

Healthcare Simulation

# Dictionary

German Translation

Second Edition



The Healthcare Simulation Dictionary is the intellectual property of The Society for Simulation in Healthcare (SSH). The Agency for Healthcare Research and Quality (AHRQ) has a license to use and disseminate the work. Each user is granted a royalty-free, non-exclusive, non-transferable license to use the dictionary in their work. The dictionary may not be changed in any way by any user. The contents of the dictionary may be used and incorporated into other work under the condition that no fee is charged by the developer to the user. The dictionary may not be sold for profit or incorporated into any profit-making venture without the expressed written permission of the SSH. Citation of the source is appreciated.

**Suggested Citation:** Lioce L. (Ed.), Lopreiato J. (Founding Ed.), Downing D., Chang T.P., Robertson J.M., Anderson M., Diaz D.A., and Spain A.E. (Assoc. Eds.) and the Terminology and Concepts Working Group (2020), Healthcare Simulation Dictionary—Second Edition. Rockville, MD: Agency for Healthcare Research and Quality; January 2020. AHRQ Publication No. 20-0019. DOI: <https://doi.org/10.23970/simulationv2>.

# Contributors

## Editor

Lori Lioce  
Society for Simulation in Healthcare

## Associate Editors

Mindi Anderson  
Todd Chang

Desiree Diaz  
Dayna Downing

Jamie Robertson  
Andrew Spain

## Terminology & Concepts Working Group

Guillaume Alinier  
Heather Anderson  
Krista Anderson  
Zalim Balkizov  
Melanie Barlow  
Thomas Bittencourt Couto  
Jennifer Calzada  
Albert Chan  
Louise Clark  
Marcia Corvetto  
Linda Crelinstein  
Michael Czekajlo  
Roger Daglius  
John Dean  
Sharon Decker  
Diane Dennis  
Edgar Diaz-Soto  
Adam Dodson

Chaoyan Dong  
Chad Epps  
Eliana Escudero  
Kirsty Freeman  
Val Fulmer  
Wendy Gammon  
Roxane Gardner  
Gian Franco Gensini  
Grace Gephardt  
Teresa Gore  
David Grant  
David Halliwell  
Edgar Herrera  
Yuma Iwamoto  
Sabrina Koh  
Natalia Kusheleva  
Esther León Castela  
Mary Beth Mancini

Francisco Maio Matos  
William McGaghie  
Jaume Menarini  
Maurizio Menarini  
Mario Alberto Juarez Millan  
Geoffrey Miller  
Amy Nakajima  
Cate Nicholas  
Rachel Onello  
Janice Palaganas  
Geethanjali Ramachandra  
Gwenn Randall  
Mary Anne Rizzolo  
Keondra Rustan  
Tonya Rutherford-Hemming  
Jill Sanko  
Paola Santalucia  
Ferooz Sekandarpoor

Vickie Slot  
Mary Kay Smith  
Kirrian Steer  
Uli Strauch  
Terri Sullivan  
Demian Szyld  
Deb Tauber  
Callum Thirkell  
Kristina Thomas Dreifuerst  
Tonya Thompson  
John Todaro  
Elena Tragni  
Isabelle Van Herzeele  
Karen Vergara  
Sylvonne Ward  
Doris Zhao

---

WITH THE SUPPORT AND INPUT OF: Asia Pacific Society for Simulation in Healthcare (APSSH) • Association for Simulated Practice in Health care (ASPiH) • Association for Standardized Patient Educators (ASPE) • Australian Society for Simulation in Health care (ASSH) • Brazilian Association for Simulation in Health (Abrassim) • Canadian Network for Simulation in Health care (CNSH) • Chilean Society of Clinical Simulation (SO) • China Medical Education Association (CMEA) • Dutch Society for Simulation in Health care (DSSH) • Federacion Latin Americana de Simulacion Clinica (FLASIC) • The Gathering of Healthcare Simulation Technology Specialists (SimGHOSTS) • Hong Kong Society for Simulation in Healthcare (HKSSIH) • International Nursing Association for Clinical Simulation in Learning (INACSL) • International Pediatric Simulation Society (IPSS) • Italian Society for Simulation in Healthcare (ISSIH) • Japan Society for Instructional Systems in Health care (JSISH) • Korean Society for Simulation in Health care (KoSSH) • Malaysian Society for Simulation in Healthcare (MaSSH) • New Zealand Association for Simulation in Health care (NZASH) • Pan Asia Society for Simulation in Health care (PASSH) • Polish Society of Medical Simulation (PSMS) • Portuguese Society for Simulation (SPSim) • Russian Society for Simulation Education in Medicine (ROSOMED) • SIM-one Canada (SIM-one) • Sociedad Mexicana de Simulación en Ciencias de la Salud (SOMESICS) • Society for Healthcare in Simulation (SSH) • Society for Simulation in Medicine in Italy (SIMMED) • Society in Europe for Simulation Applied to Medicine (SESAM) • Spanish Society of Clinical Simulation and Patient Safety (SESSEP)



<b>PREAMBLE</b>	<b>Vorwort</b>
<p>In January 2013, an international group of simulation experts gathered in Orlando, Florida USA to form a working team whose mission was to create a dictionary of terms used in healthcare simulation. It was recognized by this group that there was a need to compile terms that had been completed by other groups in healthcare simulation and to add more terms. The document you see represents the work of many individuals and their societies to compile and refine the dictionary. The goal of this project is to enhance communication and clarity for healthcare simulationists in teaching, education, assessment, research, and systems integration activities.</p>	<p>Im Januar 2013 traf sich eine internationale Gruppe von SimulationsexpertInnen in Orlando, Florida, USA, zur Gründung eines Arbeitskreises mit der Aufgabe, ein Begriffswörterbuch zur Simulation im Gesundheitswesen zu erstellen. Diese Gruppe erkannte, dass es der Erfassung von Begriffen, die von anderen Gruppen im Bereich der Simulation im Gesundheitswesen geschaffen worden waren, sowie der Hinzufügung weiterer Begriffe bedurfte. Das vorliegende Dokument verkörpert die Arbeit vieler Personen und derer Verbände und Gesellschaften, die das Wörterbuch zusammenstellten und weiterentwickelten. Das Ziel dieses Projekts ist es, die Kommunikation, Verständlichkeit und Übersichtlichkeit für Fachpersonen im Gesundheitswesen, die simulationsbasierte Aktivitäten für Lehre, (Aus)Bildung, Beurteilung, Forschung und Systemintegration verwenden, zu verbessern.</p>
<p>There are some key points to keep in mind when looking at this document, because it is not perfect, nor complete.</p>	<p>Es sind einige zentrale Punkte bei der Verwendung dieses Dokuments zu beachten, da es weder vollkommen noch vollinhaltlich abgeschlossen ist.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• This is a living document and represents the sum of the work at this moment. Terms and definitions will change and be edited, added, or deleted over time.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es ist ein "lebendes", fortzuschreibendes Dokument, welches die Gesamtheit dieser Arbeit zu diesem Zeitpunkt darstellt. Begriffe und Definitionen werden sich im Laufe der Zeit ändern und redaktionell bearbeitet, ergänzt oder gestrichen werden.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The intent was to be inclusive of the various definitions in use, not to exclude any definitions or areas of healthcare simulation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Absicht war, die verschiedenen gebräuchlichen Definitionen miteinzubeziehen und keine Definitionen oder Bereiche der Simulation im Gesundheitswesen auszuschließen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• This collection of definitions shows how the terms are being used in healthcare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diese Sammlung von Definitionen zeigt auf, wie die einzelnen Begriffe in der Simulation im Gesundheitswesen</li> </ul>

<p>simulation. It is not intended to dictate one particular definition over another.</p>	<p>verwendet werden. Es ist nicht beabsichtigt vorzuschreiben, ob eine gewisse Definition Vorrang vor einer anderen hat.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• This dictionary focuses on healthcare simulation specific terms and meanings. Many terms that are generally used in education (e.g. educational design) and healthcare (e.g. ventricular fibrillation or anxiety) are not defined. The reader is referred to standard dictionaries and resources for these definitions.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dieses Wörterbuch befasst sich schwerpunktmäßig mit Begriffen und Bedeutungen, die typischerweise auf dem Gebiet der Simulation im Gesundheitswesen verwendet werden. Viele Begriffe, die gemeinhin in der Pädagogik (z. B. pädagogische Ausgestaltung) und im Gesundheitswesen (z. B. Herzkammerflimmern oder Angstzustände) Anwendung finden, wurden nicht definiert. Leser werden bezüglich dieser Definitionen auf Standard-Wörterbücher und -Ressourcen verwiesen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• This list of terms is not a taxonomy, nor should it be used as such. It may inform taxonomical work.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diese Begriffsliste ist keine Taxonomie und sollte auch nicht als ein derartiges Klassifikationsschema eingesetzt werden. Diese Begriffsliste kann allerdings durchaus bei der taxonomischen Arbeit als Wissensgrundlage hilfreich sein.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terms that have been identified as potentially controversial have been noted with a * prior to the word.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Begriffe, die als möglicherweise kontrovers eingestuft wurden, sind vor dem Wortanfang mit einem * versehen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The terms and spellings are written in standard American English. This was at the recommendation of our consultant lexicographer to aid in reducing clutter and support translation to other languages.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Originalbegriffe und Schreibweisen sind auf amerikanischem Standard-Englisch verfasst. Dies erfolgte auf Grund der Empfehlung unseres beratenden Lexikographen, um Verwirrung zu vermeiden und die Übersetzung in andere Sprachen zu unterstützen.</li> <li>• <b>Anmerkung der Übersetzer:</b> Die Originalbegriffe und Schreibweisen sind hier ins geschlechtsneutrale Hochdeutsch übersetzt. .</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• As a living document, all are encouraged to submit feedback using the form located on the webpage from which this document was downloaded. We realize</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Da es sich hier um ein "lebendes", fortzuschreibendes Dokument handelt, werden alle zur Abgabe ihres Feedbacks angeregt, und zwar mittels des</li> </ul>

there may be better insights into other terms or definitions, additional references, etc.	Formulars auf der Webseite, von welcher dieses Dokument heruntergeladen wurde. Wir verstehen, dass es bessere Erkenntnisse zu anderen Begriffen oder Definitionen, zusätzlichen Literaturhinweisen usw. geben mag.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Citations have been included wherever possible. Should you know of additional and/or missing citations, please submit those as above. Original citations are preferred.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zitate bzw. Quellenangaben wurden soweit wie möglich beigefügt. Sollten Sie von zusätzlichen und/oder fehlenden Zitaten Kenntnis haben, reichen Sie diese bitte wie oben angegeben ein. Es werden Originalzitate bevorzugt.</li> </ul>
SSH would like to gratefully acknowledge the participation and input of many individuals and also the Societies they represent. Without you, this would not have been possible! Thank you for your time and efforts in the creation of this dictionary over the last three years.	SSH möchte sich hiermit für die Mitwirkung und Beiträge vieler Personen und sowie der von ihnen vertretenen Verbände und Gesellschaften außerordentlich bedanken. Ohne Sie wäre dies gar nicht möglich gewesen! Vielen Dank für Ihre Zeit und Bemühungen bei der Erstellung dieses Wörterbuchs in den vergangenen drei Jahren.
Joseph O. Lopreiato MD, MPH June 2016	Joseph O. Lopreiato MD, MPH Juni 2016

<b>Healthcare Simulation Dictionary</b>	<b>Wörterbuch zur Simulation im Gesundheitswesen</b>
<b>June 2016</b>	<b>Juni 2016</b>
A project of the Society for Simulation in Healthcare	Ein Projekt der Gesellschaft für Simulation im Gesundheitswesen (Society for Simulation in Healthcare)
WITH THE SUPPORT AND INPUT OF:	MIT DER UNTERSTÜTZUNG UND BEITRÄGEN VON: Language Professionals Australia
Contributors	<b>Mitwirkende:</b> Jan Baus Christian Dörfler Ellen Heimberg Ruth M. Löllgen Lukas P. Mileder

	Annika Paulun Marcus Rall Benedikt Sandmeyer Alex Staffler Michael Wagner
Please use the following citation for this document:	Bitte zitieren Sie dieses Dokument wie folgt:
*Term that has been identified as potentially controversial.	*Ein Begriff, der als möglicherweise kontrovers eingestuft wurde.
<b>*Actor</b>	<b>*Schauspielende/r</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f, m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>In healthcare simulation, professional and/or amateur people trained to reproduce the components of real clinical experience, especially involving communication between health professionals and patients or colleagues (ASSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Im Bereich der medizinischen Simulation handelt es sich hierbei um professionelle und/oder Laienschauspielende mit einer entsprechenden Ausbildung zur Inszenierung von Komponenten echter klinischer Erfahrung, insbesondere bei der Kommunikation zwischen ärztlichem und pflegerischem Personal, PatientInnen, Eltern oder KollegInnen (ASSH).</li> </ul>
See also: CONFEDERATE, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT	Siehe auch: VERBÜNDETER, EINGebaUTE TEILNEHMENDE, ROLLENSPIELENDE, SIMULIERTER PATIENTIN, STANDARDISIERTER PATIENTIN
<b>Advocacy and Inquiry</b>	<b>Bewertung und Hinterfragung</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (beide f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A method of debriefing in which an observer states what was observed or performed in a simulation activity (<i>advocacy</i>) or shares critical or appreciative insights about it explicitly (<i>advocacy</i>) and then asks the learners for</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Debriefing-Methode, bei der Beobachtende darlegen, was bei einer Simulation wahrgenommen oder gemacht wurde (<i>Bewertung</i>) bzw. kritische oder positive Ereignisse während der Simulation ausdrücklich verbalisieren (<i>Bewertung</i>) und anschließend die</li> </ul>



an explanation of their thoughts or actions ( <i>inquiry</i> )(Rudolph et al, 2007);	Lernenden bitten, ihre Gedanken oder Aktionen zu erklären ( <i>Hinterfragung</i> ) (Rudolph et al, 2007);
<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Inquiry</i> seeks to learn what others think, know, want, or feel; whereas <i>advocacy</i> includes statements that communicate what an individual thinks, knows, wants or feels (Bolman and Deal).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Durch die <i>Hinterfragung</i> will man herausfinden, was andere Teilnehmende denken, wissen, wollen oder fühlen; die <i>Bewertung</i> dagegen beinhaltet Aussagen, die übermitteln, was Teilnehmende oder Beobachtendedenken, wissen, wollen oder fühlen (Bolman and Deal).</li> </ul>
<b>Assessor</b>	<b>Prüfende</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A person who performs assessment of individuals according to pre-established criteria.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person, die gemäß zuvor festgesetzten Kriterien eine Bewertung von Einzelpersonen durchführt.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Assessors must have specific and substantial training, expertise, and competency in assessment (Dictionary.com).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prüfende benötigen eine spezifische und umfangreiche Ausbildung, Fachkenntnis und Fachkompetenz in der Bewertung (Dictionary.com).</li> </ul>
<b>Augmented Reality</b>	<b>Erweiterte Realität</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A type of virtual reality in which synthetic stimuli are superimposed on real world objects usually to make information that is otherwise imperceptible to human senses perceptible (M&amp;S Glossary).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Art der virtuellen Realität, bei der reale Alltagsgegenstände mit künstlich erzeugten Reizen überlagert werden, zumeist mit der Zielsetzung, Informationen wahrnehmbarer zu machen, die ansonsten für die menschlichen Sinne nicht wahrnehmbar sind (M&amp;S Glossary).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A technology that overlays digital computer-generated information on objects or places in the real world for the purpose of enhancing the user experience.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Technologie, die digitale computergenerierte Informationen auf reale Objekte oder Stellen einblendet, um das Benutzererlebnis zu verbessern.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The combination of reality and overlay of digital information designed to enhance the learning process.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Kombination von Realität und Einblendung digitaler Informationen zur Verbesserung des Lernprozesses.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• A spectrum of mixed reality simulation that is part way between the real world and the virtual world.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Spektrum der Gemischten Realitäts-Simulation, welches sich zwischen echter und virtueller Welt befindet.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A form of virtual reality that includes head mounted displays, overlays of computer screens, wearable computers or displays projected onto humans and manikins (D.R. Berryman et al; M. Bajura et al; H. Fuchs et al).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Form der virtuellen Realität, bei der unter anderem kopfgetragene Displays, Computerbildschirm-Einblendungen, am Körper tragbare Computer oder auf Menschen und Simulationspuppen projizierte Displays zur Anwendung kommen (D.R. Berryman et al; M. Bajura et al; H. Fuchs et al).</li> </ul>
<b>Avatar</b>	<b>Avatar</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A computer generated graphic representation of a participant in a virtual reality simulation or game (ASSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine computergenerierte grafische Darstellung von Teilnehmenden in einer Virtual-Reality-Simulation oder einem Virtual-Reality-Spiel (ASSH).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A virtual object used to represent a physical object (e.g. a human) in a virtual world.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein virtuelles Objekt, welches in einer virtuellen Welt ein physisches Objekt (z. B. einen Menschen) verkörpern soll.</li> </ul>
<b>Brief (Briefing)</b>	<b>Besprechung (Briefing)</b>
<i>noun (verb)</i>	<i>Substantiv (f (n))</i>
[Note: this term is often not clearly distinguished from Orientation or Prebriefing]	[Anmerkung: dieser Begriff ist oft nicht deutlich abgegrenzt von Orientierung oder Vorbesprechung]
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• An activity immediately preceding the start of a simulation activity where the participants receive essential information about the simulation scenario such as background information, vital signs, instructions, or guidelines. For example: before beginning a session, faculty conduct a briefing about the scenario to review the information being provided to the participants.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine unmittelbar vor dem Beginn eines Simulationsaktivität stattfindende Aktivität, bei der Teilnehmende die wesentlichen Informationen zum Simulationsszenario erhalten, wie etwa Hintergrundinformationen, Vitalwerte, Anweisungen oder Richtlinien. Zum Beispiel: vor dem Beginn einer Simulationsveranstaltung führt der Lehrkörper ein Briefing über das Szenario durch, um die den Teilnehmenden bereitgestellten Informationen zu besprechen.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>The information and guidelines given to faculty or simulated patients participating in a scenario to allow them to fully prepare for interactions with the participants. Briefing materials could include a handover, physician referral letter, or an ambulance call transcript. For example, at the start of the simulation scenario, participants receive a notification from ambulance personnel regarding a patient being transported to their facility with a gunshot wound. (Alinier, 2011; Husebø et al, 2012).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die dem Lehrkörper oder den am Szenario teilnehmenden simulierten PatientInnen vermittelten Informationen und Richtlinien, mit denen sie sich umfassend auf die Interaktionen mit den Teilnehmenden vorbereiten können. Materialien für die Besprechung sind beispielsweise ein ärztliches Überweisungsschreiben oder ein Krankenwagen-Transportschein. Zum Beispiel erhalten die Teilnehmenden zu Beginn eines Simulationsszenarios vom Rettungspersonal eine Benachrichtigung, dass ein Patient mit einer Schusswunde in ihr Krankenhaus transportiert wird. (Alinier, 2011; Husebø et al, 2012).</li> </ul>
See also: ORIENTATION, PREBRIEFING	Siehe auch: ORIENTIERUNG, VORBESPRECHUNG
<b>Clinical Scenario</b>	<b>Klinisches Szenario</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The plan of an expected and potential course of events for a simulated clinical experience. A scenario usually includes the context for the simulation (hospital ward, emergency room, operating room, clinic, out of hospital, etc.... Scenarios can vary in length and complexity depending on the learning objectives.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Simulation eines zu erwartenden oder potentiellen Ablaufs eines klinischen Szenarios. Ein Szenario beinhaltet üblicherweise den Kontext für die Simulation (Krankenhausstation, Notaufnahme, Operationssaal, Klinik, außerklinisch, usw....). Szenarien unterscheiden sich in Länge und Komplexität je nach Lernzielen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A detailed outline of a clinical encounter that includes: the participants in the event, , briefing notes, goals and learning objectives, participant instructions, patient information, environmental conditions, manikin, or standardized patient preparation, related equipment, props, and tools or resources for assessing and managing the simulated experience.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine detaillierte Beschreibung einer klinischen Erfahrung mit folgenden Informationen und Inhalten: Veranstaltungsteilnehmende, Besprechungsnotizen, Zielsetzungen und Lernziele, Anweisungen für die Teilnehmenden, Patienteninformationen, Umgebungsbedingungen, Simulationspuppen oder Vorbereitung von standardisierten PatientInnen, zugehörige Technik, Requisiten und Instrumente oder Ressourcen für die</li> </ul>

