

Tämä on rinnakkaistallenne.
Rinnakkaistallenteen sivuasettelut ja typografiset yksityiskohdat
saattavat poiketa alkuperäisestä julkaisusta.

Julkaisun tekijä(t): Paldanius, Mika

Julkaisun nimi: Envision-hankkeessa edistetään terveydenhuollon virtuaalioppimista

Julkaisuvuosi: 2022

Versio: Kustantajan versio

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Paldanius, M. (2022). Envision-hankkeessa edistetään terveydenhuollon virtuaalioppimista. *Bioanalyytikko*, (3), 35.

Envision-hankkeessa edistetään terveydenhuollon virtuaalioppimista

TEKSTI

Mika Paldanius, dosentti, koulutuspäällikkö, Oamk ja projektipäällikkö, Envision-hanke, Oamk

Oulun ammattikorkeakoulu on mukana kansainvälisessä Envision-hankkeessa, jossa kehitetään kaksi terveydenhuollon virtuaalisimulaatiopeliä opetuksen monipuolistamiseksi. Hankepartnerereita on mukana Belgiasta, Sloveniasta, Espanjasta, Norjasta ja Kanadasta. Tiimissä on asiantuntijoita pelin sisällön rakentamiseen ja tekniseen toteutukseen sekä vahvaa kokemusta virtuaalisimulaatiopelin tekemisestä.

Virtuaalisimulaatiopelin kehittäminen on monipuolinen, monivaiheinen ja kiinnostava prosessi. Pelillisellä oppimisella tarkoitetaan peliteknologian sovellusten avulla tapahtuvaa oppimista. Pelillistäminen on kasvava ilmiö koulutuksessa. Pelien tavoitteet ovat tarkkaan harkittuja. Pelien tulee olla myös viihdyttäviä, jotta pelaaja pysyy kiinnostuneena ja haluaa edetä pelissä.

Sosiaali- ja terveydenhuollon opetus- ja toimintaympäristöt tarvitsevat turvallisia simulaatioympäristöjä ja uutta digipedagogista otetta muun muassa kliiniseen päätöksentekoon ja taitojen kehittämiseen potilastyössä. Pelit ovat oiva keino kehittää kliinistä päätöksentekoa erilaisiin tapauksiin ja yllättäviin tilanteisiin.

Envision-hankkeen ensimmäisen pelin toimintaympäristönä on kotisairaanhoido ja toinen peli suuntautuu lasten sairaanhoitoon.

Hankkeessa kehitettävissä virtuaalisimulaatiopeleissä tarina välittyy pelaajille videon muodossa. Peli koostuu useista lyhyistä videoista, joissa on käytetty oikeita näyttelijöitä. Pelaajalle tulee tunne, että hän katsoo tilannetta omien silmiensä kautta ja hän itse toimii pelin ympäristössä hoitajana.

Videon sisään tarinaa pysäyttämään on rakennettu erilaisia kysymyksiä. Ne ohjaavat pelaajaa miettimään, kuinka hän itse toimisi kussakin tilanteessa.

Virtuaalisimulaatiopelissä virheiden tekeminen on sallittua ja se on oppimisympäristönä turvallinen. Tarina etenee pelaajan vastausten perusteella joko lyhintä reittiä tai mutkan kautta. Pelaaja ohjautuu lopulta aina oikeisiin ratkaisuihin saamansa palautteen perusteella.

Hanketyö jatkuu edelleen ja valmiita virtuaalisimulaatiopelejä päästäneen esittelemään ensi vuoden puolella. Voit seurata hankkeen etenemistä Facebookissa <https://www.facebook.com/Envision.Virtual.Gaming.Simulation/> ja Instagramissa <https://www.instagram.com/envision.vgs/>

