



## Discover our online simulation games

[Discover our project](#)

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



# SIMULATIE - FAMILIARISATIE



Wie zijn we?

Wie zijn jullie?

Wat zijn jullie verwachtingen?

# Highfidelity simulatie met volwassen en pediatrische verpleegkundige scenario's

## Highfidelity simulatie met verloskundige scenario's





# Immersive Serious Game Interdisciplinair Werken



Immersive serious game met ergotherapie, mondzorg, logopedie, audiologie, verpleegkunde en vroedkunde

<sup>4</sup><https://www.arteveldehogeschool.be/simart/>



🏠 / [Projecten](#) / [ViCoSim: Virtual Communication Simulator](#)

## ViCoSim: Virtual Communication Simulator

Aan de hand van virtual reality (VR) trainen we de communicatieve skills van (toekomstige) zorgverleners.



# WELKOM




**ENVISION**  
Virtual Gaming Simulation

[Home](#) [About](#) [Latest news](#) [Games](#) [Guides](#) [Contact](#) [Change language](#)

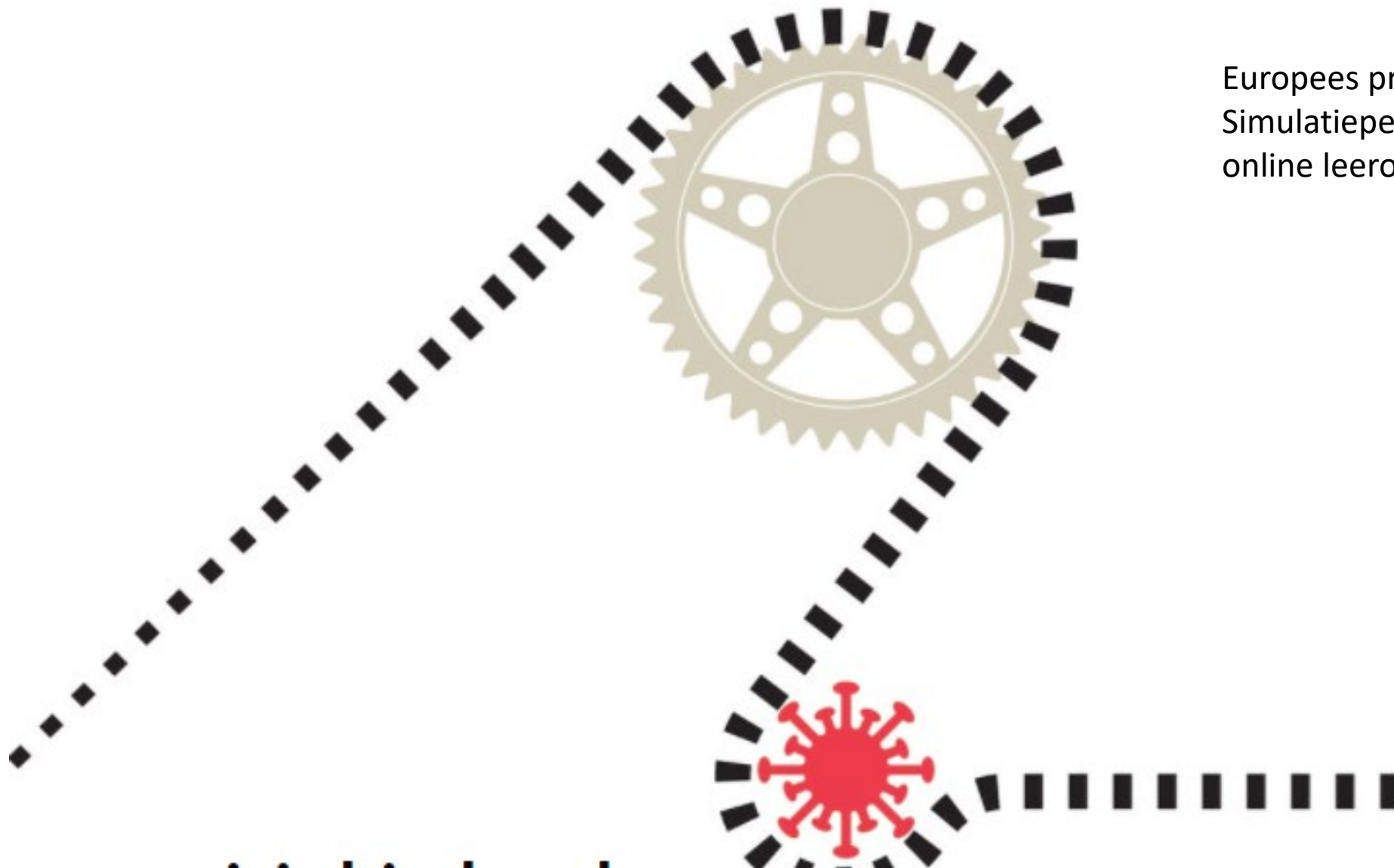
## Discover our online simulation games

[Discover our project](#)

