

Projectpartners



Joubel



UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI



**Webbased, interactieve en
ervaringsgerichte
leeromgeving**



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

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.

Online simulatie
Hello, you must be Flo!
Caring off duty

Over het project

ENVISION creëert **twee generaties van Virtual Gaming Simulation (VGS)** die kunnen gebruikt worden in een klassikale face-to-face leeromgeving, digitaal afstandsonderwijs of blended leren.

Een **VGS** kan overal en altijd gespeeld worden. Het herhaaldelijk doornemen van de simulatie bevordert de competentieontwikkeling.

Het project ENVISION zal tevens een **Europees digitaal raamwerk** creëren dat alle werkzame ingrediënten van simulatie integreert. Lesgevers en studenten zullen ondersteund worden in hun 'digital education readiness' voor het gebruik en de ontwikkeling van VGS.

Projectresultaten

EERSTE 'VIRTUAL GAMING SIMULATION' IN VERPLEEGKUNDE

De eerste VGS wordt ontwikkeld voor gebruik in digitaal **afstandsonderwijs** volgens de best practice in simulatieonderwijs. Deze interactieve VGS situeert zich in de **thuiszorg** en zal vrij toegankelijk zijn voor gebruikers met interesse in de eerstelijnszorg.

TWEEDE 'VIRTUAL GAMING SIMULATION' IN VERPLEEGKUNDE

De tweede generatie VGS zal inzetten op het gebruik in twee bijkomende leerstrategieën: **face-to-face** klassikaal en **blended leren**. De acute pediatrische zorg is de leeromgeving van deze tweede online simulatie.

DIGITALE ONDERWIJSTOOLS VOOR VGS

Nieuwe digitale tools zullen de online simulatie-ervaring versterken. Een Europees digitaal technologisch platform zal alle werkzame **componenten van simulatie** integreren.

METHODOLOGIE: RICHTLIJNEN VOOR VIRTUAL GAMING SIMULATION

De VGS zal online vrij toegankelijk zijn, net als de richtlijnen die **docenten en studenten ondersteunen** in hun 'digital education readiness'.

"Effectieve pedagogiek om leerresultaten te ondersteunen."

Virtual Gaming Simulation

In **VGS** worden live acteurs als simulatiepatiënten ingezet om **realistische klinische scenario's** na te spelen. In het scenario worden meerdere beslissingsmomenten ingebouwd waar studenten uitgedaagd worden in hun **klinische vaardigheden** en **soft skills**.

Debriefing helpt de deelnemers om na te denken over hun leerervaring.