	Bewertung und Handhabung der simulierten Erfahrung.
<ul style="list-style-type: none"> <li>A progressive outline of a clinical encounter including a beginning, an ending, a debriefing, and evaluation criteria (INACSL, 2013).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine fortschreitende Beschreibung einer klinischen Begegnung, einschließlich Beginn, Ende, Nachbesprechung und Bewertungskriterien (INACSL, 2013).</li> </ul>
See also: SCENARIO, SCRIPT, SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE, SIMULATION ACTIVITY	Siehe auch: SZENARIO, SKRIPT, SIMULATIONSBASIERTE LERNERFAHRUNG, SIMULATIONSVORGANG
<b>Coaching</b>	<b>Coachen</b>
<i>verb</i>	<i>Verb</i>
Related: Coached; coaching.	Verwandte Formen: gecoacht; Coaching.
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>To direct or instruct a person or group of people in order to achieve goals, develop specific skills, or develop competencies.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person oder eine Personengruppe zum Zweck der Erreichung von Zielen, Entwicklung spezifischer Fertigkeiten oder Kompetenzen zu führen oder zu unterweisen.</li> </ul>
<b>Computer-Based Simulation</b>	<b>Computerbasierte Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The modeling of real life processes with inputs and outputs exclusively confined to a computer, usually associated with a monitor and a keyboard or other simple assistive device (Textbook of Simulation). Subsets of computer-based simulation include virtual patients, virtual reality task trainers, and immersive virtual reality simulation (ibid).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Darstellung am Modell lebensechter Prozesse mit In- und Output ausschließlich aus einem Computer, üblicherweise in Verbindung mit einem Monitor und einer Tastatur oder einem anderen einfachen Hilfsgerät (Textbook of Simulation). Zu den Untereinheiten der computerbasierten Simulation gehören virtuelle Patienten, Virtual-Reality Aufgaben-Trainer und umfassende Virtual-Reality-Simulation (ibid).</li> </ul>
See also: SCREEN-BASED SIMULATION, SIMULATOR	Siehe auch: BILDSCHIRMBASIERTE SIMULATION, SIMULATOR
<b>Conceptual Fidelity</b>	<b>Konzeptionelle Wiedergabetreue</b>

<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>In healthcare simulation, ensures that all elements of the scenario relate to each other in a realistic way so that the case makes sense as a whole to the learner(s) (<i>For example: Vital signs are consistent with the diagnosis</i>). To maximize conceptual fidelity, cases or scenarios should be reviewed by subject matter expert(s) and pilot-tested prior to use with learners (Rudolph et al. (2007) and Dieckmann et al. 2007).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bei der Simulation im Gesundheitswesen stellt die Wiedergabetreue sicher, dass alle Elemente eines Szenarios in realistischer Weise miteinander im Zusammenhang stehen, damit der Fall in seiner Gesamtheit für die Lernenden Sinn ergibt (<i>zum Beispiel: Vitalwerte entsprechen der Diagnose</i>). Zur Maximierung der konzeptionellen Wiedergabetreue sollten Fälle oder Szenarien von FachexpertInnen überprüft und vor dem Einsatz mit Lernenden in einem Pilotversuch geprüft werden (Rudolph et al. (2007) and Dieckmann et al. 2007).</li> </ul>
<b>*Confederate</b>	<b>*VerbündeteR</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An individual(s) who, during the course of the clinical scenario, provides assistance locating and/or troubleshooting equipment. This individual(s) may provide support for participants in the form of 'help available', e.g. 'nurse in charge', and/or to provide information about the manikin that is not available in other ways, e.g., <i>temperature, color change</i>, and/or to provide additional realism by playing the role of a relative or a staff member (ASSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Person(en), die während des Verlaufs des klinischen Szenarios beim Auffinden und/oder bei der Fehlerbehebung von technischen oder materiellen Problemen hilft/helfen. Diese Person(en) kann/können Teilnehmer Hilfe bieten als z. B. "<i>leitende Pflegekraft</i>", und/oder ihnen Informationen über die Simulationspuppe verschaffen, die auf andere Weise nicht verfügbar sind, z. B. <i>Temperatur, Farbänderung</i> und/oder zusätzlichen Realismus vermitteln, indem sie die Rolle eines Verwandten oder Mitarbeiters spielt/spielen (ASSH).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An individual other than the patient who is scripted in a simulation to provide realism, additional challenges or additional information for the learner e.g., <i>paramedic, receptionist, family member, laboratory technician</i> (Victorian Simulated Patient Network).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person, die nicht der Patient ist und skriptbasiert an einer Simulation mitwirkt, um zusätzlichen Realismus oder zusätzliche Informationen für die Lernenden zu vermitteln, z. B. <i>Sanitäter, Rezeptionist, Verwandter, Laborant</i> (Victorian Simulated Patient Network).</li> </ul>

See also: ACTOR, EMBEDDED PARTICIPANT, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT	Siehe auch: SCHAUSPIELELENDE, EINGEBAUTE TEILNEHMENDE, SIMULIERTER PATIENT, SIMULIERTE PERSON, STANDARDISIERTER PATIENT
<b>Cueing</b>	<b>Geben von konzeptionellen Stichworte</b>
<i>verb</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>To provide information during the simulation that helps the participant progress through the activity to achieve stated objectives (modified from NLN-SIRC, 2013);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Bereitstellung von Informationen während der Simulation, die Teilnehmern hilft während der Simulation die angestrebten Ziele zu erreichen (in Anlehnung an NLN-SIRC, 2013);</li> </ul>
<i>noun</i>	<i>Substantiv</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Information provided to help the learner reach the learning objectives (conceptual cues), or to help the learner interpret or clarify the simulated reality (reality cues); Conceptual cues help the learner reach instructional objectives through programmable equipment, the environment, or through responses from the simulated patient or role player; Reality cues to help the learner interpret or clarify simulated reality through information delivered during the simulation (modified from Paige &amp; Morin, 2013).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bereitstellung von Informationen, um den Lernenden zu helfen, die Lernziele zu erreichen (konzeptionelle Hinweise) oder die simulierte Realität zu interpretieren oder klarzustellen (Realitätshinweise); Konzeptionelle Hinweise helfen den Lernenden, Lernziele durch vorprogrammierte Geräte, die Umgebung oder Reaktionen der simulierten Patienten oder Rollenspieler zu erreichen; Realitätshinweise helfen den Lernenden, die simulierte Realität durch Informationen, welche während der Simulation vermittelt werden, zu interpretieren oder klarzustellen (in Anlehnung an Paige &amp; Morin, 2013).</li> </ul>

<b>Debrief (Debriefing)</b>	<b>Nachbesprechung (Debriefing)</b>
<i>noun (verb)</i>	<i>Substantiv (f (n))</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><i>(noun)</i> A formal, collaborative, reflective process within the simulation learning activity.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>(Substantiv)</i> Ein formaler, gemeinschaftlicher, reflexiver Prozess innerhalb des Simulationslernvorgangs.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An activity that follows a simulation experience and led by a facilitator.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Aktivität, die im Anschluss an eine Simulationserfahrung stattfindet und von einem Moderierenden geleitet wird.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li><i>(verb)</i> To conduct a session after a simulation event where educators/instructors/facilitators and</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>(Verb)</i> Eine Besprechungsrunde nach der Simulationsveranstaltung durchführen, in der Auszubildende/ InstruktorInnen/</li> </ul>

<p>learners re-examine the simulation experience for the purpose of moving toward assimilation and accommodation of learning to future situations (Johnson-Russell &amp; Bailey, 2010; NLN-SIRC, 2013); debriefing should foster the development of clinical judgment and critical thinking skills (Johnson-Russell &amp; Bailey, 2010).</p>	<p>Moderierende und Lernende die Simulationserfahrung nachbesprechen mit dem Ziel, das Erlernte für zukünftige Situationen schrittweise zu verinnerlichen und einzubeziehen (Johnson-Russell &amp; Bailey, 2010; NLN-SIRC, 2013); Debriefing sollte die Entwicklung klinischen Urteilsvermögens und kritischer Denkfähigkeiten fördern (Johnson-Russell &amp; Bailey, 2010).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>To encourage participants' reflective thinking and provide feedback about their performance while various aspects of the completed simulation are discussed.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teilnehmer anregen, reflexiv zu denken und Feedback über ihre Leistung zu geben, während unterschiedliche Aspekte der abgeschlossenen Simulation diskutiert werden.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>To explore with participants their emotions and to question, reflect, and provide feedback to one another (i.e., <i>guided reflection</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zusammen mit Teilnehmern ihre Emotionen erkunden, einander Fragen stellen, miteinander reflektieren und sich gegenseitig Feedback geben (d. h. <i>geleitete Reflexion</i>).</li> </ul>
<p>Compare: ADVOCACY AND INQUIRY, FEEDBACK, GUIDED REFLECTION</p>	<p>Vergleiche auch: BEWERTUNG UND ERKUNDUNG, FEEDBACK, GELEITETE REFLEXION</p>
<p><b>Debrief</b></p>	<p><b>Debrief</b></p>
<p><i>noun</i></p>	<p><i>Substantiv (m)</i></p>
<p><b>Definition</b></p>	<p><b>Definition</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The individual who facilitates a debriefing session and is knowledgeable and skilled in performing appropriate, structured, and psychologically safe debriefing sessions (Fanning &amp; Gaba, 2007);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Person, die eine Debriefing-Runde moderiert und über entsprechende Kompetenz und Fachwissen verfügt, angemessene, strukturierte und psychologisch sichere Debriefing-Runden durchzuführen (Fanning &amp; Gaba, 2007);</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The person who leads participants through the debriefing; Debriefing by competent instructors and subject matter experts is considered important to maximize the opportunities arising from simulation (Raemer et al, 2011).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Person, die Teilnehmer begleitend durch das Debriefing führt; Debriefing durch kompetente InstruktorInnen und Fachexperten wird als maßgeblicher Faktor für die Maximierung der sich aus der Simulation ergebenden Möglichkeiten angesehen (Raemer et al, 2011).</li> </ul>

Compare: FACILITATOR, SIMULATIONIST	Vergleiche auch: MODERIERENDE, SIMULATIONSEXPERTE/IN
<b>Deliberate Practice</b>	<b>Absichtliche Praxis</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A theory of general psychology that states the differences between expert performers and normal adults reflect a life-long period of deliberate effort to improve performance in a specific domain. (Ericsson, K. A).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Theorie der Allgemeinen Psychologie, nach der die Unterschiede zwischen erfahrenen Mitwirkenden und normalen Erwachsenen auf lebenslange zielgerichtete und bewusste Anstrengungen zur Leistungsverbesserung auf einem spezifischen Gebiet zurückzuführen sind. (Ericsson, K. A).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A systematically designed activity that has been created specifically to improve an individual's performance in a given domain (Ericsson, K. A., R. Th. Krampe, R.Th. and Tesch-Römer, C, 1993).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine systematisch konzipierte Aktivität, die eigens zur Leistungsverbesserung einer Person auf einem spezifischen Gebiet gestaltet wurde (Ericsson, K. A., R. Th. Krampe, R.Th. and Tesch-Römer, C, 1993).</li> </ul>
Compare: MASTERY LEARNING	Vergleiche auch: ZIELERREICHENDES LERNEN
<b>Deterministic</b>	<b>Plangesteuert (Deterministisch)</b>
<i>adj</i>	<i>Adjektiv</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Pertaining to a process, model, or variable whose outcome, result, or value does not depend on chance (M&amp;S Glossary).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezieht sich auf Prozesse, Modelle oder Variablen, deren Ergebnisse, Resultate oder Werte nicht vom Zufall abhängen (M&amp;S Glossary).</li> </ul>
Contrast with: STOCHASTIC	Im Gegensatz zu: STOCHASTISCH
<b>Discrete Simulation (Discrete-Event Simulation)</b>	<b>Diskrete Simulation (diskrete Ereignissimulation)</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A simulation that relies on variables changed only at a countable number of</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Simulation, die sich auf Variablen stützt, die nur an abzählbaren Zeitpunkten</li> </ul>



<p>points in time; discrete event simulation (DES) is the process of codifying the behavior of a complex system as an ordered sequence of well-defined events.</p>	<p>geändert werden; diskrete Ereignissimulation (DES) ist ein Prozess der Kodifizierung des Verhaltens eines komplexen Systems als eine geordnete Folge klar definierter Ereignisse.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The operation of a <u>system</u> as a discrete <u>sequence of events</u> in time. Each event occurs at a particular instant in time and marks a change of <u>state</u> in the system. Between consecutive events, no change in the system is assumed to occur; thus the simulation can directly jump in time from one event to the next (Robinson, 2004);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Betrieb eines <u>Systems</u> als eine zeitliche diskrete Folge von Ereignissen. Jedes Ereignis tritt zu einem bestimmten Augenblick ein und verändert den <u>Zustand</u> im System. Es wird davon ausgegangen, dass zwischen aufeinanderfolgenden Ereignissen keine Systemänderung eintritt; daher kann die Simulation zeitlich direkt von einem Ereignis zum nächsten springen (Robinson, 2004);</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>One or more variables that completely describe a system at any given moment in time (Sokolowski and Banks).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine oder mehrere Variablen, die ein System zu einem jeweiligen Zeitpunkt vollständig beschreiben (Sokolowski and Banks).</li> </ul>
<b>Distributed Simulation</b>	<b>Dezentrale (verteilte) Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The concept of simulation on-demand, made widely available wherever and whenever it is required; DS provides an easily transportable, self-contained ‘set’ for creating simulated environments, at a fraction of the cost of dedicated, static simulation facilities (Kneebone et al, 2010).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Konzept der Simulation auf Abruf, die allgemein verfügbar gemacht wird, wo immer und wann immer sie erforderlich ist; DS bietet ein leicht transportierbares, eigenständiges "Set" zur Schaffung simulierter Umgebungen zu einem Bruchteil der Kosten, die für zweckbestimmte stationäre Simulationseinrichtungen anfallen (Kneebone et al, 2010).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A set of simulations operating in a common environment and distributed to learners; a distributed simulation may be composed of any of the three modes of simulation: live, virtual, and constructive, and are seamlessly integrated within a single exercise (M&amp;S Glossary).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Auswahl an Simulationen, die in einem gemeinsamen Umfeld angewendet und Lernenden zur Verfügung gestellt wird; eine dezentrale Simulation kann aus jeglichen der drei Simulationsmodi zusammengestellt sein: live, virtuell und konstruktiv, und diese können nahtlos in eine einzigen Aufgabe integriert werden (M&amp;S Glossary).</li> </ul>
<b>Embedded Participant</b>	<b>Eingebaute Teilnehmende</b>

<i>noun</i>	<i>Substantiv (pl)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An individual who is trained or scripted to play a role in a simulation encounter in order to guide the scenario, and may be known or unknown to the participants; guidance may be positive or negative, or a distractor based on the objectives, level of the participants, and the needs of the scenario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person, die entsprechend ausgebildet oder skriptbasiert eine Rolle in einer Simulationsbegegnung spielt, um das Szenario zu lenken, und die den Teilnehmern bekannt oder unbekannt sein kann; die Führung kann positiv oder negativ oder sogar eine Ablenkungsstrategie sein, basierend auf den Zielsetzungen, dem Niveau der Teilnehmer und den Bedürfnissen des Szenarios.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A role assigned in a simulation encounter to help guide the scenario; the embedded participant's role is part of the situation, however the underlying purpose of the role may not be revealed to the participants in the scenario or simulation (INACSL, 2013).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine in der Simulationsbegegnung zugeteilte Rolle, die bei der Führung des Szenarios helfen soll; die Rolle der/s eingebauten Teilnehmenden gehört zur Situation, jedoch wird der zugrundeliegende Zweck der Rolle der eingebetteten Teilnehmer nicht offenbart (INACSL, 2013).</li> </ul>
See also: ACTOR, CONFEDERATE, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT	Siehe auch: SCHAUSPIELENDEN, VERBÜNDETER, ROLLENSPIELER, SIMULIERTER PATIENT, SIMULIERTE PERSON, STANDARDISIERTER PATIENT
<b>Environmental Fidelity</b>	<b>Umgebungsbedingte Wiedergabetreue</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The degree to which the simulated environment (manikin, room, tools, equipment, moulage, and sensory props) replicates reality and appearance of the real environment.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Ausmaß, in welchem das simulierte Umfeld (Patientensimulator, Raum, Werkzeuge, Ausrüstung, Moulagen und sensorische Requisiten) die Realität und das Erscheinungsbild der realen Umgebung nachbildet.</li> </ul>
See also: FIDELITY, HIGH FIDELITY SIMULATION, PHYSICAL FIDELITY, REALISM	Siehe auch: WIEDERGABETREUE, REALITÄTSTREUE SIMULATION, PHYSISCHE WIEDERGABETREUE, REALISMUS
<b>Event</b>	<b>Ereignis</b>