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

# **SITUERING VAN ENVISION**





Europees project  
Simulatiepedagogie in een  
online leeromgeving





# ENVISION

## Virtual Gaming Simulation





**OAMK**  
OULU UNIVERSITY OF  
APPLIED SCIENCES

**Toronto  
Metropolitan  
University**

**a:artvelde**  
university of applied sciences

**UNIVERZA KOVNA VERGELI**

**LIUDSKA UNIVERZA VELENJE**

**GHENT  
UNIVERSITY**

**H&P**

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

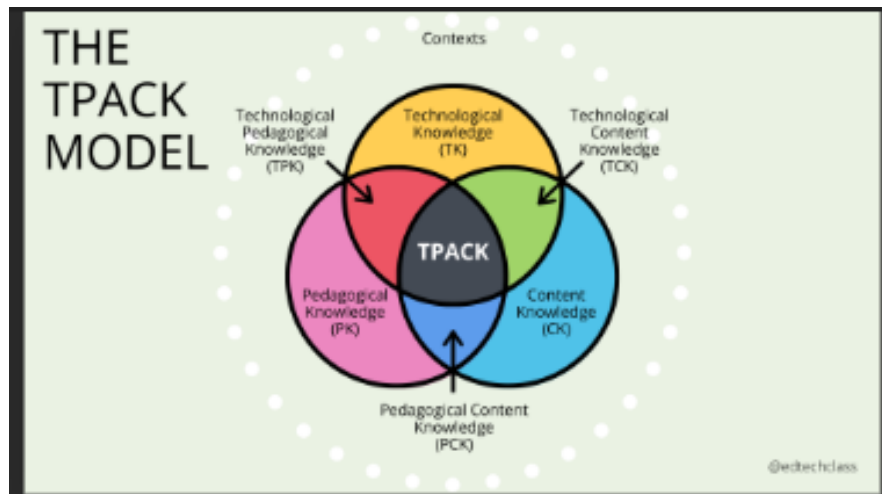


MAPS





# AHS-ENVISION



- Jonathan De Backer
  - Vanessa Gauwe
  - Lies Verstraete
  - Pascale Vander Meeren
- 
- **TPACK:** ontwerpen rekening houdend met drie aspecten: Pedagogical Knowledge (PK), Technological Knowledge (TK) en Content Knowledge (CK). Idealiter zijn deze drie elementen met elkaar in balans.



ENVISION  
Virtual Gaming Simulation  
PRESENTS

## ENVISION Intellectual outputs



### First Generation European Virtual Simulation Game in Nursing

- Lead AHS



### Second Generation European Virtual Simulation Game in Nursing:

- Lead URV



**Interactive Video**  
Create videos enriched with interactions



**Course Presentation**  
Create a presentation with interactive slides



**Branching Scenario (beta)**  
Create dilemmas and self-paced learning

Content Types

[View all](#) [Larger Resources](#) [Other](#) [Tasks](#)

### Digital educational tools to support Virtual Gaming Simulation

- Lead OAMK



### Methodology: Guidelines for VGS: Digital Educational Readiness and Faculty Development

Lead: URV



# HOW TO USE?

# 3 KEY ELEMENTS



Prebriefing

Online scenario

Debriefing

# 3 KEY ELEMENTS



Prebriefing

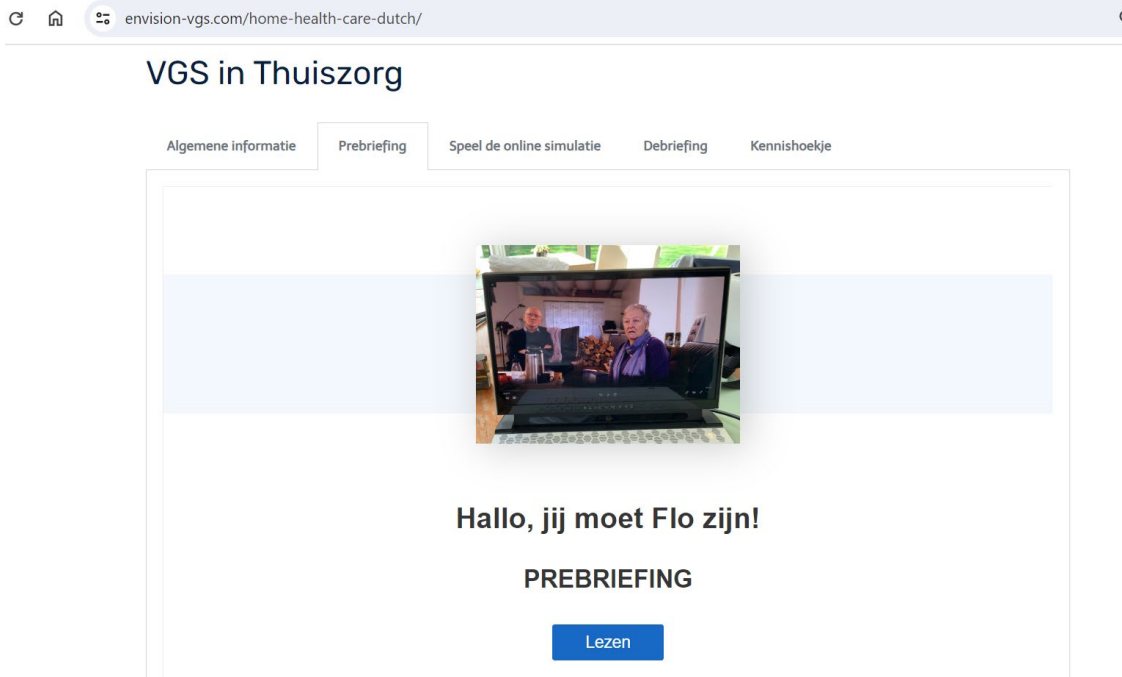


# Prebriefing bij een online simulatie

- 1. Voer de prebriefing net voor het doorlopen van de online simulatie.
- 2. Gebruik een checklist voor **individuele** en **begeleide** online simulatie bv.

