

# Projekt ENVISION



Glasiło 1, junij 2021 – 1. leto

## ZAKLJUČEK PRVEGA NIZA DELAVNIC (ONLINE)

V mesecu maju in juniju 2021 smo v sklopu predproduksijske faze virtualne simulacijske igre organizirali šest spletnih delavnic.

Razvoj igre je dolgotrajen proces, saj so spremembe del razvoja in nastanejo zato, da se končen produkt izboljša. Ob koncu vsake delavnice smo opredelili aktivnosti na naslednji delavnici.

Vsaka delavnica je imela svojo temo.

Delavnice in teme:

- 1. Uvod v ustvarjanje virtualne simulacijske igre**
- 2. Načrtovanje zgodbe**
- 3. Organizacija zgodbe za učenje**
- 4. Izpopolnjevanje zgodbe in točk odločitve**
- 5. Priprava na pisanje scenarija: tehnični vidiki**
- 6. Pisanje scenarija**

## REZULTATI

V okviru partnerstva bodo nastali štiri projektni rezultati:

**Prva virtualna simulacijska igra na področju zdravstvene nege**

**Druga virtualna simulacijska igra na področju zdravstvene nege**

**Digitalna izobraževalna orodja kot podpora virtualni simulacijski igri**

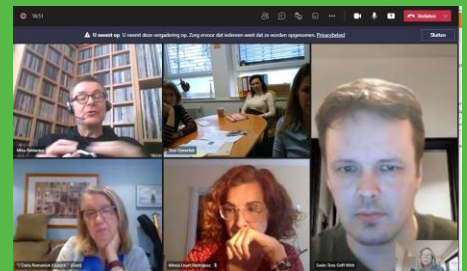
**Metodologija: Smernice za virtualno simulacijsko igro**  
**Pripravljenost na digitalno izobraževanje in razvoj**

## KAJ JE ENVISION?

*Cilj projekta Envision je razviti dve generaciji virtualnih simulacij, ki jih bodo uporabniki lahko uporabili v poučevanju, bodisi na daljavo, kombiniranem učenju ali pa učenju v učilnici.*

*Simulacijska igra je odprt izobraževalni vir, ki hkrati omogoča tudi privlačno učno okolje ter spodbuja kritično razmišljanje in samo učinkovitost.*

*Virtualna simulacijska se lahko igra kadarkoli in kjerkoli, saj se igro lahko ponavlja in tako omogoča razvoj spretnosti. Obstaja tudi veliko možnosti za integracijo drugih elementov simulacije.*



# KONTEKST

*Zdravstvene fakultete v Evropi so sprejele simulacijo kot novodobno pedagogiko, ki učencem omogoča varno okolje za uporabo znanja, napredek in razmislek pred sprejetjem odločitev.*

*V tej novi dobi je potrebno učencem in učiteljem ponuditi kakovostno spletno alternativo s simulacijo kot izobraževalno komponento kurikulumu, ki temelji na praktičnemu pridobivanju znanja.*

V virtualni simulacijski igri pacienti odigrajo simuliran klinični scenarij. V filmskih posnetkih so realistični posnetki kliničnih situacij, kar daje simulaciji dodano vrednost. V teh video posnetkih so uporabljene resnične osebe skupaj z interaktivnimi elementi, kar še dodatno izboljša učno izkušnjo.

Virtualna simulacijska igra se lahko igra kadarkoli in kjerkoli, saj se jo lahko ponavlja in tako dodatno olajša razvoj spretnosti.

Ustvarjen bo evropski digitalni tehnološki okvir, ki bo integriral vse glavne komponente ustvarjanja virtualne simulacijske igre.

Teoretično ozadje TPACK modela (Koehler & Mishra, 2006) bo služilo za deljenje znanja in ustvarjanje inovativnih rešitev na tem relativno novem izobraževalnem področju. Pri modelu TPACK gre za kompleksno prepletanje treh primarnih oblik znanja: vsebinsko, pedagoško in tehnološko.

Ta okvir se v sklopu projekta uporablja tudi za usposabljanje oseb, ki se bodo naučile uporabljati in ustvarjati virtualne simulacijske igre.

»V sklopu projekta Envision bosta razviti dve virtualni simulacijski igri, ki se lahko uporabijo pri učenju na daljavo ali v živo. Učitelji in študenti bodo razvijali svoje digitalne veščine za uporabo in razvoj virtualnih simulacijskih iger.«

Projektne partnerji:

 artevelde  
hogeschool

 UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI

 OAMK  
OULUN AMMATTIKORKEAKOULU

 RYERSON  
UNIVERSITY

 ANDRAGOŠKI ZAVOD  
LJUDSKA UNIVERZA VELENJE

 Joubel

 UNIVERSITEIT  
GENT

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

Disclaimer: The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union