<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The occurrences that cause variation or changes in the state of a system (Sokolowski and Banks, 2009); in healthcare simulation, this term is common when programming manikins and often refers to learner actions.</li> <li>An event is described by the time it occurs and event lists can be created to drive changes in a simulation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vorkommnisse, die zu Variationen oder Veränderungen im Zustand eines Systems führen (Sokolowski and Banks, 2009); bei der Simulation im Gesundheitswesen ist dies ein gängiger Begriff bei der Programmierung von Manikins und bezieht sich oft auf Handlungen von Lernenden.</li> <li>Ein Ereignis wird durch den Eintrittszeitpunkt beschrieben, und Ereignislisten können erstellt werden, um in einer Simulation Veränderungen voran zu treiben.</li> </ul>
See also: STATE/STATES	Siehe auch: ZUSTAND/ZUSTÄNDE
<b>Facilitator (Simulation Facilitator)</b>	<b>Moderator (Simulationsmoderierende)</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An individual who is involved in the implementation and/or delivery of simulation activities. <i>For example, faculty, educators, etc...</i></li> <li>An individual that helps to bring about an outcome (such as learning, productivity, or communication) by providing indirect or unobtrusive assistance, guidance, or supervision; for example: <i>The debriefing facilitator kept the discussion flowing smoothly.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person, die an der Implementierung und/oder Erbringung von Simulationsvorgängen beteiligt ist. <i>Zum Beispiel Kursleitung, Ausbildende usw.</i></li> <li>Eine Person, die an der Herbeiführung eines bestimmten Ergebnisses mitwirkt (wie etwa Lernen, Leistungen oder Kommunikation), indem sie indirekte oder dezente Unterstützung, Orientierungshilfe oder Beaufsichtigung leistet; zum Beispiel: <i>Die/der Moderierende eines Debriefings sorgte für einen reibungslosen Diskussionsverlauf.</i></li> </ul>
Compare: DEBRIEFER, SIMULATIONIST	Vergleiche auch: DEBRIEFER, SIMULATIONSLEITER
<b>Feedback</b>	<b>Feedback</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>An activity where information is relayed back to a learner; feedback should be constructive, address specific aspects of the learner's performance, and be focused on the learning objectives (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Aktivität, bei welcher Informationen an einen Lernenden rückgemeldet werden; Feedback sollte konstruktiv sein, spezifische Aspekte der Leistung des Lernenden thematisieren und sich auf die Lernziele konzentrieren (SSH).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Information transferred between participants, facilitator, simulator, or peer with the intention of improving the understanding of concepts or aspects of performance (INACSL, 2013); feedback can be delivered by an instructor, a machine, a computer, a patient (or a simulated person), or by other learners as long as it is part of the learning process.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Austausch von Informationen zwischen Teilnehmenden, Moderierenden, Simulator oder Gleichrangigen, um das Verständnis von Konzepten oder Leistungsaspekten zu verbessern (INACSL, 2013); Feedback kann von InstruktorInnen, einer Maschine, einem Computer, einem Patienten (oder einer simulierten Person) vermittelt werden oder auch von anderen Lernenden, solange es zu ihrem Lernprozess gehört.</li> </ul>
Compare: ADVOCACY AND INQUIRY, DEBRIEF/DEBRIEFING, GUIDED REFLECTION	Vergleiche auch: BEWERTUNG UND ERKUNDUNG, NACHBESPRECHUNG/DEBRIEFING, GELEITETE REFLEXION
<b>Fiction Contract</b>	<b>Fiktionsvertrag</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A concept which implies that an engagement in simulation is a contract between the instructor and the learner: each has to do his or her part to make the simulation worthwhile (Rudolph, Dieckmann, et al.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Konzept, nach dem die Teilnahme an einer Simulation eine Abmachung zwischen InstruktorInnen und Lernenden beinhaltet: jede Person muss ihren Teil dazu beitragen, dass sich die Simulation lohnt/wertvoll ist (?) (Rudolph, Dieckmann, et al.).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The degree of engagement that healthcare trainees are willing to give the simulated event; also known as the "suspension of disbelief", it is a literary and theatrical concept that encourages participants to put aside their disbelief and accept the simulated exercise as being real for the duration of the scenario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Maß an Einsatz, das Auszubildende im Gesundheitswesen bereit sind, in ein simuliertes Ereignis zu investieren; auch als "willentliche Aussetzung des Unglaubens" bekannt, dies ist ein literarisches und theatralischen Konzept, das Teilnehmer dazu anregt, ihre Ungläubigkeit beiseite zu legen und die simulierte Übung für die Dauer des Szenarios als real zu akzeptieren.</li> </ul>
<b>*Fidelity</b>	<b>*Wiedergabetreue, Realitätsnähe</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>

<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The degree to which the simulation replicates the real event and/or workplace; this includes physical, psychological, and environmental elements.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Grad, in dem die Simulation das reale Ereignis und/oder die Arbeitsumgebung nachbildet; hierzu gehören physische, psychologische und umgebungsspezifische Elemente.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The ability of the simulation to reproduce the reactions, interactions, and responses of the real world counterpart. It is not constrained to a certain type of simulation modality, and higher levels of fidelity are not required for a simulation to be successful.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fähigkeit der Simulation, die Reaktionen, Interaktionen und Erwidern des Gegenübers in der realen Welt nachzubilden. Sie beschränkt sich nicht auf eine bestimmte Art der Simulationsmodalität, und höhere Grade der Wiedergabetreue sind für eine erfolgreiche Simulation nicht erforderlich.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The level of realism associated with a particular simulation activity; fidelity can involve a variety of dimensions, including (a) physical factors such as environment, equipment, and related tools; (b) psychological factors such as emotions, beliefs, and self-awareness of participants; (c) social factors such as participant and instructor motivation and goals; (d) culture of the group; and (e) degree of openness and trust, as well as participants' modes of thinking (INACSL, 2013);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der mit einem bestimmten Simulationsvorgang verbundene Realitätsgrad; Wiedergabetreue kann eine Vielfalt von Dimensionen umfassen, einschließlich (a) physische Faktoren wie Umgebung, Ausrüstung und zugehöriges Instrumentarium; (b) psychologische Faktoren wie Emotionen, Glaubensvorstellungen und Selbstwahrnehmung der Teilnehmenden; (c) soziale Faktoren wie Motivation und Zielsetzungen der Teilnehmenden und InstruktorInnen; (d) Kultur der Gruppe; und (e) Aufgeschlossenheits- und Vertrauensgrad sowie Denkweisen der Teilnehmenden (INACSL, 2013);</li> </ul>
See also: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, HIGH FIDELITY, HIGH FIDELITY SIMULATION, IMMERSIVE SIMULATION, LOW FIDELITY, PHYSICAL FIDELITY, PSYCHOLOGICAL FIDELITY, REALISM, SIMULATION FIDELITY	Siehe auch: UMGEBUNGSBEZOGENE WIEDERGABETREUE, FUNKTIONELLE WIEDERGABETREUE, REALITÄTSGETREUE SIMULATION, IMMERSIVE SIMULATION, NIEDRIGE WIEDERGABETREUE, PHYSISCHES WIEDERGABETREUE, PSYCHOLOGISCHE WIEDERGABETREUE, REALISMUS, REALITÄTSNÄHE DER SIMULATION
<b>Fixation Error</b>	<b>Fixierungsfehler</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>A principle of crisis resource management wherein humans fail to revise a situation assessment in risky and dynamic systems or events (Decker 2011).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Prinzip des Crisis Resource Managements (?), bei dem es Menschen versäumen, eine Situationseinschätzung in riskanten und dynamischen Systemen oder Ereignissen zu überprüfen (Decker 2011).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The persistent failure to revise a diagnosis or plan in the face of readily available evidence suggesting that a revision is necessary.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das fortdauernde Versäumnis, eine Diagnose oder einen Plan zu überprüfen, obwohl genügend Beweise dafür vorliegen, dass eine Überprüfung notwendig ist.</li> </ul>
Compare: SITUATIONAL AWARENESS	Vergleiche auch: SITUATIONSBEWUSSTSEIN
<b>Frame(s)</b>	<b>Rahmen Mentales Modell(e) (?)</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The perspectives through which individuals interpret new information and experiences for the purpose of decision-making; frames are formed through previous experiences and can be based on knowledge, attitudes, feelings, goals, rules, and/or perceptions.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Perspektiven, durch die Personen neue Informationen und Erfahrungen zum Zweck der Entscheidungsfindung interpretieren. Mentalmodelle gestalten sich durch vorherige Erfahrungen und können auf Kenntnissen, Einstellungen, Gefühlen, Zielen, Regeln und/oder Auffassungen basieren.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The mindset of the internal participant or facilitator; their knowledge, thoughts, feelings, actions (speech/body language), attitudes (verbal/non-verbal), and perceptions (adapted from Rudolph, J.W. et al.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Denkweise des internen Teilnehmenden oder Moderierenden; ihre Kenntnisse, Gedanken, Gefühle, Handlungen (Sprache/Körpersprache), Einstellungen (verbal/nichtverbal) und Auffassungen (adaptiert von Rudolph, J.W. et al.).</li> </ul>
<b>Functional Fidelity</b>	<b>Funktionelle Wiedergabetreue</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The degree in which the equipment used in the simulation responds to the participant's actions; e.g. a <i>static ventilator would offer low functional fidelity compared to a working ventilator in a simulation requiring a ventilator alarm.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Grad, in dem die bei der Simulation verwendete Ausrüstung auf das Handeln der Teilnehmenden reagiert; z. B. <i>würde ein ruhendes Beatmungsgerät in einer Simulation, die einen Beatmungsgeräatalarm erfordert, im Vergleich zu einem funktionierenden Beatmungsgerät eine</i></li> </ul>

	<i>geringe funktionelle Wiedergabetreue bieten.</i>
See also: FIDELITY, HIGH FIDELITY SIMULATOR, REALISM	Siehe auch: WIEDERGABETREUE, REALITÄTSGETREUER (HIGH-FIDELITY) SIMULATOR, REALISMUS
<b>Guided Reflection</b>	<b>Geleitete Reflexion</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The process encouraged by the instructor during debriefing that reinforces the critical aspects of the experience and encourages insightful learning allowing the participant to link theory with practice and research (INACSL, 2013).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der von der/dem InstruktorIn während des Debriefings angeregte Prozess, der die kritischen Aspekte der Erfahrung bekräftigt und aufschlussreiches Lernen unterstützt, und der es den Teilnehmenden ermöglicht, Theorie mit Praxis und Forschung zu verknüpfen (INACSL, 2013).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The facilitated intellectual and affective activities that allow individuals to explore their experience in order to lead to new understanding and appreciations (adapted from Boud et al, 1985).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die moderierten geistigen und affektiven Aktivitäten, die Personen in die Lage versetzen ihre Erfahrung zu erforschen/erkunden, um dadurch zu neuem Verständnis und Wertschätzung zu gelangen (adaptiert von Boud et al, 1985).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A mentor facilitated process that allows the learner to “integrate the understanding gained into one’s experience in order to enable better choices or actions in the future, as well as enhance one’s overall effectiveness” (Rogers, 2001).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein von MentorInnen moderierter Prozess, der Lernende in die Lage versetzt "das gewonnene Verständnis in die eigene Erfahrung zu integrieren, um sie zu befähigen, zukünftig bessere Entscheidungen und Handlungen vorzunehmen sowie ihre Gesamteffektivität zu optimieren" (Rogers, 2001).</li> </ul>
Compare: ADVOCACY AND INQUIRY, DEBRIEF/DEBRIEFING, FEEDBACK	Vergleiche auch: BEWERTUNG UND HINTERFRAGUNG, NACHBESPRECHUNG/DEBRIEFING, FEEDBACK
See also: REFLECTIVE THINKING	Siehe auch: REFLEXIVES DENKEN
<b>Gynecological / Genitourinary Teaching Associate (GTA, GUTA, MUTA)</b>	<b>Nichtwissenschaftliche Lehrkraft im Bereich Gynäkologie und Urogenitalsystem</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• A Genitourinary Teaching Associate (GUTA) is an individual trained to teach the techniques and protocol for performing the gender-specific physical examination to learners, using himself or herself as a demonstration and practice model.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine nichtwissenschaftliche Lehrkraft für das Urogenitalsystem ist eine Person mit einer Ausbildung zum Unterrichten von Techniken und Protokollen zur Durchführung der geschlechtsspezifischen körperlichen Untersuchung, die sich selbst als Demonstration- und Übungsmodell heranzieht.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A Gynecological Teaching Associate (GTA) is a female specifically trained to teach, assess, and provide feedback to learners about accurate pelvic, rectal and/or breast examination techniques. They also address the communication skills needed to provide a comfortable exam in a standardized manner, while using their bodies as teaching tools in a supportive, non-threatening environment (ASPE);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine nichtwissenschaftliche Lehrkraft in der Gynäkologie ist eine weibliche Lehrkraft mit einer spezifischen Ausbildung, um Lernende in den korrekten Techniken für Becken-, Rektal- und Brustuntersuchungen zu unterweisen, ihre diesbezügliche Herangehensweise zu bewerten und ihnen dazu Feedback zu geben. Sie befassen sich auch mit der für standardisiert durchgeführte beschwerdefreie Untersuchungen erforderlichen Kommunikationskompetenz und setzen zugleich ihren Körper als Lehrmittel in einem unterstützenden und nicht-bedrohlichen Umfeld ein (ASPE);</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A Male Urogenital Teaching Associate (MUTA) is a male specifically trained to teach, assess, and provide feedback to learners about accurate urogenital and rectal examination techniques. They also address the communication skills needed to provide a comfortable exam in a standardized manner, while using their bodies as teaching tools in a supportive, non-threatening environment (ASPE).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine männliche nichtwissenschaftliche Lehrkraft für das Urogenitalsystem ist eine männliche, speziell ausgebildete Person, um Lernende in den korrekten Techniken für Urogenital- und Rektaluntersuchungen zu unterweisen, ihre diesbezügliche Herangehensweise zu bewerten und ihnen dazu Feedback zu geben. Sie befassen sich auch mit der für standardisiert durchgeführte beschwerdefreie Untersuchungen erforderlichen Kommunikationskompetenz und setzen zugleich ihren Körper als Lehrmittel in einem unterstützenden und nicht-bedrohlichen Umfeld ein (ASPE).</li> </ul>
<b>Haptic (Haptics)</b>	<b>Haptisch (Haptik)</b>
<i>adj (noun)</i>	<i>Adjektiv (Substantiv (f))</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• In healthcare simulation, refers to devices that providing tactile feedback to the user. Haptics can be used to simulate touching, palpating an organ,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bezieht sich bei der Simulation im Gesundheitswesen auf Geräte und Vorrichtungen, die den Anwendenden taktile Rückmeldungen geben. Haptik kann</li> </ul>



or body part, and the cutting, tearing or traction on a tissue.	verwendet werden, um das Berühren oder Abtasten eines Organs oder Körperteils sowie an Geweben das Schneiden, Reißen oder Dehnen zu simulieren.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Devices that capture and record a trainee's 'touch' in terms of location and depth of pressure at specific anatomical sites (McGaghie et al, 2010; Jackson et al).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Geräte, die die "Berührung" eines Auszubildenden in Bezug auf die Lage und Tiefe des Drucks an bestimmten anatomischen Stellen erfassen und aufzeichnen (McGaghie et al, 2010; Jackson et al).</li> </ul>
<b>Healthcare Simulation</b>	<b>Simulation im Gesundheitswesen</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A technique that creates a situation or environment to allow persons to experience a representation of a real healthcare event for the purpose of practice, learning, evaluation, testing, or to gain understanding of systems or human actions (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Technik, die eine Situation oder Umgebung schafft, die es Personen ermöglicht, eine Darstellung eines realen Ereignisses im Gesundheitswesen zum Zweck des Übens, Lernens, Auswertens, Testens oder zum Verständnis von Systemen oder menschlichen Handlungen zu erfahren (SSH).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The application of a simulation activity to training, assessment, research, or systems integration toward patient safety (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Durchführung einer Simulationsaktivität zum Zweck der Ausbildung, Bewertung, Forschung oder Systemintegration im Hinblick auf Patientensicherheit (SSH).</li> </ul>
See also: SIMULATION	Siehe auch: SIMULATION
<b>High-Fidelity Simulator</b>	<b>Realitätsgetreuer (High-Fidelity) Simulator mit hoher Wiedergabegetreue</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A term often used to refer to the broad range of full-body manikins that have the ability to mimic, at a very high level, human body functions.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Begriff, der oft in Bezug auf eine breite Palette von Ganzkörper-Simulationspuppen verwendet wird, die in sehr hohem Maß menschliche Körperfunktionen nachahmen können.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Also known as a high complexity simulator. Other types of simulators can also be considered high-fidelity, and that fidelity (realism) has other</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Auch als hochkomplexer Simulator bekannt. Andere Simulator-Arten können auch als realitätsgetreu angesehen werden, und diese Wiedergabetreue (Realitätsnähe) hat andere</li> </ul>

characteristics beyond a particular type of simulator.	Eigenschaften, die über eine einzelne Simulator-Art hinausgehen.
See also: FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, REALISM	Siehe auch: WIEDERGABETREUE, FUNKTIONELLE WIEDERGABETREUE, REALISMUS
<b>High-Fidelity Simulation</b>	<b>High-Fidelity Simulation (Simulation mit hoher Realitätsnähe)</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>In healthcare simulation, high-fidelity refers to simulation experiences that are extremely realistic and provide a high level of interactivity and realism for the learner (INACSL, 2013); Can apply to any mode or method of simulation; <i>for example: human, manikin, task trainer, or virtual reality.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bei der Simulation im Gesundheitswesen bezieht sich Realitätstreue auf Simulationserfahrungen, die äußerst realistisch sind und für Lernende einen hohen Grad an Interaktivität und Realismus schaffen (INACSL, 2013); Kann sich auf jegliche/n Modus oder Methode der Simulation beziehen; <i>zum Beispiel: Mensch, Simulationspuppe, Aufgabentrainer oder virtuelle Realität.</i></li> </ul>
See also: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FIDELITY, REALISM	Siehe auch: UMGEBUNGSBEZOGENE WIEDERGABETREUE, WIEDERGABETREUE, REALISMUS
<b>Human Factors</b>	<b>Menschliche Faktoren („Faktor Mensch“)</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The discipline or science of studying the interaction between humans and systems and technology; it includes, but is not limited to, principles and applications in the areas of human engineering, personnel selection, training, life support, job performance aids, and human performance evaluation (M&amp;S Glossary).</li> <li>The psychological, cultural, behavioral, and other human attributes that influence decision-making, the flow of</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fachrichtung oder Wissenschaft der Erforschung der Interaktionen von Menschen und Systemen und Technologie; dies beinhaltet unter anderem Prinzipien und Anwendungen auf den Gebieten des “human engineering“, Personalauswahl, Training, lebenserhaltende Maßnahmen, Hilfsmittel zur Arbeitsdurchführung und Bewertung der menschlichen Leistungsfähigkeit (M&amp;S Glossary).</li> <li>Die psychologischen, kulturellen, verhaltensbezogenen und anderen menschlichen Eigenschaften, welche die</li> </ul>

information, and the interpretation of information by individuals or groups (M&S Glossary).	Entscheidungsfindung, den Informationsfluss und die Interpretation von Informationen durch Personen oder Gruppen beeinflussen (M&S Glossary).
<b>Hybrid Simulation</b>	<b>Hybrid-Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The union of two or more modalities of simulation with the aim of providing a more realistic experience.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Verbindung zweier oder mehrerer Simulationsmodalitäten mit dem Ziel, eine realistischere Erfahrung zu vermitteln.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>In healthcare simulation, hybrid simulation is most commonly applied to the situation where a part task trainer (e.g., a urinary catheter model) is realistically affixed to a standardized/simulated patient, allowing for the teaching and assessment of technical and communication skills in an integrated fashion (Kneebone, Kidd et al, 2002).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bei der Simulation im Gesundheitswesen wird die Hybrid-Simulation am häufigsten in Situationen angewendet, wo ein Aufgabentrainer (z. B. ein Blasenkatheter-Modell) wirklichkeitsgetreu an einer/einem standardisierten bzw. simulierten Patientin/en eingesetzt wird, wodurch die Vermittlung und Bewertung von technischen und kommunikativen Fähigkeiten auf integrierte Weise ermöglicht wird. (Kneebone, Kidd et al, 2002).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The use of two or more simulation modalities in the same simulation activity (Zulkepli et al).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Verwendung zweier oder mehrerer Simulationsmodalitäten im selben Simulationsvorgang (Zulkepli et al).</li> </ul>
Compare: MIXED SIMULATION/MIXED METHODS SIMULATION, MULTIPLE MODALITY SIMULATION	Vergleiche auch: GEMISCHTE SIMULATION/SIMULATION MIT VERSCHIEDENEN METHODEN, MULTIMODALE SIMULATION