Individuele online simulatie	Begeleide online simulatie
<ul style="list-style-type: none"> <li>• overloop de leerdoelen</li> </ul>	<p>Idem als hiervoor + bijkomend</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• overloop de basisprincipes in simulatie: psychologische veiligheid, fiction contract, confidentialiteitsverklaring, fouten maken mag, ik ben oké – jij bent oké</li> </ul>	<p>Facilitator is aanwezig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- op tijd en toegankelijk</li> <li>- voorbereid</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• licht de opbouw van een online simulatie toe: filmclips – onderbroken door beslissingspunten met meerdere opties – bij kiezen van juiste optie loopt het scenario door – bij keuze van minder goede optie krijgt men feedback (tekst of video)</li> </ul>	<p>Verduidelijk hoe beslissingen in de online simulatie zullen worden genomen door de deelnemers.</p> <p>Enkele opties zijn:</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• licht de opdracht duidelijk toe: deadline, wanneer indienen ...</li> <li>• licht de opbouw van de online simulatie toe en de tijd die ervoor nodig is.</li> </ul>	<p>- <u>Discussie</u> (kleine of grote groep):</p> <p><i>Voordeel:</i> Bevordert samenwerking en idee-uitwisseling.</p> <p><i>Nadeel:</i> Kan tijdrovend zijn en minder gestructureerd.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• geef technische instructies en ondersteun</li> </ul>	<p>- <u>Handen opsteken:</u></p> <p><i>Voordeel:</i> Eenvoudig en individuele betrokkenheid.</p> <p><i>Nadeel:</i> Mogelijk niet representatief voor de hele groep.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• staat de opdracht op punten?</li> </ul>	<p>- <u>Stemming/Peiling</u></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wat gebeurt er met de gegevens van de zelfdebriefing? Wie heeft daar toegang toe? Wie heeft er toegang toe?</li> </ul>	<p><i>Voordeel:</i> Snelle en gestructureerde manier om meningen te verzamelen.</p> <p><i>Nadeel:</i> Mogelijk minder diepgaande discussies en interactie.</p>

# Prebriefing “Hallo, jij moet Flo zijn!”



The screenshot shows a web browser window with the URL [envision-vgs.com/home-health-care-dutch/](https://envision-vgs.com/home-health-care-dutch/). The page title is "VGS in Thuiszorg". There are four navigation tabs: "Algemene informatie", "Prebriefing", "Speel de online simulatie", "Debriefing", and "Kennishoekje". The "Prebriefing" tab is active. The main content area features a video player showing two people in a simulation environment. Below the video, the text reads "Hallo, jij moet Flo zijn!" followed by "PREBRIEFING" and a blue button labeled "Lezen".

- De **online prebriefing** van “Hallo, jij moet Flo zijn!” biedt docenten en studenten informatie over de beoogde leerresultaten, online leeromgeving en technologie. De basisregels van simulatie worden er uitgelegd; fictiecontract, vertrouwelijkheid en veiligheid. De voorstelling van de casus is de laatste stap in de voorbereiding.

# 3 KEY ELEMENTS



Online scenario



# Het doorlopen van het online scenario

- 1. Ook hier zijn meerdere mogelijkheden die zorgvuldig kunnen overwogen worden.

Individueel	Kleine groep	Grote groep
= gebruiker doorloopt de simulatie alleen tegen een bepaalde datum: thuis, school, werkplek	= max. 10 deelnemers en getrainde facilitator(s)	Meer dan 10 deelnemers en facilitator – eventueel in subgroepen
<b>Voordeel:</b> controle: wanneer en waar spelen, fouten maken voelt veiliger herhaaldelijk spelen, dark play vergroot de psychologische veiligheid, goede inschatting van eigen kunnen	<b>Voordeel:</b> Rijke discussie over elk beslissingspunt Elke optie kan verkend worden technische ondersteuning	<b>Voordeel</b> - economischer dan kleine groepen
<b>Nadeel:</b> geen discussieforum indien geen groepsdebriefing geen ondersteuning bij gevoelige onderwerpen	<b>Nadeel:</b> - enkel de input van die groep, - simulatie wordt regelmatig onderbroken voor bespreking - intensiever en duurder	<b>Nadeel:</b> - minder goede inschatting van eigen vaardigheden - eventueel minder psychologisch veilig in grote groep

# Het IO1-resultaat “Hello, you must be Flo!”





# 3 KEY ELEMENTS



Debriefing

# Debriefing van het online scenario

Gemeenschappelijk aan elke vorm van debriefing:

- 1. Organiseer de debriefing op basis van dezelfde principes als bij een live debriefing.
- 2. Zorg voor psychologische veiligheid.
- 3. Geef aan of er gebruik kan worden gemaakt van analytische gegevens.
- 4. Moedig aan om terug te kijken naar de leerdoelen.
- 5. Ontwikkel reflectieve en verdiepende debriefingsvragen.
- 6. Verschaf duidelijkheid over het gebruik en de beoordeling van de debriefinggegevens.
- 7. Pas de debriefing aan op de doelgroep.

# Debriefing van het online scenario

- Ook hier zijn meerdere mogelijkheden die zorgvuldig kunnen overwogen worden.

