren: prebriefing, scenario and debriefing.

Het Technological, Pedagogical Content Knowledge (TPACK)-framework (Koehler & Mishra, 2006) vormt de methodologische onderbouw voor het delen van kennis en het creëren van innovatieve oplossingen voor dit relatief nieuw pedagogisch instrument. Centraal in het TPACK-model staat de complexe en nauwe verwevenheid van drie noodzakelijk kennisvormen bij de ontwikkeling van digitaal onderwijs: Content, Pedagogy and Technology Knowledge.

Gebaseerd op dit raamwerk, worden ook VGS-TPACK-teams samengesteld die volgens het train-the-trainer concept hun kennis zullen delen voor het gebruik en de creatie van VGS.

»Envision ontwikkelt 2 VGS voor studenten en docenten in de thuiszorg en pediatrie. Handleidingen zullen hen ondersteunen in het gebruik van de nieuwe onderwijsvorm. Het project ondersteunt docenten die een nieuwe game willen ontwikkelen.«

PARTNERSHIP



EUROPEAN NETWORK ON
VIRTUAL SIMULATION ONLINE

<https://fb.me/Envision.Virtual.Gaming.Simulation>

Disclaimer: De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring van de inhoud in. De inhoud geeft de standpunten van de auteurs weer en de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de daarin opgenomen informatie.



Mede gefinancierd door het programma Erasmus+ van de Europese Unie