<b>Immersion</b>	<b>Vertiefung, Eintauchen</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Describes the level to which the learner becomes involved in the simulation; a high degree of immersion indicates that the learner is treating the simulation as if it was a real-life (or very close to real-life) event (SSH);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Beschreibt, in welchem Maß sich die/der Lernende in die Simulation vertieft; ein hohes Maß an Vertiefung zeigt an, dass die/der Lernende mit der Simulation so umgeht, als ob sie ein lebensechtes (oder fast lebensechtes) Ereignis wäre (SSH);</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>A state (or situation) in which trainees dedicate most of their time doing something related to or thinking about a simulation, and becomes involved in it; the level of immersion might vary, where a high degree indicates that the trainee is fully involved; for example: <i>realistic environments facilitate a participant's full immersion in the simulation.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Zustand (oder eine Situation), in dem Auszubildende die meiste Zeit damit verbringen etwas zu tun, was mit einer Simulation in Zusammenhang steht, oder darüber nachzudenken, und in sie eingebunden werden; der Grad der Vertiefung kann variieren, wobei ein hoher Grad darauf hindeutet, dass die/der Auszubildende vollständig beteiligt ist; zum Beispiel: <i>realistische Umgebungen begünstigen die vollständige Vertiefung einer/eines Teilnehmenden.</i></li> </ul>
See also: IMMERSIVE SIMULATION	Siehe auch: EINTAUCHENDE SIMULATION
<b>Immersive Simulation</b>	<b>Eintauchende, vertiefende Simulation</b>
<i>adj (immersive); n (simulation)</i>	<i>Adjektiv (immersiv); Substantiv (Simulation (f))</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li><i>adj:</i> A real-life situation that deeply involves the participants' senses, emotions, thinking, and behavior; creating an immersive simulation depends on the alignment with learning objectives, the fidelity of the simulation (physical, conceptual and emotional), and participant's perception of realism.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Adjektiv:</i> Eine lebensechte Situation, die die Sinne, Emotionen, Gedanken und das Verhalten der Teilnehmenden tief einbezieht; die Schaffung einer vertiefenden Simulation hängt von der Ausrichtung der Lernziele, der Wiedergabetreue der Simulation (physisch, konzeptionell und emotional) und der Wahrnehmung der Realität der/des Teilnehmenden ab.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li><i>noun:</i> A simulation session influenced by participants' characteristics, experiences, level of training, and preparation for the case or task. The perceived physical, conceptual and emotional fidelity, the appropriate level of challenge, and the simulators and actors can all effect the simulation experience (Hamstra et al, 2014; Rudolph et al, 2007).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Substantiv:</i> Eine Simulationsveranstaltung, die durch die Eigenschaften der Teilnehmenden, ihren Erfahrungen, ihrem Trainingsniveau und ihrer Vorbereitung für den Fall oder die Aufgabe beeinflusst wird. Die wahrgenommene physische, konzeptionelle und emotionale Wiedergabetreue, das angemessene Herausforderungsniveau sowie die Simulatoren und Schauspielenden können sich alle auf die Simulationserfahrung auswirken (Hamstra et al, 2014; Rudolph et al, 2007).</li> </ul>
See also: FIDELITY, IMMERSION, REALISM	Siehe auch: WIEDERGABETREUE, VERTIEFUNG, REALISMUS

<b>Incognito Standardized Patient</b>	<b>AnonymeR standardisierteR PatientIn</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f, m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A person who plays a role as a patient in real healthcare situations, while the healthcare workers in those situations are unaware of the fact that the person is not a real patient (Rethans et al. review Med Educ 2007).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person, die eine Rolle als PatientIn in wirklichen Behandlungssituationen spielt, während das anwesende Gesundheitspersonal in derartigen Situationen nicht weiß, dass die Person keine/kein echte/echter PatientIn ist (Rethans et al. review Med Educ 2007).</li> </ul>
Also: UNANNOUNCED STANDARDIZED PATIENTS, STEALTH PATIENTS, SECRET SHOPPER	Auch: UNANGEKÜNDIGTE STANDARDISIERTE PATIENTINNEN, TARNPATIENTINEN, TESTPATIENTIN
<b>In Silico</b>	<b>In Silico</b>
<i>adj or adv.</i>	<i>Adjektiv oder Adverb</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Performed on computer or via computer simulation; the phrase was coined in 1989 as an analogy to the Latin phrases in vivo, in vitro, and in situ (Sieburg, 1990).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Am Computer oder mittels einer Computersimulation ausgeführt; dieser im Jahr 1989 geprägte Ausdruck ist eine Analogie zu den lateinischen Begriffen in vivo, in vitro, und in situ (Sieburg, 1990).</li> </ul>
Compare: IN SITU	Vergleiche auch: IN SITU
<b>In Situ/In Situ Simulation</b>	<b>In Situ/In-Situ-Simulation</b>
<i>Adj (n)</i>	<i>Adjektiv (Substantiv (f))</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Taking place in the actual patient care setting/environment in an effort to achieve a high level of fidelity and realism; this training is particularly suitable for difficult work environments, due to space constraints or noise. For example, <i>an ambulance, a small aircraft, a dentist's chair, a catheterization lab</i> (Kyle &amp; Murray, 2008). This training is valuable to assess, troubleshoot, or develop new system processes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Findet in einem tatsächlichen Patientenbetreuungsumfeld statt, um einen hohen Grad an Wiedergabetreue und Realismus zu schaffen; dieses Training eignet sich insbesondere für schwierige Arbeitsumgebungen aufgrund von engen Platzverhältnissen oder Lärm. Zum Beispiel, <i>ein Krankenwagen, ein Kleinflugzeug, ein Zahnarztstuhl, ein Katheterlabor</i> (Kyle &amp; Murray, 2008). Das Training ist sehr nützlich zur Bewertung, Fehleraufdeckung oder Entwicklung neuer Systemprozesse.</li> </ul>

Compare: IN SILICO	Vergleiche auch: IN SILICO
<b>Interactive Model or Simulation</b>	<b>Interaktive/s Modell oder Simulation</b>
<i>n</i>	<i>Subjektiv (n oder f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulating a situation in which the outcome varies depending on human participation (Thomas). This allows humans to practice different sets of actions in order to learn the correct response to an event.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Simulation einer Situation, in der das Ergebnis je nach menschlicher Mitwirkung anders ausfällt (Thomas). Das erlaubt Menschen, unterschiedliche Handlungsabläufe einzuüben, um die richtige Reaktion auf ein Ereignis zu lernen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Modeling which requires human participation (Australian Dept. of Defense 2011).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Darstellung am Modell, das eine menschliche Mitwirkung erfordert (Australian Dept. of Defense 2011).</li> </ul>
<b>Interdisciplinary</b>	<b>Interdisziplinär</b>
<i>adj</i>	<i>Adjektiv</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Involving two or more academic, scientific, or artistic disciplines (Merriam-Webster.com).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Einbeziehung von zwei oder mehr akademischen, wissenschaftlichen oder künstlerischen Disziplinen (Merriam-Webster.com).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The combining of two or more academic disciplines, fields of study, professions, technologies or departments (dictionary.reference.com).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Verbindung von zwei oder mehr akademischen Disziplinen, Fachrichtungen, Berufssparten, Technologien oder Fachabteilungen (dictionary.reference.com).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Of or relating to more than one branch of knowledge (oxforddictionaries.com).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zu mehr als einem Wissenszweig gehörend oder zugeordnet (oxforddictionaries.com).</li> </ul>
See also: MULTIDISCIPLINARY	Siehe auch: MULTIDISZIPLINÄR
<b>Interdisciplinary / Interdisciplinary Learning</b>	<b>Interdisziplinär / Interdisziplinäres Lernen</b>
<i>adj / noun</i>	<i>Adjektiv / Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>noun</i>: The academic disciplines, such as psychology, or to subspecialties within professions. For example, within the</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Substantiv</i>: Lernen mit Teilnehmern aus verschiedenen akademischen Disziplinen, wie z.B. Psychologie, oder zwischen</li> </ul>

profession of medicine, anesthesia or cardiology (Barr, Koppel, Reeves, Hammick and Freeth, 2005).	Subspezialitäten innerhalb der Berufe. Zum Beispiel innerhalb der Arztberufe, Anästhesie oder Kardiologie (Barr, Koppel, Reeves, Hammick and Freeth, 2005).
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>adj</i>: Working jointly, but address issues from their individual discipline’s perspective (Gray and Connolly, 2008).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Adjektiv</i>: Zusammenarbeitend, aber Probleme aus der Perspektive der eigenen jeweiligen Disziplin angehend (Gray and Connolly, 2008).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integrating the perspective of professionals from two or more professions by organizing the education around a specific discipline, where each discipline examines the basis of their knowledge” (Bray &amp; Howkins, 2008).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integration der Perspektive von Fachleuten aus zwei oder mehr Berufen, indem die Ausbildung um eine bestimmte Disziplin herum organisiert wird, bei der jede Disziplin die Grundlage ihres Wissens untersucht. Die Perspektiven von Fachleuten aus zwei oder mehr Berufssparten integrierend, und zwar durch das Organisieren der Ausbildung im Bereich einer spezifischen Disziplin, wobei jede Disziplin die Grundlage ihres Wissens untersucht (Bray &amp; Howkins, 2008).</li> </ul>
See also: INTERPROFESSIONAL EDUCATION/TRAINING/LEARNING	Siehe auch: INTERPROFESSIONELLE BILDUNG/AUSBILDUNG/LERNEN
<b>Interprofessional</b>	<b>Interprofessionell</b>
<i>adj</i>	<i>Adjektiv</i>
Related: PROFESSION	Verwandte Formen: PROFESSION/BERUF
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collaborating as a team with a shared purpose, goal, and mutual respect to deliver safe, quality health care (Freeth, Hammick, Reeves, Koppel, &amp; Barr, 2005; World Health Organization (WHO), 2010).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Als Team unterschiedlicher Berufe zusammenarbeitend mit einem gemeinsamen Zweck, Ziel und gegenseitigem Respekt, zur Bereitstellung sicherer hochqualitativer Gesundheitsversorgung (Freeth, Hammick, Reeves, Koppel, &amp; Barr, 2005; World Health Organization (WHO), 2010).</li> </ul>
<b>Interprofessional Education /Training/Learning</b>	<b>Interprofessionelle Bildung/Ausbildung/Lernen</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f / f / n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>An educational environment where students from two or more professions learn about, from, and with each other to enable effective collaboration and improve health outcomes (Interprofessional Education and Collaborative Expert Panel, WHO 2011).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Ausbildungsumfeld, wo Studierende aus zwei oder mehr Berufssparten übereinander, voneinander und miteinander lernen, um effektive Zusammenarbeit zu ermöglichen und Gesundheitsergebnisse zu verbessern (Interprofessional Education and Collaborative Expert Panel, WHO 2011).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An initiative to secure learning, and promote gains through interprofessional collaboration in professional practice (Freeth et al.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Initiative zur Sicherstellung des Lernens und Förderung des Nutzens durch interprofessionelle Zusammenarbeit in der beruflichen Praxis (Freeth et al.).</li> </ul>
See also: INTERDISCIPLINARY LEARNING	Siehe auch: INTERDISZIPLINÄRES LERNEN
<b>Interprofessionalism</b>	<b>Interprofessionalität</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
Related: PROFESSION	Verwandte Formen: PROFESSION/BERUF
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The effective integration of professionals through mutual respect, trust, and support, from various professions who share a common purpose to mold their separate skills and knowledge into collective responsibility and awareness that can be achieved through learned processes for communication, problem solving, conflict resolution, and conduct.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die effektive Integration von Fachleuten aus unterschiedlichen Berufssparten durch gegenseitigen Respekt, Vertrauen und Unterstützung. Diese Fachleute verfolgen gemeinsam das Ziel, ihre unterschiedlichen Fertigkeiten und Kenntnisse in eine gemeinschaftliche Verantwortung und ein kollektives Bewusstsein zu verschmelzen. Dieses Ziel kann durch gelernte Prozesse für Kommunikation, Problemlösung, Konfliktlösung und Verhalten erreicht werden.</li> </ul>
<b>Just in Time Simulation</b>	<b>Just-in-Time-Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A method of training that is conducted directly prior to a potential intervention” (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015). The training that is utilized is “just in time” at the “place near the site of the potential</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Methode des Trainings, die unmittelbar vor einer potentiellen Intervention durchgeführt wird (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015). Das angewendete Training ist “gerade noch rechtzeitig” an dem “Ort nahe der Stelle der potenziellen</li> </ul>



<i>intervention</i> " (Palaganas, Maxworthy, Epps, and Mancini, 2015).	<i>Intervention</i> " (Palaganas, Maxworthy, Epps, and Mancini, 2015).
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A learning approach that meets the learner's needs during or just before it is needed to maximize an educational outcome (Barnes, 1998).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Lernansatz, der die Bedürfnisse der Lernenden während oder kurz bevor es notwendig ist, erfüllt, um den Lernerfolg zu maximieren (Barnes, 1998).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A cost reduction method that is derived originally from the Japanese car manufacturing industry where it was a strategy that was utilized to reduce flow times in both production and response time costs (Ohno, 1978).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Methode zur Kostensenkung, die ursprünglich aus der japanischen Automobilindustrie stammt, wo sie als Strategie genutzt wurde, um die Produktionsdurchlaufzeiten und auch die Reaktionszeitkosten zu reduzieren (Ohno, 1978).</li> </ul>
<b>Live, virtual, and constructed (LVC) simulation</b>	<b>Live-, virtuelle und konstruierte Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A broadly used taxonomy describing a mixture of simulation modalities; a live simulation involves real people operating real systems; a virtual simulation is where a real person operates simulated systems; and a constructed simulation does not involve real people or real systems, but instead are computer programs that create an environment. (Sokolowski).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine weit verbreitet verwendete Systematik, die eine Mischung von Simulationsmodalitäten beschreibt; eine Live-Simulation bezieht wirkliche Menschen mit ein, die wirkliche Systeme bedienen; bei einer virtuellen Simulation bedient eine wirkliche Person simulierte Systeme; und bei einer konstruierte Simulation wirken keine wirklichen Menschen oder Systeme mit, sondern sind es hier Computerprogramme, die eine Umgebung schaffen. (Sokolowski).</li> </ul>
<b>Low-Fidelity</b>	<b>Mit niedriger Wiedergabetreue (Low-Fidelity)</b>
<i>adj</i>	<i>Adjektiv (f)</i>
<b>Definition.</b>	<b>Definition.</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Not needing to be controlled or programmed externally for the learner to participate (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015); examples include case studies, role playing, or task trainers used to support students or professionals in learning a clinical</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muss nicht extern geleitet oder programmiert werden, damit der Lernende teilnehmen kann (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015); Beispiele dafür sind Fallstudien, Rollenspiele oder Aufgabentrainer-Trainer, die eingesetzt werden, um Studierende oder Fachleute beim Erlernen einer klinischen Situation</li> </ul>

situation or practice (Adapted from NLN-SIRC, 2013).	oder Praxis zu unterstützen (adaptiert von NLN-SIRC, 2013).
See also: FIDELITY	Siehe auch: WIEDERGABETREUE

<b>*Manikin</b> (also Mannequin)	<b>*Simulationspuppe</b> (auch Mannequin)
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A life-sized human like simulator representing a patient for healthcare simulation and education (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein lebensgroßer menschenähnlicher Simulator, der einen Patienten zum Zweck einer Simulation und Ausbildung im Gesundheitsbereich darstellt (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Full or partial body representation of a patient for practice.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Komplette- oder partielle Darstellung von Körperneines Patienten für Übungszwecke.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Full or partial body simulators that can have varying levels of physiologic function and fidelity.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Komplette- oder partielle Simulatoren von Körpern mit unterschiedlichen Graden an physiologischer Funktion und Wiedergabetreue.</li> </ul>
See also: SIMULATOR	Siehe auch: SIMULATOR
<b>Manikin-based Simulation</b>	<b>Simulationspuppen-basierte Simulation</b> (
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The use of manikins to represent a patient using heart and lung sounds, palpable pulses, voice interaction, movement (e.g., seizures, eye blinking), bleeding, and other human capabilities that may be controlled by a simulationist using computers and software;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Einsatz von Simulationspuppen zur Darstellung einer/s Patientin/en unter Verwendung von Herz- und Lungengeräuschen, tastbarem Puls, sprachlicher Interaktion, Bewegungen (z. B. Krampfanfälle, Augenblinzeln), Blutung, und anderen menschlichen Fähigkeiten, die von einem Simulationsexperten mittels Computern und Software gesteuert werden können;</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The life-like aspects of people and situations generated by a manikin.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die realitätsnahen Aspekte von Menschen und Situationen, die von einer Simulationspuppe generiert werden.</li> </ul>