## 1. Zelfdebriefing

- = gebruiker doorloopt de debriefing, asynchroon zonder facilitator
- Meestal krijgen gebruikers een reeks vragen aangereikt om hun reflectie te sturen. Deze vragen zouden gebaseerd moeten zijn op een theoretisch kader voor debriefing en de leerdoelen.

## 2. Groepsdebriefing

- Life debriefing in kleine of grotere groep

## 3. Begeleide asynchrone debriefing

- Debriefingsvragen op beveiligd discussiebord in een online systeem – enkel toegankelijk voor de deelnemende groep
- Geef voldoende tijd aan de deelnemers (minstens 48 uur)
- Duidelijke instructies nodig bv. alle debriefingvragen beantwoorden en minstens 4 reacties op een medestudent
- Facilitator volgt op (vragen beantwoorden, aannames uitdagen, verder aanmoedigen tot reflectie)

## 4. Begeleide synchrone virtuele debriefing

- Facilitator en deelnemers debriefing online Zoom, Teams bv. twee weken na het geven van de opdracht
- 50 minuten
- Gecombineerde debriefing

## 5. Zelfdebriefing met 1 van de overige

# Het IO2-resultaat “Caring off duty!”

↶ Caring Off Duty

« Terug

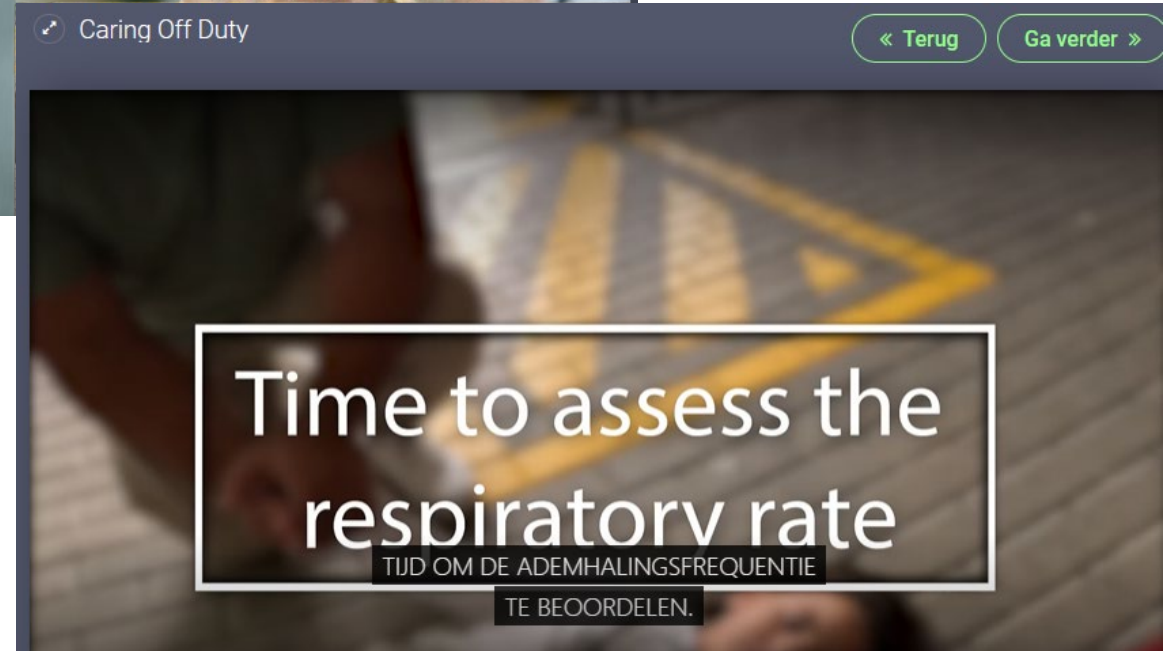
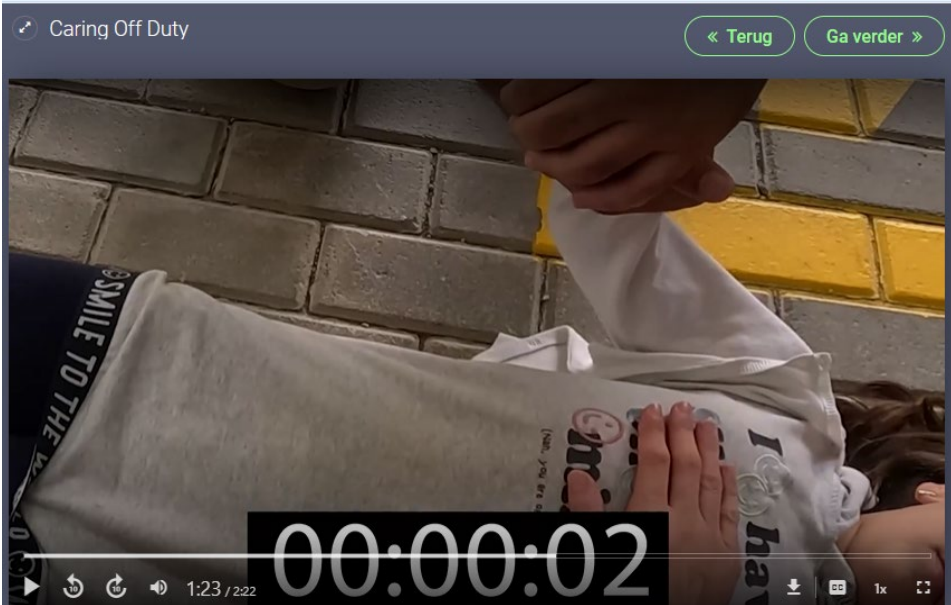
Ga verder »

In deze virtuele gaming simulatie, neem je de rol aan van Sarah Smith. Je bent kinderverpleegkundige. Je verlaat net het ziekenhuis na een zware dienst. Je bent nu op weg naar huis. Dit is wat je ziet. Klik op 'Ga verder' en ontdek wat er gebeurt.



