

Envision-hanke



Vuosi 2021

ENSIMMÄISET TYÖPAJAT PIDETTY (ONLINE)

Toukokuun ja kesäkuun aikana pidettiin yhteensä kuusi työpajaa virtuaalipelisimulaatiopeleihin liittyen.

Kehittämistyössä jokainen iteraatio on pieni projekti, jossa ovat mukana ohjelmistotuotannon perustehtävät vaatimusmäärittely, suunnittelu, toteutus ja validointi

Jokaisessa työpajassa oli oma tema.

Työpajojen teemat:

1. **Esitellä ja löytää luovia peliratkaisuja simulaatiohin.**
2. **Tarinan kerronta**
3. **Oppimistarinan pedagogiset ratkaisut**
4. **Käsikirjoituksen hionta ja oppimistehtävät.**
5. **Valmistatuminen käsikirjoitukseen tekoon. Raamit.**
6. **Käsikirjoituksen teko.**

TULOKSET

Kehittämistyön partnerin tekevät neljään työpakettiin tuotoksia.

Ensimmäinen eurooppalainen hoitotyön virtuaalisimulaatiopeli (työpaketti 1)

Toinen eurooppalainen hoitotyön virtuaalisimulaatiopeli (työpaketti 2)

Digitaaliset ratkaisut, jotka tukevat virtuaalisimulaatiopelejä (työpaketti 3)

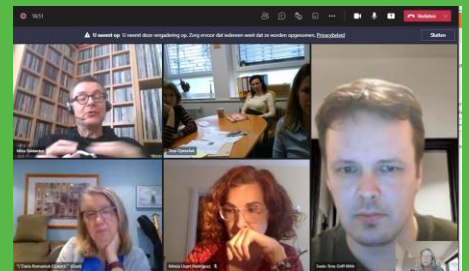
Metodologia: Virtuaalisimulaatiopelien ohjeistukset, digipedagogiikka ja kehittäminen (työpaketti 4)

MIKÄ ON ENVISION-HANKE?

Envision-hankkeessa oppimisympäristöjä sulautetaan yhdeksi kokonaisuudeksi. Tietoa rakennetaan yhteisöllisenä prosessina eri ympäristössä virtuaalipelien ja digipedagogiikan keinoin.

Virtuaalipelien simulaatiot tapahtuu web-pohjaissa ja avoimissa opetusympäristöissä. Pelien tarina ja päätöksentekoprosessit tukevat oppimista.

Pelit ovat ajasta ja paikasta riippumattomia. Virtuaaliympäristöissä voidaan harjoitella turvallisesti sekä puida asioita analyttisesti



HANKKEEN SISÄLLÖSTÄ

Sosiaali- ja terveydehuollon opetus- ja toimintaympäristöt tarvitsevat turvallisia simulaatioympäristöjä ja uutta digipedagogista otetta mm. kliiniseen päätöksentekoon ja taitojen kehittämiseen potilastyössä.

Opiskelijat ja opettajat tarvitsevat vaihtoehtoisia opetusmenetelmiä sosiaali- ja terveydenhuollon hoitotapausten käsittelemiseen. Pelit ovat oiva keino kehittää kliinistä päätöksentekoa erilaisiin tapauksiin ja yllättäviin tilanteisiin.

Simulaatiopeleissä mukana olevat standardoidut potilastapaukset kuvataan oikeissa ympäristöissä käsikirjoitetun mallin mukaan. Interaktiivisen pelin avulla opitaan yhdessä.

Pelejä voidaan pelata missä vain. Simulaatiopelit kehittävät opiskelijoiden ajattelua ja taitoja

Simulaatiopelien avulla kehitetään yhteiseurooppalaisia opetusmetodeja kliinisten tapausten ja tehtävien avulla, joita voidaan puida analyttisesti (prebriefing, debriefing).

Yksi digipedagogisesta osaamisesta yleisesti käytetty mallinnus on Koehlerin ja Mishran TPACK-malli. Siinä digipedagoginen osaaminen koostuu eri osa-alueiden hallinnasta ja niiden yhdistämisestä (Koehler & Mishra, 2006).

TPACK-malli perustuu ajatukseen siitä, että sisällön (sen mitä opetetaan) ja pedagogian (sen miten opetetaan) on oltava perustana kaikessa teknologiassa, jota aiotaan käyttää opiskelijoiden oppimisen edistämiseksi.

»Envision- hankkeessa oppimisympäristöt sulautuvat yhdeksi kokonaisuudeksi. Tietoa rakennetaan yhteisöllisenä prosessina eri ympäristössä (simulaatiot).

Yhteistyökumppanit:



<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