<b>*Mannequin (also Manikin)</b>	<b>*Mannequin</b> (auch, Simulationspuppe)
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
See: MANIKIN	Siehe: Simulationspuppe
See also: SIMULATOR	Siehe auch: SIMULATOR
<b>Manual Input</b>	<b>Manuelle Eingabe</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The method of operation in which an operator inputs a value to a given parameter regardless of how it would affect any other parameter. The input of the parameter does not adjust the variables in any physiological manner (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Arbeitsmethode, bei der ein Bediener für einen bestimmten Parameter einen Wert eingibt, ungeachtet dessen, wie sich das auf jeden anderen Parameter auswirken würde. Die Eingabe des Parameters passt die Variablen in keiner physiologischen Weise an (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015).</li> </ul>
Compare: PHYSIOLOGIC MODELING, PREPACKAGE SCENARIO, "RUNNING ON THE FLY"	Vergleiche auch: PHYSIOLOGISCHE DARSTELLUNG AM MODELL, VORGEFERTIGTES SZENARIO, "SPONTANE STEUERUNG"
<b>Mastery Learning</b>	<b>Zielerreichendes Lernen</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An instructional philosophy originally proposed by Benjamin Bloom that stated a student must first practice and study to meet the predetermined level criteria (&gt;90%) through the formative assessment of a prerequisite domain prior to advancing in subject matter. If the learner does not achieve the level of mastery, information from the test is used to diagnose areas of deficiency necessary for additional prescriptive support. The student is later tested again. This cycle of feedback and corrective procedures is repeated until mastery is achieved, at which point the</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine ursprünglich von Benjamin Bloom vorgeschlagene Unterrichtsphilosophie, nach welcher ein Lernender zuerst üben und lernen muss, um auf einem bestimmten Gebiet in einer formellen Beurteilung das vorgegebene Niveau (&gt; 90 %) zu erreichen, bevor er in der Materie Fortschritte macht. Wenn der Lernende das angestrebte nicht erreicht, werden die Informationen aus der formellen Beurteilung verwendet, um defizitäre Bereiche und zusätzlichen Unterstützungsbedarf zu identifizieren. Der Lernende wird im Verlauf erneut geprüft. Der Kreislauf von Feedback und korrektiven Maßnahmen wird wiederholt, bis das primär angestrebte Niveau erreicht ist, wonach der</li> </ul>

<p>student will move on to the next level (Guskey, 2010).</p>	<p>Lernende zum nächsten Lernziel übergeht (Guskey, 2010).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An instructional philosophy that highlights individualized feedback and adequate time, allowing the learner to progress through the subject in a customized manner, generally in smaller units to master the subject matter. This concept states that nearly all learners can achieve subject or skill mastery utilizing this method (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Unterrichtsphilosophie, die großen Wert auf individualisiertes Feedback und einen angemessenen Zeitrahmen legt, die es dem Lernenden ermöglicht, in einer individuell angepassten Art und Weise durch das Thema voranzuschreiten, in der Regel in kleineren Einheiten, um den Lehrstoff zu beherrschen. Dieses Konzept besagt, dass fast alle Lernenden mit dieser Methode die Beherrschung des Themas oder der Fertigkeiten erreichen können (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015).</li> </ul>
<p>Compare: DELIBERATE PRACTICE</p>	<p>Vergleiche auch: BEWUSSTE PRAXIS</p>
<p><b>Mixed Reality Human</b></p>	<p><b>Gemischter Realitäts-Mensch</b></p>
<p><i>noun</i></p>	<p><i>Substantiv (m)</i></p>
<p><b>Definition</b></p>	<p><b>Definition</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The use of a technology such as video, augmented reality, or virtual reality in conjunction with a physical manikin to simulate a human. (Costanza, E., Kunz, A., and Fjeld, M. 2009); for example, in team-based training, using TV monitors in portrait mode with interactive videos as a stand-in for a real team member (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Einsatz von Technologie, wie zum Beispiel Video, erweiterte Realität oder virtuelle Realität, in Verbindung mit einem physischen Simulationspuppe, um einen Menschen zu simulieren. (Costanza, E., Kunz, A., and Fjeld, M. 2009); zum Beispiel der Gebrauch von Fernsehmonitoren im Hochformat mit interaktiven Videos an Stelle eines tatsächlichen Teammitglieds bei teambasierten Trainings (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015).</li> </ul>
<p><b>Mixed Simulation (Mixed Methods Simulation)</b></p>	<p><b>Gemischte Simulation (Simulation mit Methodenmix)</b></p>
<p><i>noun</i></p>	<p><i>Substantiv (f)</i></p>
<p><b>Definition</b></p>	<p><b>Definition</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The use of a variety of different simulation modalities; this is differentiated from hybrid simulation in that it is not characterized by the combining of one type of simulation to</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Verwendung von mehreren unterschiedlichen Simulationsmodalitäten; dies wird unterschieden von der Hybrid-Simulation, indem sie nicht durch das Kombinieren von einer Simulationsart</li> </ul>

enhance another, but rather the use of multiple types of simulation in the same scenario or place. For example, a SP and a mannequin are used in a scenario or a task trainer paired with an SP for venipuncture, etc. (SSH).	zwecks Verbesserung oder Aufwertung einer anderen Simulationsart gekennzeichnet ist, sondern mehrere Simulationsarten im selben Szenario oder am selben Ort einsetzt. Zum Beispiel werden ein/e simulierte/r Patient/in und eine Simulationspuppe in einem Szenario oder ein Aufgaben-Trainer gemeinsam mit einer/m simulierten Patientin/en zur Venenpunktion eingesetzt usw. (SSH).
See also: MULTIPLE MODALITY SIMULATION	Siehe auch: MULTIMODALE SIMULATION
Compare: HYBRID SIMULATION	Vergleiche auch: HYBRID-SIMULATION
<b>Mobile Simulation</b>	<b>Mobile Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The ability to move a simulator from one teaching location to another or to teach a scenario on the move (F.C. Forrest, Bristol Med Sim Center).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Möglichkeit, einen Simulator von einem Ausbildungsort zum anderen zu transportieren oder ein Szenario unterwegs zu unterrichten (F.C. Forrest, Bristol Med Sim Center).</li> </ul>
<b>*Modality</b>	<b>*Modalität</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A term used to refer to the type(s) of simulation being used as part of the simulation activity, <i>for example, task trainers, manikin-based, standardized/simulated patients, computer-based, virtual reality, and hybrid</i> (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Begriff, mit dem man die im Rahmen eines Simulationsvorgangs verwendete(n) Simulationsart(en) bezeichnet, <i>zum Beispiel Aufgabentrainer, simulationspuppenbasiert, standardisierte/simulierte PatientInnen, computerbasiert, virtuelle Realität und hybrid</i> (SSH).</li> </ul>
See also: SIMULATED/SYNTHETIC LEARNING METHODS, TYPOLOGY	Siehe auch: SIMULIERTE/SYNTHETISCHE LERNMETHODEN, TYPOLOGIE
<b>Model (as in Modeling and Simulation)</b>	<b>Modell (wie unter Darstellung am Modell und Simulation)</b>

<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A representation of an object, concept, event, or system; models can be physical models, computational models or theories of function (Sokolowski).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Darstellung eines Objekts, Konzepts, Ereignisses oder Systems; Modelle können physische Modelle, Berechnungsmodelle oder Funktionstheorien sein (Sokolowski).</li> </ul>
<b>Modeling and Simulation (M&amp;S) (also Modeling and Simulation)</b>	<b>Darstellung am Modell und Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (beide f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The terms modeling and simulation are often used interchangeably;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Begriffe Darstellung am Modell und Simulation werden auch synonym angewendet;</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An academic discipline focused on the study, development and use of live, virtual, and constructive models, including simulators, emulators, and prototypes to investigate, understand, or provide data.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine akademische Disziplin, die sich auf die Erforschung und Entwicklung von Live-, virtuellen und konstruktiven Modellen konzentriert, einschließlich Simulatoren, Emulatoren und Prototypen, um Daten zu untersuchen, zu verstehen oder zur Verfügung zu stellen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The use of models, including emulators, prototypes, simulators, and stimulators, to develop data as a basis for making managerial or technical decisions.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Einsatz von Modellen, einschließlich Emulatoren, Prototypen, Simulatoren und Stimulatoren, um Daten als Grundlage für betriebswirtschaftliche oder technische Entscheidungsprozesse zu generieren.</li> </ul>
<b>Monte Carlo Simulation</b>	<b>Monte-Carlo-Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A simulation in which random statistical sampling techniques are employed such that the result determines estimates for unknown values (M&amp;S Glossary).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Simulation, bei der statistische Stichprobenverfahren eingesetzt werden, so dass das Ergebnis Schätzungen für unbekannte Werte bestimmt (M&amp;S Glossary).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A mathematical model using probability distributions to calculate the possible outcomes for a given choice of action. Such a simulation involves</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein mathematisches Modell, das Wahrscheinlichkeitsverteilungen verwendet, um die möglichen Ergebnisse für eine bestimmte Handlungswahl zu berechnen. Eine derartige Simulation beinhaltet viele</li> </ul>

many calculations and re-calculations to yield a range of possible outcomes.	Berechnungen und Neuberechnungen, um eine Reihe möglicher Ergebnisse hervorzubringen.
<b>Moulage</b>	<b>Moulage</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The makeup and molds applied to humans or manikins used to portray lesions, skin findings, bleeding, and traumatized areas (Levine et al).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Make-up und die Nachbildungen, die an Menschen oder Simulationspuppen aufgetragen werden, um Wunden, Hautbefunde, Blutungen und traumatisierte Körperstellen zu veranschaulichen (Levine et al).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The application of makeup and molds to a human or simulator's limbs, chest, head, etc. to provide elements of realism (such as blood, vomitus, open fractures, etc.) to the training simulation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Anbringenvon Make-up und Nachbildungen auf Gliedmaßen, Brust, Kopf usw. von Menschen oder Simulatoren, um der Trainingssimulation Realitätsnähe (z.B. Blut, Erbrochenes, offene Frakturen usw.) zu verleihen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Techniques used to simulate injury, disease, aging, and other physical characteristics specific to a scenario; moulage supports the sensory perceptions of participants and supports the fidelity of the simulation scenario through the use of makeup, attachable artifacts (e.g. penetrating objects), and smells (INACSL, 2013).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verwendete Techniken zum Simulieren von Verletzungen, Krankheiten, Alterung und anderen körperlichen Merkmalen für ein spezifisches Szenario; Moulage unterstützt die Sinneswahrnehmung der Teilnehmer sowie die Wiedergabetreue des Simulationsszenarios durch die Verwendung von Make-up, aufsetzbaren Gegenständen (z. B. eindringende Objekte) und Gerüchen (INACSL, 2013).</li> </ul>
<b>Multidisciplinary</b>	<b>Multidisziplinär</b>
<i>adj</i>	<i>Adjektiv</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The combining of professionals with different perspectives to provide a wider understanding of a particular problem (Bray &amp; Hawkins, 2008).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Zusammenspiel von Fachleuten mit unterschiedlichen Perspektiven zur Schaffung eines umfassenderen Verständnisses eines bestimmten Problems (Bray &amp; Hawkins, 2008).</li> </ul>
See also: INTERDISCIPLINARY	Siehe auch: INTERDISZIPLINÄR

<b>*Multiple modality (Multi-modal) simulation</b>	<b>* Multimodale Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The use of multiple modalities of simulation in the same simulation activity; differentiated from hybrid simulation in that it is not characterized by the combining of one type of simulation to enhance another, but rather the use of multiple types of simulation in the same scenario or place, e.g., SP and manikin used in a scenario or a task trainer paired with an SP for venipuncture, etc. (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Anwendung verschiedener Simulationsmodalitäten in derselben Simulation; unterscheidet sich von der Hybrid-Simulation, indem sie nicht durch das Kombinieren von einer Simulationsart zwecks Verbesserung oder Aufwertung einer anderen gekennzeichnet ist, sondern mehrere Simulationsarten im selben Szenario oder am selben Ort benutzt, z.B. werden ein/e simulierte/r Patient/in und eine Simulationspuppe in einem Szenario oder ein Aufgabentrainer gemeinsam mit einer/m simulierten Patientin/en zur Venenpunktion eingesetzt, usw. (SSH).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A mixture of textual, audio, and visual modes in combination with media and materiality with the aim of enhancing the realism of the simulation encounter (Lutkewitte).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Kombination von textbasierten, Audio- und visuellen Modi in Verbindung mit Medien und Materialien, um die Realitätsnähe der Simulation zu stärken (Lutkewitte).</li> </ul>
See also: MIXED SIMULATION/MIXED METHODS SIMULATION	Siehe auch: GEMISCHTE SIMULATION / SIMULATION MIT METHODENMIX
Compare: HYBRID SIMULATION	Vergleiche auch: HYBRID-SIMULATION
<b>Non-technical Skills</b>	<b>Nichttechnische Fertigkeiten</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>In the healthcare field, the skills of communication, (patient-provider, team) leadership, teamwork, situational awareness, decision-making, resource management, safe practice, adverse event minimization/mitigation, and professionalism; also known as behavioral skills or teamwork skills (ASSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Im Gesundheitsbereich handelt es sich hier um Fertigkeiten in der Kommunikation, Teamführung, Teamarbeit, Situationsbewusstsein, Entscheidungsfindung, Ressourcenmanagement, sichere Praxis, Minimierung/Minderung unerwünschter Ereignisse und Professionalität; auch als Verhaltenskompetenz oder Teamworkkompetenz bekannt (ASSH).</li> </ul>



<b>Objective Structured Clinical Examination (OSCE)</b>	<b>Objektive strukturierte klinische Prüfung (OSCE-Prüfung)</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An approach to the assessment of clinical or professional competence in which the components of competence are assessed in a planned or structured way with attention being paid to the objectivity of the examination (Harden 1988).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Ansatz zur Bewertung klinischer oder fachlicher Kompetenz, bei dem die Komponenten der Kompetenz auf geplante oder strukturierte Weise mit besonderem Augenmerk auf die Objektivität der Prüfung beurteilt werden (Harden 1988).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A station or series of stations designed to assess performance competency in individual clinical or other professional skills. Learners are evaluated via direct observation, checklists, learner presentation, or written follow-up exercises. The examinations may be formative and offer feedback or summative and be used for making high stakes educational decisions (ASPE).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Station oder ein Parcours von Stationen, konzipiert für die Bewertung der Leistungskompetenz in einzelnen klinischen oder anderen fachlichen Fertigkeiten. Die Lernenden werden über direkte Beobachtung, Checklisten, Präsentation durch die Lernenden oder schriftliche Nachbereitungsübungen beurteilt. Die Prüfungen können formativ sein und Feedback bieten, oder es sind summative Prüfungen, die für Entscheidungen von großer Tragweite zum Einsatz kommen können (ASPE).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A method of assessment where learners perform specific skills and behaviors in a simulated work environment.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Bewertungsmethode, bei welcher Lernende in einem simulierten Arbeitsumfeld spezifische Fertigkeiten und Verhaltensweisen ausführen.</li> </ul>
<b>Operations Specialist</b>	<b>BetriebsspezialistIn</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m, f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An individual whose primary role is the implementation and delivery of a simulation activity through the application of simulation technologies such as, computers, audio-visual, or networking technologies.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person, deren Hauptaufgabe die Ein- und Ausführung einer Simulationsaktivität durch die Anwendung von Simulationstechnologien, wie etwa Computer-, audiovisuelle oder Netzwerktechnologien ist.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An inclusive “umbrella” term that embodies many different roles within healthcare simulation operations, including simulation technician,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein integrativer Sammelbegriff, der viele verschiedene Rollen bei Simulationsabläufen im Gesundheitswesen verkörpert, einschließlich</li> </ul>

simulation technology specialist, simulation specialist, simulation coordinator, and simulation AV specialist. While many of these individuals also design simulation activities, this term refers to the functional role related to the implementation of the simulation activities (SSH).	SimulationstechnikerIn, Simulationstechnologie-SpezialistIn, SimulationsspezialistIn, SimulationskoordinatorIn und Simulations-AV-SpezialistIn. Obwohl viele dieser Personen auch Simulationsvorgänge entwerfen, bezieht sich dieser Begriff auf die funktionale Rolle bei der Einführung von Simulationsaktivitäten (SSH).
<b>Orientation</b>	<b>Orientierung</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The process of giving participants information prior to a simulation event to familiarize them to a simulation activity or environment, such as center rules, timing, and how the simulation modalities work, with the intent of preparing the participants.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Prozess, bei dem TeilnehmerInnen vor der Simulationsveranstaltung Informationen gegeben werden, um sie mit einer Simulationsaktivität oder -umfeld vertraut zu machen, beispielsweise Regeln und Vorschriften des Simulationszentrums, Zeitplanung sowie eine Erklärung über die Funktionsweise der Simulationsmodalitäten, um die Teilnehmer entsprechend vorzubereiten.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An activity that occurs prior to a simulation activity in order to prepare the faculty/instructors or learners; for example, a <i>PowerPoint presentation that all participants must review to understand how the center operates, or how the activity is being conducted.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine vor der Simulation stattfindende Aktivität zur Vorbereitung von Lehrkörper/InstruktorInnen oder Lernenden; zum Beispiel eine <i>PowerPoint-Präsentation, die sich alle TeilnehmerInnen ansehen müssen, um zu verstehen, wie das Simulationszentrum funktioniert oder wie die Aktivität durchgeführt wird.</i></li> </ul>
See also: BRIEF/BRIEFING, PREBRIEF/PREBRIEFING	Siehe auch: BESPRECHUNG/BRIEFING, VORBESPRECHUNG/PREBRIEFING
<b>Participant</b>	<b>TeilnehmerIn</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>In healthcare simulation, a person who engages in a simulation activity for the purpose of gaining or demonstrating mastery of knowledge, skills, and/or</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bei der Simulation im Gesundheitswesen ist dies eine Person, die an einer Simulationsaktivität teilnimmt, um Kenntnisse, Fertigkeiten und/oder</li> </ul>