1 / 1

# IO2: nieuwe elementen





# IO3: digital European platform

## H5P

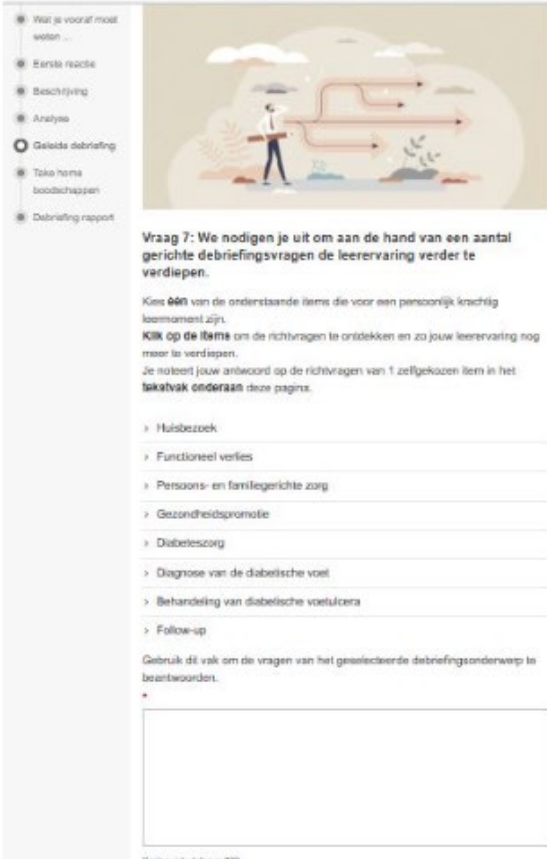
- With H5P, Joubel offers ENVISION the framework for open resource digital education allowing to use and create rich, interactive content necessary in all main items of a virtual simulation game: prebriefing, scenario and virtual debriefing.
- New digital tools were created in cooperation between the HEI's and Joubel to make the framework more proficient, the learners' experience more profound and the teachers more comfortable to use this new educational field of Virtual Gaming Simulation.

## Free to use

- H5P is a completely free and open technology, licensed with the MIT license. Demos/downloads, tutorials and documentation are all available for users who want to join the community. As the new 'VGS'-features are shared with the H5P community, the impact of these changes go far beyond the Envision project.

# New 'VGS'-features

- **Documentation Tool improvements**
- Documentation Tool has received support for resume, and it now supports Accordion as well. This means that expandable lists may be added to Documentation Tool pages. Accordion is a nice way to make texts lighter and let users decide what they would like to read more about.
- **Envision:** H5P created the accordation in the documentation tool to allow the online selfdebriefing. You find the accordation tool in the item of the guided debriefing questions.



The screenshot shows a user interface for a guided debriefing tool. On the left, there is a vertical navigation menu with the following items: 'Wat je vooraf moet weten ...', 'Eerste reactie', 'Beschrijving', 'Analyse', 'Geduide debriefing' (which is selected), 'Take home boodschappen', and 'Debriefing rapport'. The main content area features an illustration of a person standing on a path with arrows pointing in different directions, symbolizing choices or a process. Below the illustration, the text reads: 'Vraag 7: We nodigen je uit om aan de hand van een aantal gerichte debriefingsvragen de leerervaring verder te verdiepen.' This is followed by instructions: 'Kies één van de onderstaande items die voor een persoonlijk krachtig moment zijn. Klik op de items om de richtvragen te ontdekken en zo jouw leerervaring nog meer te verdiepen. Je raakt jouw antwoord op de richtvragen van 1 zelfgekozen item in het vakveld onderaan deze pagina.' Below this text is a list of seven topics, each with a right-pointing arrow: 'Huisbezoek', 'Functioneel verlies', 'Persoons- en familiegerichte zorg', 'Gezondheidspromotie', 'Diabeteszorg', 'Diagnose van de diabetesse voet', and 'Behandeling van diabetesse voetulcera'. At the bottom of the list is a 'Follow-up' section. Below the list, there is a text prompt: 'Gebruik dit vak om de vragen van het geselecteerde debriefingsonderwerp te beantwoorden.' followed by a large empty text input box. At the very bottom, there is a small text label 'Reactieveld item: 830'.

# New 'VGS'-features

- **Branching scenario improvements**
- The branching scenario is the heart of a Virtual Gaming Simulation, enabling the enactment for the players. In the enactment, the learner encounters the client's health storyline and then goes through multiple decision points with two to four options or choices about how best to assess or provide the care. The branching scenario design engages students and allows them to see the consequences of their decisions
- The branching scenario hosts the videos of the simulated patients played by actors and all the decision points where the user has to make clinical decisions to proceed in the simulation. The clone functions was a true asset in producing all versions of the games for all HEI-partners, and allowing them to customize the game to their needs.
- **Envision:** New items were added to improve the learner experience in online education.
- Option to randomize alternatives in branching questions
- Right and wrong info in xAPI for branching questions
- Improved reports for Branching Scenario (H5P.com only)
- Accessibility improvements
- Customizable next button label so that the next button may be named differently for each step in the scenario.

# HOWTO ... USE



## HOW TO USE VGS - Dutch Implementatietips - ENVISION VGS

Hold the vision - trust the process

Lees

- Facilitator – Guide

A screenshot of the ENVISION Virtual Gaming Simulation website. The page has a blue header with a menu icon and the text 'Inleiding'. In the top right corner, it says '1 / 10' with navigation arrows. Below the header is a blue bar with the text 'HOW TO USE VGS - D...'. The main content area features the ENVISION logo (three overlapping circles in red, orange, and green) and the text 'ENVISION Virtual Gaming Simulation'. To the left of the main content is a navigation menu with a list of items: 'Inleiding', 'TIP 1', 'TIP 2', 'TIP 3', 'TIP 4', 'TIP 5', 'TIP 6', 'TIP 7', 'TIP 8', and 'TIP 9'. Below the menu is a large image showing the same woman from the previous image sitting at her desk, looking at the two monitors. The left monitor shows a video of two people talking, and the right monitor shows a 3D scene of a person in a wheelchair. Below the image is a paragraph of text in Dutch.

Door "Hello, you must be Flo!" te spelen of "Caring off duty" te ontdekken op onze website, heb je ervaren dat Virtual Gaming Simulations (VGS) zeer waardevolle leermiddelen zijn voor studenten in het hoger onderwijs. Als ontwikkelaar van beide games, ondersteunt het Envision-team de verspreiding en het correct gebruik van deze online simulaties in andere cursussen.

Voor docenten die VGS willen gebruiken, is het belangrijk om het simulatieproces te begrijpen zodat deze educatieve tools effectief worden ingezet. We reiken informatie aan over

# HOW TO USE?



# HOW TO ... MAKE



## 'HOW TO MAKE' DUTCH

### Zelf een Virtual Gaming Simulation creëren

Tips uit het Envision-project  
'Hold the vision - Trust the process'

Lezen

- Developer – Guide

A screenshot of a website page titled "Getuigenissen" (Testimonials) for "HOW TO MAKE' DUTCH". The page features a navigation menu on the left with items like "Welkom", "Getuigenissen", "Kennis en ervaring delen", "TPACK", "Opbouw", "Meer info", "Inleiding", "Preproductie", "Productie", "Postproductie", and "Besluit". The main content area shows a group photo of people and text under the heading "Kennis en ervaring delen". The text describes a multimedia summary of lessons learned from the ENVISION project, mentioning the creation of two Virtual Gaming Simulations (VGS) and the involvement of experts in technology, pedagogy, and content. A section titled "TPACK" further elaborates on the methodology used in the project.

Getuigenissen 2/7

'HOW TO MAKE' DUTCH

Welkom

Getuigenissen

Kennis en ervaring delen

TPACK

Opbouw

Meer info

Inleiding

Preproductie

Productie

Postproductie

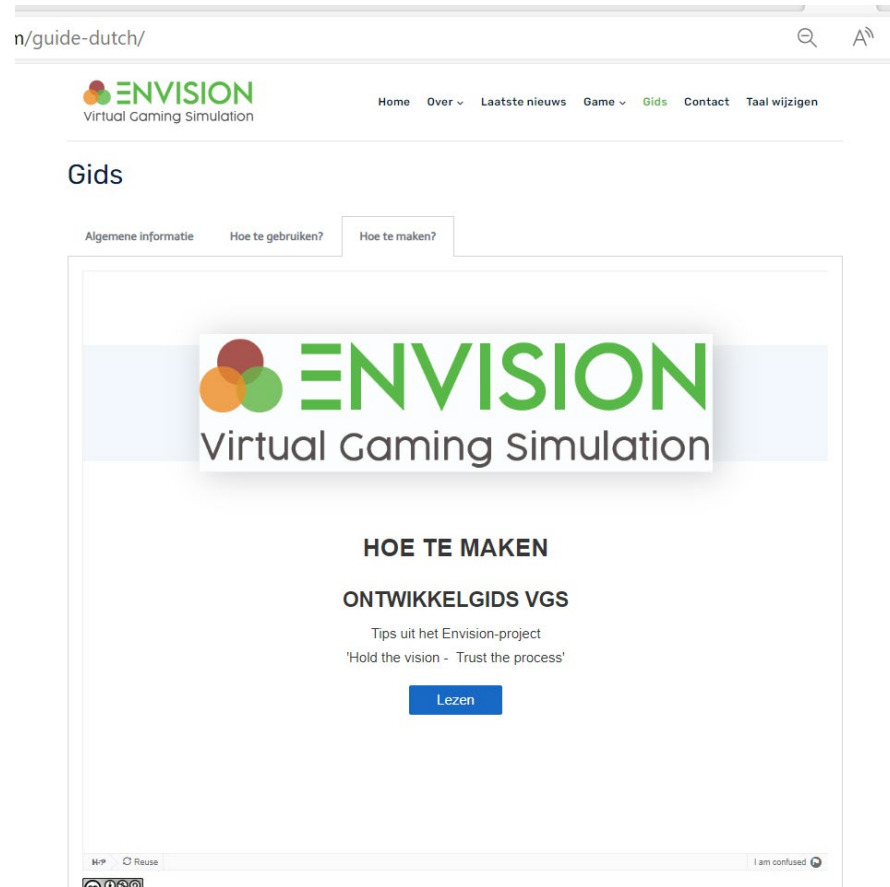
Besluit

**Kennis en ervaring delen**

Dit document is een multimediale samenvatting van de belangrijkste lessen geleerd tijdens ENVISION-project bij het creëren van twee Virtual Gaming Simulations (VGS). Door het delen van deze praktische tips, wil het ENVISION-team het ontwerpproces van toekomstige makers van VGS vergemakkelijken. Onze ervaring met het ontwikkelen van de VGS "Hallo, jij moet Flo zijn!" en "XXXX" zijn erg waardevol geweest. We willen deze niet voor onszelf houden. Als u dus na het zien van onze VGS, zin heeft gekregen om zelf aan de slag te gaan met een eigen virtuele simulatie, dan vindt u hier belangrijke informatie uit de eerste hand.