attitudes of professional practice (INACSL, 2013).	Haltungen der Berufspraxis zu erwerben oder demonstrieren (INACSL, 2013).
<ul style="list-style-type: none"> <li>A person engaged in a simulation activity or event and for those involved in simulation research.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person, die an einer Simulationsaktivität oder einer Simulationsveranstaltung teilnimmt, sowie Personen, die in der Simulationsforschung tätig sind.</li> </ul>
<b>Physical Fidelity</b>	<b>Physische Wiedergabetreue / Realitätsnähe</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A level of realism associated with a particular simulation activity.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein mit einer bestimmten Simulationsaktivität verbundener Realitätsgrad.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The degree to which the simulation looks, sounds, and feels like the actual task (Alexander, Brunyé, Sidman, &amp; Weil, 2005).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Ausmaß, in dem die Simulation wie die tatsächliche Aufgabenstellung aussieht, sich anhört und sich anfühlt (Alexander, Brunyé, Sidman, &amp; Weil, 2005).</li> </ul>
See also: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FIDELITY, REALISM	Siehe auch: UMGEBUNGSMÄSSIGE WIEDERGABETREUE, WIEDERGABETREUE, REALISMUS
<b>Physiologic Modeling</b>	<b>Physiologische Darstellung am Modell</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The mathematical computer models governing complex human physiology in a simulated patient case so that reasonable responses occur automatically to events inputted into the program; for example, a pharmacodynamic model could predict effects of drugs on heart rate, cardiac output, or blood pressure and display them on a simulated clinical monitor. (Howard Schwid, Rosen, K. (2013); in Levine et al. Chapter 2 and 14);</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die mathematischen Computermodelle, welche die komplexe menschliche Physiologie im Fall eines simulierten Patienten regeln und steuern, damit angemessene Reaktionen automatisch auf die in das Programm eingegebenen Ereignisse erfolgen; zum Beispiel könnte ein pharmakodynamisches Modell die Wirkungen eines Medikaments auf Herzfrequenz, Herzzeitvolumen oder Blutdruck prognostizieren und sie auf einem simulierten klinischen Monitor anzeigen. (Howard Schwid, Rosen, K. (2013); in Levine et al. Chapter 2 and 14);</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A computer model that allows for a method of operation in which an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Computermodell, das eine Arbeitsmethode ermöglicht, bei der ein/e</li> </ul>

operator inputs a value to a given parameter, and it automatically adjusts the other variables in a physiologically realistic manner (Palaganas, Maxworthy, Epps, and Mancini, 2015).	BedienerIn für einen bestimmten Parameter einen Wert eingibt, und automatisch die anderen Variablen auf eine physiologisch realistische Weise anpasst (Palaganas, Maxworthy, Epps, and Mancini, 2015).
Compare: MANUAL INPUT, PREPACKAGED SCENARIO, "RUNNING ON THE FLY"	Vergleiche auch: MANUELLE EINGABE, VORINSTALLIERTES SZENARIO, "SPONTANDURCHFÜHRUNG"
<b>Portable Simulator</b>	<b>Tragbarer Simulator</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A simulator that has the capabilities of being moved, and may also be able to operate independently of tethers such as power cords or communication cables.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Simulator, der transportfähig ist und unter Umständen auch ohne Anbindung, zum Beispiel Netzkabel oder Kommunikationskabel, bedient werden kann.</li> </ul>
<b>*Prebrief (Prebriefing)</b>	<b>*Vorbesprechung (Prebriefing)</b>
<i>noun (verb)</i>	<i>Substantiv (f (n))</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An information or orientation session held prior to the start of a simulation activity in which instructions or preparatory information is given to the participants. The purpose of the prebriefing is to set the stage for a scenario, and assist participants in achieving scenario objectives.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine vor dem Beginn einer Simulationsaktivität durchgeführte Informations- oder Orientierungsveranstaltung, bei der den Teilnehmenden Anweisungen oder vorbereitende Informationen gegeben werden. Der Zweck des Prebriefing ist es, die Voraussetzungen für ein Szenario zu schaffen und den Teilnehmenden zu helfen, die Szenarioziele zu erreichen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The time used by educators, researchers, facilitators, or staff to plan their roles prior to the simulation; suggested activities in a prebriefing include an orientation to the equipment, environment, manikin, roles, time allotment, objectives, and patient situation. <i>For example: Before starting the simulation session, there is a</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die von Ausbildenden, Forschenden, Moderierenden oder MitarbeiterInnen zur Planung ihrer Rollen vor der Simulation verwendete Zeit; zu den empfohlenen Aktivitäten in einem Prebriefing gehören eine Einführung in die Ausrüstung, Umgebung, Simulationspuppe, den Rollen, die zur Verfügung stehende Zeit, den Zielsetzungen und der Patientensituation.</li> </ul>

<i>prebriefing where the equipment and its capabilities are reviewed and they are reminded of the equipment available to them in the room (INACSL, 2013).</i>	<i>Zum Beispiel: Vor dem Beginn einer Simulationsveranstaltung findet ein Prebriefing statt, bei welcher die Ausrüstung und deren Fähigkeiten besprochen werden und den Teilnehmenden das ihnen zur Verfügung stehende Equipment im Raum noch einmal in Erinnerung gerufen wird (INACSL, 2013).</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The collaboration and planning of co-facilitators/co-debriefers prior to the simulation activity.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Zusammenarbeit und Planung der gemeinsam arbeitenden Moderierenden/Co-Debriefers vor der Simulationsaktivität.</li> </ul>
See also: BRIEF/BRIEFING, ORIENTATION	Siehe auch: BESPRECHUNG/BRIEFING, ORIENTIERUNG
<b>Prepackaged / Preprogrammed Scenario</b>	<b>Vorprogrammiertes Szenario</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A method of operation in which the simulator is programmed to be in one state and to respond to an input and transition to another state based on a script or algorithm.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Arbeitsmethode, bei welcher der Simulator so programmiert ist, dass er sich in einem bestimmten Zustand befindet und auf eine Eingabe reagiert und basierend auf einem Skript oder Algorithmus in einen anderen Zustand übergeht.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A scenario where a script will assign initial values (such as heart rate, blood pressure, emotional state or concern) at the start of the scenario that will require specific actions by the participant or certain time frames, for the scenario to transition to the next state (Palaganas, Maxworthy, Epps, and Mancini, 2015).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Szenario, bei dem ein Skript zu Beginn Ausgangswerte (wie etwa Herzfrequenz, Blutdruck, emotionale Verfassung oder Besorgnis) vorgibt, die spezifische Maßnahmen seitens der/s Teilnehmenden oder bestimmte Zeitvorgaben erfordern, damit das Szenario in den nächsten Zustand übergehen kann (Palaganas, Maxworthy, Epps, and Mancini, 2015).</li> </ul>
Compare: PHYSIOLOGIC MODELING, "RUNNING ON THE FLY"	Vergleiche auch: PHYSIOLOGISCHE DARSTELLUNG AM MODELL, "SPONTANDURCHFÜHRUNG"
<b>Procedural Simulation</b>	<b>Prozedurale Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>The use of a simulation modality (for example . task trainer, manikin, computer) to assist in the process of learning to complete a technical skill(s), or a procedure, which is a series of steps taken to accomplish an end (INACSL).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Verwendung einer Simulationsmodalität (zum Beispiel Aufgabentrainer, Simulationspuppe, Computer) zur Unterstützung des Lernprozesses zum Erwerb technischer Fertigkeiten, oder ein aus einer Reihe von Schritten bestehendes Verfahren zur Verwirklichung eines Ziels (INACSL).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A simulation that incorporates cognitive knowledge and technical skill into a precise sequence of actions that are safe and efficient, targeting any level of learner (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Simulation, die kognitives Wissen und technische Fertigkeiten in eine genaue Abfolge von Handlungen eingliedert, die sicher und effizient sind, und jede Lernerstufe als Zielgruppe hat (Palaganas, Maxworthy, Epps, &amp; Mancini, 2015).</li> </ul>
Compare: PROCESS-ORIENTED SIMULATION	Vergleiche auch: PROZESSORIENTIERTE SIMULATION
<b>Process-Oriented Simulation</b>	<b>Prozessorientierte Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A simulation in which the process is considered more important than the outcome; for example, a model of a radar system in which the objective is to replicate exactly the radar's operation, and duplication of its results is a lesser concern (M&amp;S Glossary).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Simulation, bei welcher der Prozess als wichtiger eingestuft wird, als das Ergebnis; zum Beispiel das Modell eines Radarsystems mit der Zielsetzung, die Funktion des Radars genau nachzubilden, wobei die Wiederholung seiner Resultate von weniger Belang ist (M&amp;S Glossary).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>In healthcare, the use of simulation to examine the process of care rather than the outcome of care. For example, using simulation to re-create an emergency in a patient area to see what latent safety threats exist, such as poor availability of patient equipment, inadequate emergency call buttons or unsafe obstacles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Im Gesundheitswesen die Verwendung einer Simulation zur Untersuchung des - Versorgungsvorgangs anstatt des Versorgungsergebnisses. Zum Beispiel der Einsatz von Simulation zur Nachbildung eines Notfalls in einem Patientenbereich, um zu erkennen, welche latenten Sicherheitsgefährdungen bestehen, wie etwa mangelnde Verfügbarkeit von Geräten für die Patientenversorgung, unzulängliche Notrufknöpfe oder unsichere Hindernisse.</li> </ul>
Compare: PROCEDURAL SIMULATION	Vergleiche auch: PROZEDURALE SIMULATION
<b>Prop</b>	<b>Requisite</b>

<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>In simulation, an element or accessory used in a given scenario to enhance realism, or to provide a cue to learners.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>In der Simulation ist dies ein in einem bestimmten Szenario verwendetes Element oder Zubehör, um den Realismus zu stärken oder als Hinweis bzw. Verständnishilfe für Lernende zu dienen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A physical object used as an interface to a virtual world; a prop may be embodied by a virtual object and might have physical controllers mounted on it (Australian Dept. of Defense).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein physisches Objekt, das als Schnittstelle zu einer virtuellen Welt fungiert; eine Requisite kann durch ein virtuelles Objekt verkörpert werden und ist unter Umständen mit einem aufmontierten physikalischen Controller versehen (Australian Dept. of Defense).</li> </ul>

<b>Psychological Fidelity</b>	<b>Psychologische Wiedergabetreue</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A level of realism associated with a particular simulation activity.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Realitätsgrad, der mit einer bestimmten Simulationsaktivität verbunden ist.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The extent to which the simulated environment evokes the underlying psychological processes necessary in the real-world setting (Dieckmann et al., 2008).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Ausmaß, in dem die simulierte Umgebung die zugrunde liegenden psychologischen Prozesse hervorruft, die unter realen Arbeitsbedingungen notwendig sind (Dieckmann et al., 2008).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The degree of perceived realism, including psychological factors such as emotions, beliefs, and self-awareness of participants in simulation scenarios (Dieckmann et al., 2008).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Grad des wahrgenommenen Realismus, einschließlich psychologischer Faktoren wie Emotionen, Überzeugungen und Selbstwahrnehmung der Teilnehmenden in Simulationsszenarien (Dieckmann et al., 2008).</li> </ul>
See also: FIDELITY, REALISM	Siehe auch: WIEDERGABETREUE, REALISMUS

<b>Psychological Safety</b>	<b>Psychologische Sicherheit</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A feeling (explicit or implicit) within a simulation-based activity that participants are comfortable</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein (explizites oder implizites) Gefühl innerhalb einer simulationsbasierten Aktivität, dass Teilnehmende sich während</li> </ul>

participating, speaking up, sharing thoughts, and asking for help as needed without concern for retribution or embarrassment.	ihrer Teilnahme wohl fühlen, Ihre Meinung äußern, Gedanken austauschen und gegebenenfalls um Hilfe bitten, ohne Bedenken vor Vergeltung zu haben oder dass sie in eine peinliche Situation geraten.
<ul style="list-style-type: none"> <li>The perception of members of the team that the team is safe for risk taking, and mistakes will be considered learning opportunities rather than there being embarrassment or punitive consequences (Edmondson, 1999; Higgins et al, 2012).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Wahrnehmung der Teammitglieder, dass im Team Sicherheit beim Eingehen von Risiken besteht und Fehler als Lernmöglichkeiten angesehen werden, statt dass Beschämung oder Sanktionen zu erwarten wären (Edmondson, 1999; Higgins et al, 2012).</li> </ul>
See also: SAFE LEARNING ENVIRONMENT, SIMULATION ENVIRONMENT	Siehe auch: SICHERES LERNUMFELD, SIMULATIONSUMFELD
<b>Realism</b>	<b>Realismus</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<i>[Note: this term often used synonymously with fidelity but not all agree these are the same]</i>	<i>[Anmerkung: dieser Begriff wird oft als Synonym für Wiedergabetreue verwendet, aber es besteht kein Konsens darüber, dass diese Begriffe dasselbe bedeuten]</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The ability to impart the suspension of disbelief to the learner by creating an environment that mimics that of the learner's work environment; realism includes the environment, simulated patient, and activities of the educators, assessors, and/or facilitators (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Möglichkeit, der/m Lernenden das Aufheben des Nicht-Glaubens zu vermitteln, indem eine Umgebung geschaffen wird, die das Arbeitsumfeld der/s Lernenden nachbildet; Realismus schließt die Umgebung, simulierte PatientInnen und Aktivitäten der Auszubildenden, Prüfenden und/oder Moderierenden mit ein (SSH).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A statement about the similarity of something (a 'copy') to something else (the 'original') (Dieckmann, Gabe, et al, 2007).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Aussage über die Ähnlichkeit von etwas (eine "Kopie") mit etwas anderem (das "Original") (Dieckmann, Gabe, et al, 2007).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The quality or fact of representing a person, thing, or situation accurately in a way true to life; this enables participants to act "as if" the situation or problem was real.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Eigenschaft oder Tatsache, eine Person, Sache oder Situation wirklichkeitsnah darzustellen; dies versetzt Teilnehmende in die Lage zu handeln, "als ob" die Situation oder das Problem real wäre.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Refers to the physical characteristics of the activity, semantical aspects of the</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezieht sich auf die physischen Eigenschaften der Aktivität, die</li> </ul>



activity (theories and conceptual relations – if A happens then B occurs), and/or the phenomenal aspects of the activity (emotions, beliefs and thoughts experienced).	semantischen Aspekte der Aktivität (Theorien und konzeptionelle Zusammenhänge – wenn A eintritt, geschieht B) und/oder die phänomenalen Aspekte der Aktivität (empfundene Emotionen, Überzeugungen und Gedanken).
See also: FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, HIGH FIDELITY SIMULATION, HIGH FIDELITY SIMULATOR, IMMERSIVE SIMULATION, PHYSICAL FIDELITY, PSYCHOLOGICAL FIDELITY, SIMULATION FIDELITY	Siehe auch: WIEDERGABETREUE, FUNKTIONSTREUE, REALITÄTSTREUE SIMULATION, REALITÄTSTREUER SIMULATOR, IMMERSIVE SIMULATION, PHYSISCHE WIEDERGABETREUE, PSYCHOLOGISCHE WIEDERGABETREUE, SIMULATIONSTREUE
<b>Reflective Thinking</b>	<b>Reflexives Denken</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The engagement of self-monitoring that occurs during or after a simulation experience; this self-monitoring is performed by participants during or after a simulation experience.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Einsatz von Selbstbeobachtung, die während oder nach einer Simulationserfahrung stattfindet; diese Selbstbeobachtung wird von den Teilnehmenden während oder nach einer Simulationserfahrung ausgeübt.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A process to assist learners in identifying their knowledge gaps and demonstrating the areas in which they may need further improvement; it requires active involvement in the simulation and facilitator guidance to aid in this process (Rodgers, 2002; Decker et al., 2013 Kuiper and Pesut, 2004).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Prozess, der Lernenden hilft, ihre Wissenslücken zu identifizieren und Bereiche aufzuzeigen, in denen für sie eventuell noch weitere Verbesserungen erforderlich sind; aktive Beteiligung in der Simulation und Orientierungshilfe durch die/den Moderierenden sind notwendig, um diesen Prozess zu unterstützen (Rodgers, 2002; Decker et al., 2013 Kuiper and Pesut, 2004).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The conscious consideration of the meanings and implications of the events of the simulation; this process allows participants to make meaning out of the experience, to identify questions generated by the experience, and ultimately, to assimilate the knowledge, skills, and attitudes uncovered through</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die bewusste Berücksichtigung der Bedeutungen und Auswirkungen der Ereignisse in der Simulation; dieser Prozess ermöglicht es den Teilnehmenden, für sich einen Sinn aus dem Erlebten zu sehen, durch das Erlebte hervorgerufene Fragen zu erkennen und letztendlich durch die Erfahrung aufgedecktes Wissen,</li> </ul>

the experience with pre-existing knowledge.	Fertigkeiten und Einstellungen mit bereits bestehendem Wissen zu vereinen.
<ul style="list-style-type: none"> <li>A process to assist learners in identifying their knowledge gaps and demonstrating the areas in which they may need further improvement; this reflection requires conscious self-evaluation to deal with unique patient situations (INACSL, 2013).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Prozess, der Lernenden hilft, ihre Wissenslücken zu identifizieren und Bereiche aufzuzeigen, in denen für sie eventuell noch weitere Verbesserungen erforderlich sind; diese Reflektion erfordert bewusste Selbstevaluation zum Umgang mit einzigartigen Patientensituationen (INACSL, 2013).</li> </ul>
See also: GUIDED REFLECTION	Siehe auch: GELEITETE REFLEXION
<b>Role Player</b>	<b>Rollenspielende/r</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f, m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>One who assumes the attitudes, actions, and discourse of (another), especially in a make-believe situation, in an effort to understand a differing point of view or social interaction. For example: Nursing students were given a chance to role play a patient or a surgeon. This term is sometimes used interchangeably with the terms ‘simulated’ and ‘standardized patient’ and may include medical, nursing or other health professionals. (Victorian Simulated Patient Network).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person, welche die Einstellungen, Handlungen und den Text einer anderen Person übernimmt, insbesondere in einer gespielten Situation, in dem Bestreben, einen abweichenden Standpunkt oder eine unterschiedliche soziale Interaktion zu verstehen. Zum Beispiel: KrankenpflegeschülerInnen bekamen die Gelegenheit, die Rolle von PatientInnen oder ChirurgInnen zu spielen. Dieser Begriff wird manchmal synonym mit den Begriffen "simulierter Patient" und "standardisierter Patient" angewendet und kann ärztliches und Pflegepersonal oder andere Gesundheitsberufe miteinbeziehen. (Victorian Simulated Patient Network).</li> </ul>
See also: ACTOR, CONFEDERATE, EMBEDDED PARTICIPANT, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT.	Siehe auch: SCHAUSPIELENDE, VERBÜNDETER, EINGEBAUTE TEILNEHMENDE, SIMULIRTER PATIENT, SIMULIERTE PERSON, STANDARDISIRTER PATIENT.
<b>“Running on the Fly”</b>	<b>"Spontandurchführung"</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>The method of operation for running a simulation whereby the operator changes the parameters of the scene, the SP, or the simulator as the scenario unfolds; the changes are dependent on the observations and knowledge of the instructor or the operator, which is based on the actions of the participant.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Arbeitsmethode zur Durchführung einer Simulation, bei welcher der Steuerer die Parameter der Szene, des simulierten Patienten oder des Simulators ändert während sich das Szenario entwickelt; die Änderungen sind abhängig von den Beobachtungen und Kenntnissen der InstruktorInnen oder Steuernden, die auf den Handlungen der/s Teilnehmenden basieren.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Running a simulation with minimal planning and preparation; a more impromptu type of simulation experience.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Durchführung einer Simulation mit minimaler Planung und Vorbereitung; eine mehr auf Improvisierung beruhende Simulationserfahrung.</li> </ul>
Compare to: MANUAL INPUT, PHYSIOLOGIC MODELING, PREPACKAGED SCENARIO	Vergleiche mit: MANUELLE EINGABE, PHYSIOLOGISCHE DARSTELLUNG AM MODELL, VORPROGRAMMIERTES SZENARIO
<b>Safe Learning Environment</b>	<b>Sichere Lernumgebung</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A learning environment where it is clarified that learners feel physically and psychologically safe to make decisions, take actions and interact in the simulation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Lernumgebung, in der klargestellt wird, dass sich Lernende physisch und psychologisch sicher fühlen, in der Simulation Entscheidungen zu treffen, zu handeln und zu interagieren.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A learning environment of mutual respect, support, and respectful communication among leaders and learners; open communication and mutual respect for thought and action encouraged and practiced.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Lernumgebung geprägt von gegenseitigem Respekt, Unterstützung und respektvoller Kommunikation zwischen TrainerInnen und Lernenden; offene Kommunikation und gegenseitiger Respekt für Gedanken und Handeln werden bestärkt und praktiziert.</li> </ul>
See also: PSYCHOLOGICAL SAFETY	Siehe auch: PSYCHOLOGISCHE SICHERHEIT
<b>Scenario</b>	<b>Szenario</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>

<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>In healthcare simulation, a description of a simulation that includes the goals, objectives, debriefing points, narrative description of the clinical simulation, staff requirements, simulation room set up, simulators, props, simulator operation, and instructions for SPs (Alinier, 2011).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>In der Simulation im Gesundheitswesen ist dies eine Beschreibung einer Simulation, einschließlich Ziele, Zielsetzungen, Debriefing-Aspekte, erzählende Beschreibung der klinischen Situation, Personalbedarf, Vorbereitung des Simulationsraums, Simulatoren, Requisiten, Simulatorsteuerung und Anweisungen für simulierte PatientInnen (Alinier, 2011).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The scripts, stories, or algorithms created for instructing the participants, including the simulators (human or robotic), on how to interact with the students.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die für die Beteiligten einschließlich der Simulatoren (Menschen oder Roboter), erstellten Skripte, Geschichten oder Algorithmen zur Anweisung wie mit den Lernenden interagiert werden soll.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The description of an exercise (including initial conditions), of events for a simulation that includes details for everyone taking part.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Beschreibung einer Übung (einschließlich der Ausgangsbedingungen) und von Abläufen für eine Simulation, die Details für alle Mitwirkenden enthält.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An initial set of conditions and timeline of significant events imposed on trainees or systems to achieve exercise objectives (M&amp;S Glossary).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Set an Ausgangsbedingungen und ein zeitlicher Rahmen für die wesentlichen Vorgänge, die den Auszubildenden oder Systemen vorgegeben werden, um die Ziele zu erreichen (M&amp;S Glossary).</li> </ul>
See also: CLINICAL SCENARIO, SCRIPT	Siehe auch: KLINISCHES SZENARIO, SKRIPT
<b>Screen - based Simulation / Screen - based Simulator</b>	<b>Bildschirmbasierte Simulation / Bildschirmbasierter Simulator</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f / m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A simulation presented on a computer screen using graphical images and text, similar to popular gaming format, where the operator interacts with the interface using keyboard, mouse, joystick or other input device. The programs can provide feedback to, and track actions of learners for assessment, eliminating the need for an instructor (Ventre &amp; Schwid, in Levine Chapter 14).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine auf einem Computerbildschirm präsentierte Simulation unter Verwendung von grafischen Bildern und Texten, ähnlich wie beim angesagten Spieleformat, bei welchem der Bediener unter Verwendung von Tastatur, Maus, Joystick oder eines anderen Eingabegerätes mit der Schnittstelle interagiert. Die Programme können Lernenden Feedback geben und ihre Handlungen zwecks Bewertung nachverfolgen, so dass keine/n InstruktorIn</li> </ul>

	braucht. notwendig ist (Ventre & Schwid, in Levine Chapter 14).
<ul style="list-style-type: none"> <li>A computer generated video-game simulator which can create scenarios that require real-time decision-making (Bonnetain; Biese, et al, 2009).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein computergenerierter Videospielesimulator, der Szenarien realisieren kann, die Echtzeitentscheidungen erfordern (Bonnetain; Biese, et al, 2009).</li> </ul>
See also: COMPUTER-BASED SIMULATION, SIMULATOR	Siehe auch: COMPUTERBASIERTE SIMULATION, SIMULATOR
<b>Scribe / Scribing</b>	<b>Protokollist / Protokollieren</b>
<i>noun / verb</i>	<i>Substantiv (m) / Verb</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The act of making notes about a scenario and documenting the actions taken or not taken.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Mitschreiben von Notizen über ein Szenario und die Dokumentation von Handlungen, die vorgenommen oder nicht vorgenommen wurden.</li> </ul>
<b>Script</b>	<b>Skript</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The written plan for a simulation event that includes various sets of topics, subtopics, skills, and triggers that will create the situation to induce the desired observable behaviors by the participant(s).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der schriftliche Plan für eine Simulationsveranstaltung, der verschiedene Gruppen von Themen, Unterthemen, Fertigkeiten und Auslöser enthält, welche die Situation erschaffen sollen, in der die erwünschten beobachtbaren Verhalten bei den Teilnehmenden hervor gerufen werden.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A preordained series of actions based on the time and sequence of specific events.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine auf Zeitpunkt und Abfolge spezifischer Ereignisse basierende vorherbestimmte Reihe von Handlungen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A written set of instructions providing a detailed plan of action for a simulation case; similar to a theatrical play.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine schriftliche Reihe von Anweisungen, die für einen Simulationsfall einen detaillierten Aktionsplan bereitstellen; ähnlich wie bei einem Theaterstück.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The lines to be spoken by operators, embedded actors or simulated patients during a simulation event.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der von den Steuernden, eingebauten Schauspielenden oder simulierten PatientInnen während einer Simulation zu sprechende Text.</li> </ul>

See also: CLINICAL SCENARIO, SCENARIO	Siehe auch: KLINISCHES SZENARIO, SZENARIO
<b>Serious Games</b>	<b>Ernsthafte Spiele</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A mental contest played with a computer in accordance with specific rules, that uses entertainment to further training, education, health, public policy, and strategic communication objectives (Zyda, 2005).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein mentaler Wettbewerb, der im Einklang mit konkreten Regeln am Computer gespielt wird und Unterhaltung verwendet, um Training, Ausbildung, Gesundheit, Öffentlichkeitspolitik und strategische Kommunikation zu fördern (Zyda, 2005).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A game designed for a primary purpose other than pure entertainment. Serious games have an explicit and carefully thought out educational purpose, and are not intended to be played primarily for amusement (Michael and Chen, 2006). Serious games are simulations of real-world events, or processes designed for the purpose of solving a problem.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Spiel, dessen primäre Zielsetzung nicht reine Unterhaltung ist. Ernsthafte Spiele haben einen expliziten und wohldurchdachten pädagogischen Zweck und sind nicht konzipiert, um hauptsächlich zum Vergnügen gespielt zu werden (Michael and Chen, 2006). Ernsthafte Spiele sind Simulationen von real existierenden Ereignissen oder Prozessen, die zur Lösung eines Problems konzipiert sind.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>In the defense context, serious games are used to rehearse, train, or explore military options in a simulation of real-world events or processes (Australian Dept. of Defense); The "serious" adjective is generally appended to refer to products used by industries like defense, education, scientific exploration, healthcare, emergency management, city planning, engineering, religion, and politics.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Im Verteidigungskontext werden ernsthafte Spiele eingesetzt, um in einer Simulation von real existierenden Ereignissen oder Prozessen militärische Optionen zu erproben, trainieren oder erkunden (Australian Dept. of Defense). Das Adjektiv "ernsthaft" wird im Allgemeinen beigefügt in Bezug auf Produkte, die in Branchen wie Verteidigung, Ausbildung, wissenschaftliche Forschung, Gesundheitswesen, Notfallmanagement, Stadtplanung, Ingenieurwesen, Religion und Politik eingesetzt werden.</li> </ul>
See also: SIMULATOR	Siehe auch: SIMULATOR
<b>Shared Mental Model</b>	<b>Gemeinsames mentales Modell</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• A means of describing that each participant in a simulation has a shared understanding of the purpose and process of the simulation activity and participant's roles.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Mittel um zu beschreiben, dass jede/r Teilnehmende in einer Simulation ein gemeinsames Verständnis von Zweck und Ablauf der Simulationsaktivität und der Rollen der Teilnehmenden hat.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The knowledge framework of the relationships between the task the team is engaged in and how the team members will interact, for example, facilitates team's ability to predict what team members will do when faced with a task, and what they will need to do it.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Wissensgrundlagen über die Zusammenhänge zwischen den Aufgaben, mit denen das Team beschäftigt ist, und die Art, in der die Teammitglieder interagieren werden; zum Beispiel ermöglicht es die Fähigkeit des Teams vorherzusagen, was Teammitglieder tun werden, wenn sie einer Aufgabe gegenüberstehen und was sie dazu benötigen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A framework whereby an individual team member develops a perception of the situation, it is shared, allowing the team to reflect on the information and revise their situational awareness and their own mental model based on new information; for example, sharing can be done by vocalizing observations, calling out information, using a structured time-out to communicate new information and thinking out loud to allow others to relate and appreciate the associations, assessments, and plans. Shared mental models facilitates collaboration, and is crucial when team communication in a situation is difficult (due to time pressure, etc.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Rahmen, in dem ein einzelnes Teammitglied eine Wahrnehmung der Situation entwickelt und diese geteilt wird; das ermöglicht es dem Team, über die Information nachzudenken und aufgrund der neuen Information sein Situationsbewusstsein und sein eigenes mentales Modell zu revidieren; der Austausch kann z.B. dadurch erfolgen, dass Beobachtungen laut ausgesprochen werden, Informationen benannt werden, eine strukturierte Auszeit (time-out) zur Mitteilung neuer Informationen genutzt wird und laut gedacht wird, um anderen die Möglichkeit zu geben, die Zusammenhänge, Bewertungen und Pläne zu verstehen und zu würdigen. Gemeinsame mentale Modelle fördern die Zusammenarbeit und sind äußerst wichtig, wenn die Teamkommunikation in einer Situation schwierig ist (aufgrund von Zeitdruck usw.).</li> </ul>
Compare: SITUATIONAL AWARENESS	Vergleiche auch: SITUATIONSBEWUSSTSEIN
<b>Simulated-Based Learning Experience</b>	<b>Simulationsbasierte Lernerfahrung</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• An array of structured activities that represent actual or potential situations in education and practice. These</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Reihe von strukturierten Aktivitäten, die tatsächliche oder potenzielle Situationen in der Ausbildung und Praxis repräsentieren.</li> </ul>

activities allow participants to develop or enhance their knowledge, skills, and attitudes, or to analyze and respond to realistic situations in a simulated environment. (Pilcher, Goodall, Jensen, Huwe, Jewell, Reynolds, and Karlson, 2012).	Diese Aktivitäten ermöglichen es den Teilnehmenden, ihr Wissen, ihre Fertigkeiten und Einstellungen zu entwickeln oder zu optimieren, oder in einem simulierten Umfeld realistische Situationen zu analysieren und auf sie zu reagieren. (Pilcher, Goodall, Jensen, Huwe, Jewell, Reynolds, and Karlson, 2012).
See also: CLINICAL SCENARIO, SIMULATION ACTIVITY	Siehe auch: KLINISCHES SZENARIO, SIMULATIONSVORGANG
<b>Simulated Patient (SP)</b>	<b>Simulierte/r PatientIN (SP)</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f, m)</i>
[Note: this term is often synonymous with Standardized Patient]	[Anmerkung: dieser Begriff wird oft als Synonym für Standardisierte/r PatientIN verwendet]
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A person who has been carefully coached to simulate an actual patient so accurately that the simulation cannot be detected by a skilled clinician. In performing the simulation, the SP presents the gestalt of the patient being simulated; not just the history, but the body language, the physical findings, and the emotional and personality characteristics as well (Barrows 1987). Often used interchangeably with standardized patients in the USA and Canada, but in other countries simulated patient is considered a broader term than standardized patient because the simulated patient scenario can be designed to vary the SP role in order to meet the needs of the learner.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person, die sorgfältig eingewiesen wurde, um eine/n tatsächliche/n Patientin/en so genau zu simulieren, dass die Simulation von qualifizierten KlinikerInnen nicht bemerkt werden kann. Beim Durchführen der Simulation stellt die/der SP die Gestalt der/des SP dar; nicht nur die Anamnese, sondern auch die Körpersprache, die körperlichen Befunde und die emotionalen und persönlichen Merkmale (Barrows 1987). Wird in den USA und Kanada oft synonym mit dem Begriff "standardisierte/r PatientIN" angewendet, aber in anderen Ländern wird "simulierte/r PatientIN" als breiterer Begriff angesehen als "standardisierte/r PatientIN", weil das simulierte Patientenszenario so gestaltet werden kann, dass die SP-Rolle variiert werden kann, um den Bedürfnissen des Lernenden gerecht zu werden.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An individual who is trained to portray a real patient in order to simulate a set of symptoms or problems used for healthcare education, evaluation, and research (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person, die dazu ausgebildet ist, wirkliche PatientInnen darzustellen, um eine Reihe von Symptomen oder Problemen zu simulieren, die für die Gesundheitsausbildung, Bewertung und Forschung verwendet werden (SSH).</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• SPs can be used for teaching and assessment of learners including but not limited to history/consultation, physical examination, and other clinical skills in simulated clinical environments (ASPE). SPs can also be used to give feedback and evaluate learner performance (ASPE).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SP können zum Unterricht und Bewertung von Lernenden eingesetzt werden, unter anderem auch für Anamnese/ Patientengespräch, körperliche Untersuchung und andere klinische Fertigkeiten in simulierten klinischen Umfeldern (ASPE). SP können auch eingesetzt werden, um Feedback zu vermitteln und die Leistungen von Lernenden zu bewerten (ASPE).</li> </ul>
<p>See also: ACTOR, CONFEDERATE, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT.</p>	<p>Siehe auch: SCHAUSPIELENDEN, VERBÜNDETER, EINGEBAUTE TEILNEHMENDE, ROLLENSPIELENDEN, SIMULIERTE PERSON, STANDARDISIERTE PATIENTIN</p>
<p><b>Simulated Person</b></p>	<p><b>Simulierte Person</b></p>
<p><i>noun</i></p>	<p><i>Substantiv (f)</i></p>
<p><b>Definition</b></p>	<p><b>Definition</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A person who portrays a patient (simulated patient), family member, or healthcare provider in order to meet the objectives of the simulation; a simulated person may also be referred to as a standardized patient/family/healthcare provider if they have been formally trained to act as real patients in order to simulate a set of symptoms or problems used for healthcare education, evaluation, and research. Simulated persons often engage in assessment by providing feedback to the learner (Palaganas, J.C. (2012) Annex A).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Person, die eine/n PatientIN (SP), Verwandten oder Gesundheitspersonal darstellt, um die Ziele der Simulation zu erreichen; Eine simulierte Person kann auch als standardisierte/r PatientIN, Verwandte/r oder Gesundheitspersonal bezeichnet werden, wenn er formal dazu ausgebildet wurde, als wirkliche/r PatientIN aufzutreten, um eine Reihe von Symptomen oder Problemen zu simulieren, die für die Gesundheitsausbildung, Bewertung und Forschung verwendet werden. Simulierte Personen führen oft Bewertungen aus, indem sie Lernenden Feedback geben (Palaganas, J.C. (2012) Annex A).</li> </ul>
<p>See also: CONFEDERATE, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, STANDARDIZED PATIENT, STANDARDIZED/SIMULATED PARTICIPANT</p>	<p>Siehe auch: VERBÜNDETER, EINGEBAUTE TEILNEHMENDE, ROLLENSPIELENDEN, SIMULIERTE PATIENTIN, STANDARDISIERTE PATIENTIN, STANDARDISIERTE / SIMULIERTE TEILNEHMENDE</p>