**TPACK**

Laten we vanaf het begin benadrukken, dat bij het ontwerpen van een VGS het van groot belang is om te kunnen rekenen op de expertise uit de kennisgebieden van het TPACK-model; zoals **technologie-experts** met kennis over het gebruik van virtuele technologie, **pedagogie-experts** met kennis van simulatie-onderwijs en **inhoudelijke experts** met kennis over het vakgebied dat in de VGS behandeld zal worden. De hier gepresenteerde ervaringen zijn een getuige van het TPACK-model dat als methodologie in het ENVISION-project werd gehanteerd.

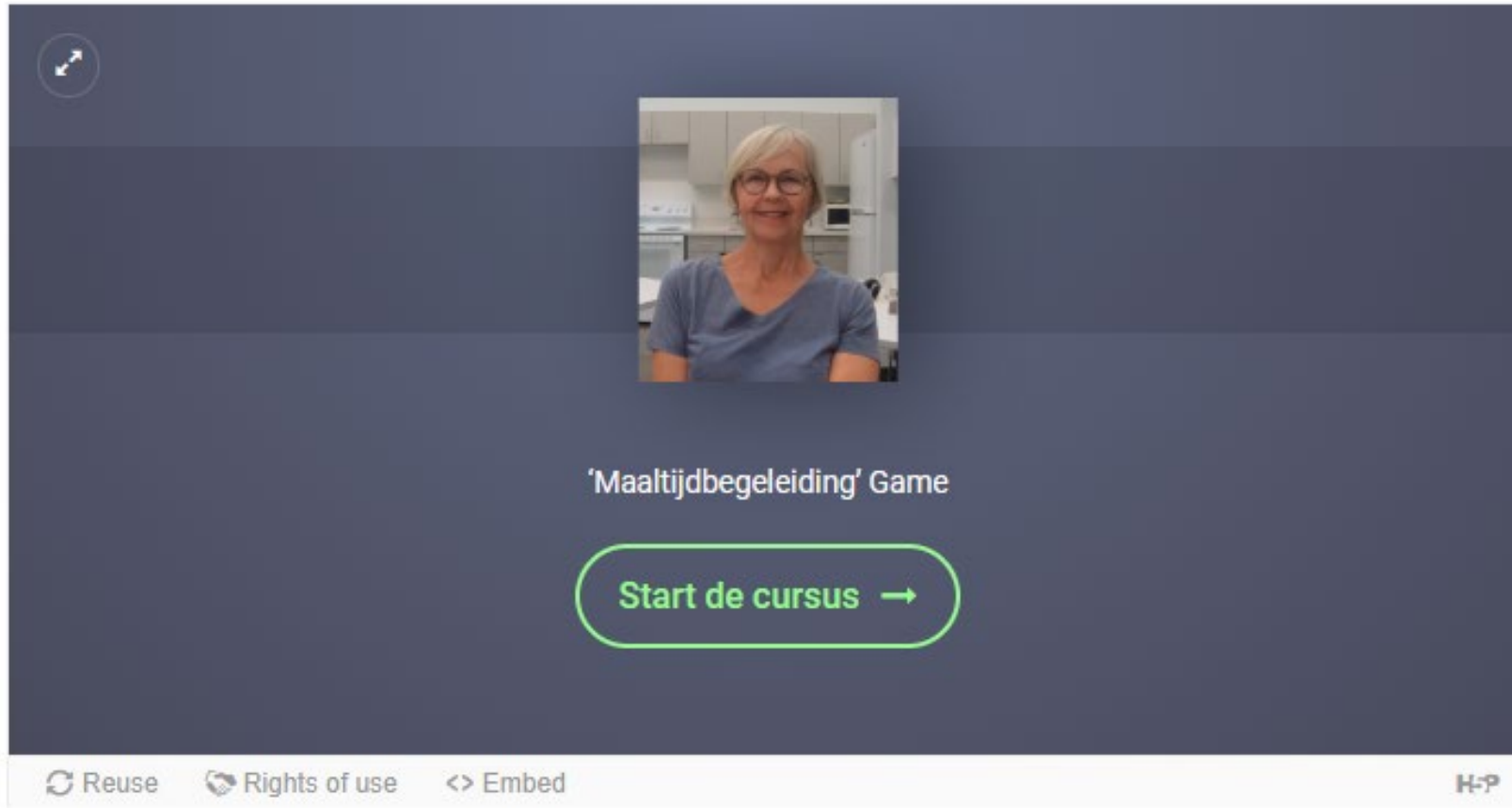


# Enkele tips


- Zorg voor inbedding
- Vorm een TPACK-team
- Ontwikkel in co-creatie
- Werk systematisch
- Begin niet met het uitdenken van een scenario of technologische snufjes, maar vertrek van leerdoelen leerdoelen
- Hold the vision, trust the process
- Work around it

# ENKELE WEETJES

# 2020 Nederlandse Versie – Meal Assistance Virtual Gaming Simulation (pressbooks.pub) –interdisciplinair werken Wenen



Share icon



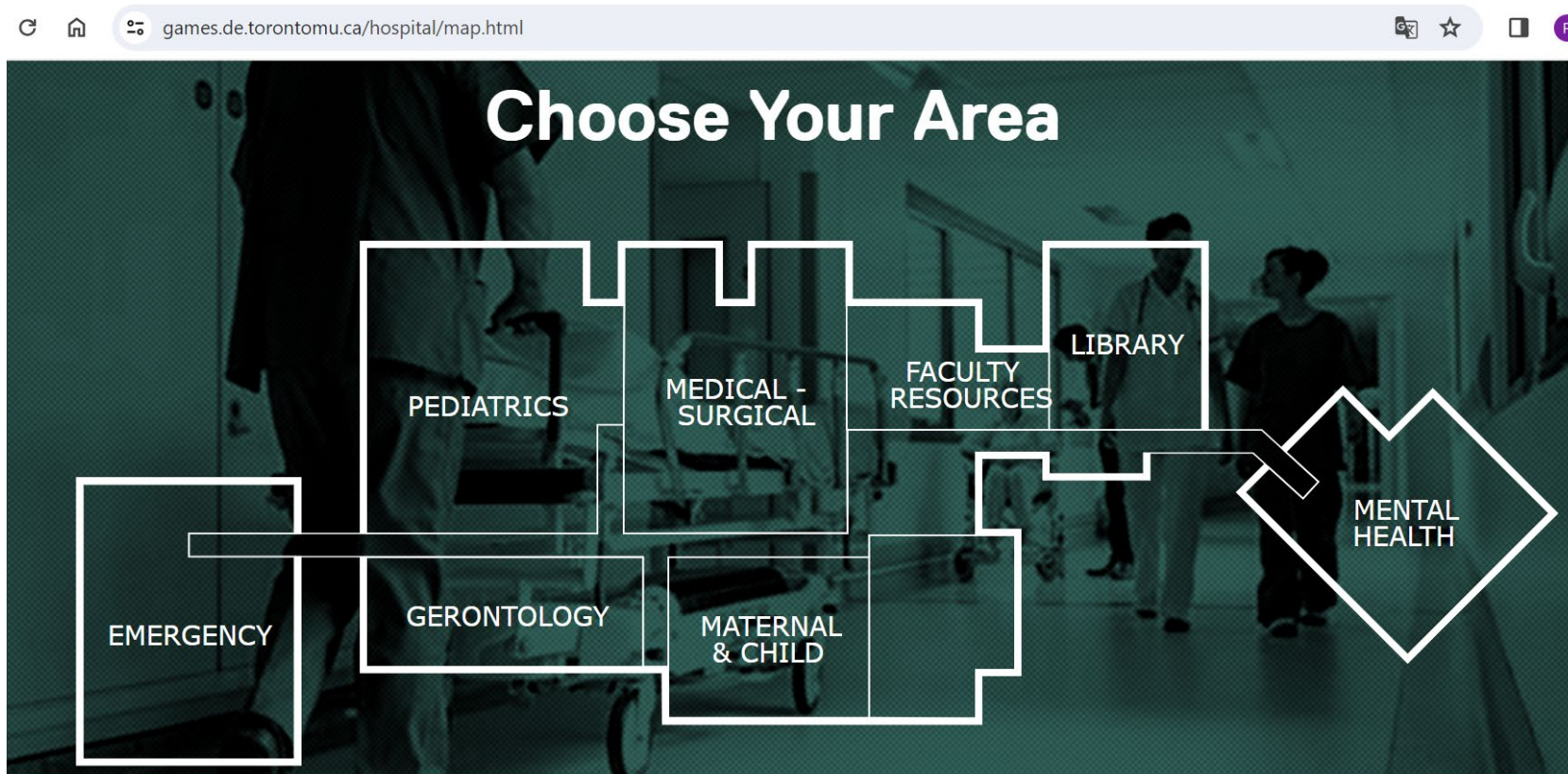
'Maaltijdbegeleiding' Game

[Start de cursus →](#)

Reuse Rights of use Embed H-P

# Andere virtual gaming simulations

<https://games.de.torontomu.ca/hospital/>



# Nieuwe ontwikkelingen binnen AHS-VGS

- WSE-project "opleidingen van de toekomst" – volwaardig partnerschap  
- <https://arteveldehs.h5p.com/content/129215813140439117>.
- Simulation Station: EEN SIMULATIEPLATFORM VOOR TRANSPORT & LOGISTIEK
- Educatieve bachelor Kleuteronderwijs: taalstimulerende competenties



# Take home messages



# References

- <https://www.envision-vgs.com>
- [Using Virtual Gaming Simulation: An Educator's Guide](#) Copyright © 2022 by Centennial College
- Envision en de bijbehorende presentatie zijn vrij van belangenconflicten.
- Alle projectresultaten zijn open source toegankelijk via de projectwebsite <https://www.envision-vgs.com>
- Envision is een KA2-project met nummer 2020-1-BE02-KA226-HE-083100 en werd gefinancierd door de Europese Unie.  
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.

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