<b>Simulated/Synthetic Learning Methods</b>	<b>Simulierte/Synthetische Lernmethoden</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
The principles, pedagogies, and educational strategies used in healthcare simulation. They include:	Die Prinzipien, pädagogischen Methoden und Ausbildungsstrategien, die in der Simulation im Gesundheitswesen zur Anwendung kommen. Dazu gehören:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Case-based learning</b> - written and oral presentations used to present and review clinical scenarios but do not involve hands-on learning. e.g., table-top simulation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fallorientiertes Lernen</b> - schriftliche und mündliche Präsentationen zur Vorstellung und Besprechung klinischer Szenarien; Nicht dazu gehört praxisnahes Lernen, wie z. B. diskussionsbasierte Simulation am Tisch (Table-top Simulation).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Computer simulation</b> – see Computer Simulation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Computersimulation</b> – siehe Computersimulation.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Procedural or Partial Task Training</b> - see Part-task Trainer or Task Trainer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Prozeduren- oder Teilaufgaben-Training</b> - siehe Teilaufgabentrainer oder Aufgabentrainer.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hybrid Simulation</b>- see Hybrid Simulation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Hybrid-Simulation</b>- siehe Hybrid-Simulation.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Integrated procedural training (psychomotor focus)</b> - Combines a series of discrete tasks that are conducted simultaneously or in sequence to form a complex clinical task (e.g. endotracheal intubation and cervical spine immobilization in a trauma patient).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Integriertes Prozeduren-Training (Schwerpunkt auf Psychomotorik)</b> - Verknüpft eine Reihe diskreter Aufgaben, die simultan oder nacheinander verrichtet werden, und zusammen eine komplexe klinische Aufgabe ergeben (z. B. endotracheale Intubation und Halswirbelsäulenimmobilisierung an einer/m Traumapatientin/en).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Integrated procedural training (whole procedure)</b> - Integrates task training with role play (actors) to enable procedural and communication tasks to be practiced simultaneously.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Integriertes Prozeduren-Training (Gesamtprozess)</b> - Integriert Aufgabentraining mit Rollenspiel (Schauspielende) um Prozeduren und kommunikative Aufgaben simultan ausüben zu können.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mixed simulation</b>- see Mixed Simulation.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gemischte Simulation</b> - Siehe Gemischte Simulation</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Simulation / Scenario-based learning</b> - Learners interact with people, simulators, computers or task trainers to accomplish learning goals that are representative of the learner's real world responsibilities. The environment may resemble the workplace. Depending on the learning objectives, realism can be</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Simulation / Szenariobasiertes Lernen</b> - Lernende interagieren mit Menschen, Simulatoren, Computern oder Aufgabentrainern zur Erreichung von Zielen, welche für die Verantwortungen des Lernenden in der realen Welt repräsentativ sind. Das Umfeld kann ihrem Arbeitsplatz ähnlich sein. Je nach Lernziel kann die</li> </ul>

built into the equipment or the environment.	Ausrüstung oder Umgebung mit Realismus versehen werden.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Standardized/Simulated Patient</b> - see Standardized/Simulated Patient. <b>Role play</b> - see Role Play.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Standardisierte/r PatientIN / Simulierte/r PatientIN</b> - siehe Standardisierte/r PatientIN/ Simulierte/r PatientIN. <b>Rollenspiel</b> - siehe Rollenspiel.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Debriefing</b> – see Debriefing.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Debriefing</b> – siehe Nachbesprechung (Debriefing).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Multimodal formats</b> – see Multiple Modality.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Multimodale Formate</b> – siehe Multimodale Simulation.</li> </ul>
See also: MODALITY, TYPOLOGY	Siehe auch: MODALITÄT, TYPOLOGIE
<b>Simulation</b>	<b>Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A technique that creates a situation or environment to allow persons to experience a representation of a real event for the purpose of practice, learning, evaluation, testing, or to gain understanding of systems or human actions.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Technik, die eine Situation oder Umgebung schafft, in der Personen zum Zweck der praktischen Übung, Bewertung, Erprobung oder Verständniserlangung in Bezug auf Systeme oder menschliche Handlungen die Darstellung eines realitätsnahen Ereignisses erleben können.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• An educational technique that replaces or amplifies real experiences with guided experiences that evoke or replicate substantial aspects of the real world in a fully interactive manner (Gaba Future Vision Qual Saf Health Care 2004).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Lehrmethode, die reale Erfahrungen durch angeleitete Erfahrungen ersetzt oder verstärkt, die wesentliche Aspekte der realen Welt in vollständig interaktiver Weise evozieren oder reproduzieren (Gaba Future Vision Qual Saf Health Care 2004).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A pedagogy using one or more typologies to promote, improve, or validate a participant’s progression from novice to expert (INACSL, 2013).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Lehrmethode, die eine oder mehrere Typologien verwendet, um den Fortschritt einer/s Teilnehmenden von der/vom AnfängerIN bis zur/zum Expertin/en zu fördern, verbessern oder überprüfen (INACSL, 2013).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The application of a simulator to training and/or assessment (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Anwendung eines Simulators zur Ausbildung und/oder Beurteilung (SSH).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A method for implementing a model over time.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Methode, um ein Modell über einen längeren Zeitraum zu implementieren.</li> </ul>
<b>Simulation Activity</b>	<b>Simulationsaktivität</b>

<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The entire set of actions and events from initiation to termination of an individual simulation event; in the learning setting, this is often considered to begin with the briefing (prebriefing) and end with the debriefing.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das ganze Spektrum von Handlungen und Ereignissen vom Anfang bis zum Ende einer einzelnen Simulationsveranstaltung; im Lernumfeld geht man oft davon aus, dass dieser Vorgang mit dem Briefing (Vorbesprechung) beginnt und mit dem Debriefing (Nachbesprechung) abschließt.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>All the elements in a simulation session including the design and setup required.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alle Elemente in einer Simulationsveranstaltung, einschließlich Design und erforderlicher Vorbereitung.</li> </ul>
See also: SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE	Siehe auch: SIMULATIONSBASIERTE LERNERFAHRUNG
<b>Simulation-Enhanced Interprofessional Education / (Sim-IPE)</b>	<b>Simulationsgestützte interprofessionelle Ausbildung</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The education of health care professionals with different but complementary knowledge and skills in a simulation environment that promotes a collaborative team approach. Simulation-enhanced interprofessional education (Sim-IPE) occurs when participants and facilitators from two or more professions are engaged in a simulated health care experience to achieve shared or linked objectives and outcomes (Decker, S. et al., 2015); It is designed for the individuals involved to....“<i>learn about, from and with each other to enable effective collaboration and improve health outcomes</i>” (WHO, 2010, p.13).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Ausbildung von Personal im Gesundheitswesen mit unterschiedlichen aber einander ergänzenden Kenntnissen und Fertigkeiten in einem Simulationsumfeld, das einen gemeinschaftlichen Teamansatz fördert. Simulationsgestützte interprofessionelle Ausbildung findet statt, wenn Teilnehmende und Moderierende aus zwei oder mehr Berufssparten an einer simulierten Gesundheitsversorgungssituation mitwirken, um verknüpfte Zielsetzungen und gemeinsame Ergebnisse zu erreichen (Decker, S. et al., 2015); Sie ist so konzipiert, dass die involvierten Personen...“<i>übereinander, voneinander und miteinander lernen, um effektive Zusammenarbeit zu ermöglichen und Gesundheitsergebnisse zu verbessern</i>” (WHO, 2010, p.13).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A collaborative educational approach that brings together health care professionals of varying specialties in a simulation environment engaging learners in an interprofessional teamwork model (Decker et. al).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein gemeinschaftlicher pädagogischer Ansatz, der Beschäftigte in Gesundheitsberufen aus unterschiedlichen Fachbereichen in einem Simulationsumfeld zusammenbringt und Lernende in ein interprofessionelles Teamworkmodell einbindet (Decker et. al).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• A simulation environment of equal and mutual respect and recognition of each team member's knowledge and skills.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Simulationsumfeld geprägt von gleichwertigem und gegenseitigem Respekt und Anerkennung der Kenntnisse und Fertigkeiten jedes Teammitglieds.</li> </ul>
<b>Simulation Environment / Simulation Learning Environment / Synthetic Learning Environment (SLE)</b>	<b>Simulationsumfeld/ Simuliertes Lernumfeld / Synthetisches Lernumfeld</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The physical setting where simulation activities may take place, inclusive of the people and equipment that forms part of the simulation experience.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die physische Umgebung, in der Simulationsvorgänge stattfinden können, einschließlich der Menschen und Ausrüstung, die einen Bestandteil der Simulationserfahrung darstellen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A location where a simulation-based learning experience takes place, and where a safe atmosphere is created by the facilitator to foster sharing and discussion of participant experiences without negative consequences.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Ort, wo simulationsbasierte Lernerfahrungen stattfinden und an dem eine sichere Atmosphäre durch einen Moderierenden geschaffen wird, um das Teilen und die Diskussion über Erfahrungen von Teilnehmenden ohne negative Konsequenzen zu fördern.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A context for learning that consists of a controlled and shielded representation of real world situations, and a set of educational methods and procedures in which trainees feel simultaneously challenged and psychologically safe to practice and reflect on their performance (Rudolph et al).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Lernkontext, der aus einer kontrollierten und geschützten Darstellung von Situationen aus der realen Welt besteht, und eine Reihe pädagogischer Methoden und Verfahrensweisen, bei welchen sich Auszubildende gleichzeitig herausgefordert und psychologisch sicher fühlen, um zu üben und über ihre Leistung nachzudenken (Rudolph et al).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• An atmosphere that is created by the facilitator to allow for sharing and discussion of participant experiences without fear of humiliation or punitive action.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine von der/dem Moderierenden geschaffene Atmosphäre, um das Teilen und die Diskussion über Erfahrungen der Teilnehmenden ohne Furcht vor Demütigung oder Strafmaßnahmen zu ermöglichen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A setting, surrounding, or conditions that reproduce components or aspects of the real world environment, for the purpose of learning and related activities, and/or research (ASSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Umfeld, eine Umgebung oder Verhältnisse, die Bestandteile oder Aspekte des Umfelds der realen Welt zum Zweck des Lernens und damit verbundener Aktivitäten und/oder Forschung darstellen (ASSH).</li> </ul>
See also: PSYCHOLOGICAL SAFETY	Siehe auch: PSYCHOLOGISCHE SICHERHEIT

<b>Simulation Fidelity</b>	<b>Simulationstreue</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
[Note: the term fidelity is often used synonymously with realism but not all agree these are the same]	[Anmerkung: der Begriff Wiedergabetreue wird oft als Synonym für Realismus verwendet, aber es besteht kein Konsens darüber, dass diese Begriffe dasselbe bedeuten]
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The level of realism associated with a particular simulation activity.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der mit einem bestimmten Simulationsvorgang verbundene Realitätsgrad.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The physical, semantic, emotional and experiential accuracy that allows persons to experience a simulation as if they were operating in an actual activity (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die physische, semantische, emotionale und empirische Genauigkeit, die es Personen ermöglicht eine Simulation zu erleben, als ob sie eine tatsächlich Tätigkeit ausüben würden (SSH).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The believability, or the degree to which a simulated experience approaches reality. Fidelity can involve a variety of dimensions, including (a) physical factors such as environment, equipment, and related tools; (b) psychological factors such as emotions, beliefs, and self-awareness of participants; (c) social factors such as participant and instructor motivation and goals; (d) culture of the group; and (e) degree of openness and trust, as well as participants' modes of thinking (Rudolph et al, 2007).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Glaubwürdigkeit oder der Grad, in dem die Simulationserfahrung der Realität nahekommt. Wiedergabetreue kann eine Vielfalt von Dimensionen umfassen, einschließlich (a) physische Faktoren wie Umgebung, Ausrüstung und zugehöriges Instrumentarium; (b) psychologische Faktoren wie Emotionen, Glaubensvorstellungen und Selbstwahrnehmung der Teilnehmenden; (c) soziale Faktoren wie Motivation und Zielsetzungen der Teilnehmenden und InstruktorInnen; (d) Kultur der Gruppe; und (e) Aufgeschlossenheits- und Vertrauensgrad sowie Denkweisen der Teilnehmenden (Rudolph et al, 2007).</li> </ul>
See also: FIDELITY	Siehe auch: WIEDERGABETREUE
<b>Simulation Guideline</b>	<b>Simulationsrichtlinie</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A recommendation of the qualities for simulation fidelity, simulation validity, simulation program, or for formative or summative evaluation (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Empfehlung zur Qualität für Simulationstreue, Simulationsvalidität, Simulationsprogramm oder formative oder summative Bewertung (SSH).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• A set of procedures or principles that are recommended to assist in meeting standards. Guidelines are not necessarily comprehensive, they provide a framework for developing policies and procedures based on best practice.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Reihe von empfohlenen Verfahrensweisen oder Prinzipien, die bei der Einhaltung von Normen hilfreich sind. Richtlinien sind nicht unbedingt umfassend; sie bieten einen Rahmen zur Entwicklung von Grundsatzstrategien und Verfahrensweisen, die auf den bestbewährten Praktiken basiert.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A set of recommendations, incorporating currently known best practice, based on research and/or expert opinion.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Reihe von Empfehlungen, die die derzeit bekannten bestbewährten Praktiken einschließen, welche auf Forschung und/oder Expertenmeinungen beruhen .</li> </ul>
Compare: SIMULATION STANDARD	Vergleiche auch: SIMULATIONSSTANDARD
<b>Simulationist</b>	<b>SimulationsexpertIN</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f, m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• An individual who is involved in the design, implementation, and/or delivery of simulation activities; for example, educators, technologists, operations specialists, technicians (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Person, die am Design, der Einführung und/oder Durchführung von Simulationsaktivitäten beteiligt ist; zum Beispiel Auszubildende, TechnologINNen, BetriebsspezialistINNen, TechnikerINNEN (SSH).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A modeling and simulation professional (Tucker).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein/ SpezialistIN in Sachen Darstellung am Modell und Simulation (Tucker).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A person “who is involved, full-time or part-time, in modeling or simulation activities” for example, develops models to be used for simulation purposes; performs simulation studies; develops simulation software; manages simulation projects; advertises and/or markets simulation products and/or services; maintains simulation products and/or services; promotes simulation-based solutions to important problems; advances simulation technology; and advances simulation methodology and/or theory (Ören, 2000).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Person, "die auf Vollzeit- oder Teilzeitbasis in Darstellung am Modell oder Simulationsaktivitäten involviert ist", zum Beispiel Modelle entwickelt, die für Simulationszwecke benutzt werden; Simulationsstudien durchführt; Simulationssoftware entwickelt; Simulationsprojekte leitet; für Simulationsprodukte und/oder -dienstleistungen Werbung macht und/oder diese vermarktet; Simulationsprodukte und/oder -dienstleistungen betreut; für simulationsbasierte Lösungen für wichtige Probleme wirbt; Simulationstechnologie weiterentwickelt; und Simulationsmethodik und/oder -theorie weiterentwickelt (Ören, 2000).</li> </ul>

Compare: DEBRIEFER, FACILITATOR	Vergleiche auch: DEBRIEFENDE, MODERIERENDE
<b>Simulation Reliability</b>	<b>Simulationszuverlässigkeit</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The consistency of a simulation activity, or the degree to which a simulation activity measures in the same way each time it is used under the same conditions with the same participants.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Konsistenz einer Simulationsaktivität oder der Grad, in dem eine Simulationsaktivität zum selben Ergebnis kommt, wenn sie jedes Mal auf die gleiche Weise, unter den gleichen Bedingungen und mit denselben Teilnehmenden durchgeführt wird.</li> </ul>
Compare: SIMULATION VALIDITY	Vergleiche auch: SIMULATIONSVALIDITÄT
<b>Simulation Standard</b>	<b>Simulationsstandard</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A statement of the minimum requirements for simulation fidelity, validity, formative or summative evaluation, or any other element related to a simulation activity or program (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Beschreibung der Mindestanforderungen für Simulationstreue, -validität, formative oder summative Bewertung oder jedes andere Element in Verbindung mit einer Simulationsaktivität oder -programm (SSH).</li> </ul>
Compare: SIMULATION GUIDELINE	Vergleiche auch: SIMULATIONSRICHTLINIE
<b>Simulation Testing Environment</b>	<b>Simulationstestumgebung</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A context for formative or summative evaluation of an individual's or team's performance. The goals of the simulation testing environment are to create an equivalent activity for all participants in order to test their knowledge, skills, and abilities in a simulated setting (INACSL, 2013).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Kontext für die formative oder summative Bewertung der Leistung einer Person oder eines Teams. Die Ziele der Simulationstestumgebung sind es, eine gleichwertige Aktivität für alle Teilnehmenden zu schaffen, um ihre Kenntnisse, Fertigkeiten und Fähigkeiten in einer simulierten Umgebung zu prüfen (INACSL, 2013).</li> </ul>



<b>Simulation Time</b>	<b>Simulationszeit</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A simulation's internal representation of time; simulation time may accumulate faster, slower, or at the same pace as real-time.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine simulationseigene Zeitdarstellung; Simulationszeit kann schneller, langsamer oder im selben Tempo wie Echtzeit vergehen.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A time established by the simulation educator before the start of the simulation exercise irrespective of the actual real time (Hancock et al, 2008).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine von der/dem Simulationsausbildenden vor Beginn der Simulationsaufgabe festgelegte Zeit, ungeachtet der eigentlichen Echtzeit (Hancock et al, 2008).</li> </ul>
<b>Simulation Validity</b>	<b>Simulationsvalidität</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The degree to which a model or simulation accurately represents or measures what it intends to measure.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Grad, in dem ein Modell oder eine Simulation das, was es/sie zu messen beabsichtigt, genau darstellt oder misst.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• In healthcare simulation, the quality of a simulation or simulation program that demonstrates that the relationship between the process and its intended purpose is specific, sensitive, reliable, and reproducible (Dieckmann, 2009; SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei der Simulation im Gesundheitswesen beschreibt diese die Qualität einer Simulation oder eines Simulationsprogramms, die darlegt, dass die Beziehung zwischen dem Prozess und des beabsichtigten Zwecks spezifisch, sensibel, zuverlässig und reproduzierbar ist (Dieckmann, 2009; SSH).</li> </ul>
Compare: SIMULATION RELIABILITY	Vergleiche auch: SIMULATIONSZUVERLÄSSIGKEIT
<b>Simulator</b>	<b>Simulator</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A setting, device, computer program or system that performs simulation (Hancock et al, 2008).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Umgebung, ein Gerät, Computerprogramm oder System, das die Simulation durchführt (Hancock et al, 2008).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Any object or representation used during training or assessment that behaves or operates like a given system and responds to the user's actions (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Alle Objekte oder Darstellungen, die während des Trainings oder der Bewertung verwendet werden, die sich wie ein bestimmtes System verhalten oder wirken und die auf die Aktionen der/des Benutzers/in reagieren (SSH).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A device that duplicates the essential features of a task situation. A simulator generally has three elements – a modelled process which represents, emulates, or otherwise simulates a real world system, a control system, and a human machine interface which is representative of the inputs found in the real world system (Australian Dept. of Defense); examples include manikins and part-task trainers.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Gerät, das die wesentlichen Merkmale einer Aufgabenstellung nachstellt. Ein Simulator hat im Allgemeinen drei Elemente – einen nachgeahmter Prozess, der ein System der realen Welt darstellt, nachahmt oder anderweitig simuliert, ein Kontrollsystem und eine Mensch-Maschine-Schnittstelle, welche für die in dem System der realen Welt vorkommenden Inputs repräsentativ ist (Australian Dept. of Defense); Beispiele dafür sind Simulationspuppen und Teilaufgabentrainer.</li> </ul>
See also: COMPUTER-BASED SIMULATION, MANIKIN, SERIOUS GAMES, SCREEN-BASED SIMULATION, SIMULATED PATIENT, STANDARDIZED PATIENT, TASK TRAINER, VIRTUAL REALITY	Siehe auch: COMPUTERBASIERTE SIMULATION, SIMULATIONSPUPPE, ERNSTE SPIELE, BILDSCHIRMBASIERTE SIMULATION, SIMULIERTER PATIENTIN, STANDARDISIERTER PATIENTIN, AUFGABENTRAINER, VIRTUELLE REALITÄT
<b>Situated Learning</b>	<b>Situationsbezogenes Lernen</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A theory that posits that learning occurs within authentic activity, context, and culture. Social interaction and collaboration are considered essential components (Lave and Wenger, 2008). This is opposed to a classroom learning activity that is abstract and out of context.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Theorie, die postuliert, dass Lernen in authentischer Aktivität, Kontext und Kultur erfolgt. Soziale Interaktion und Zusammenarbeit werden als wesentliche Bestandteile angesehen (Lave and Wenger, 2008). Dies steht im Gegensatz zur Lernaktivität im Klassenzimmer, die abstrakt und vom Kontext losgelöst ist.</li> </ul>
<b>Situational Awareness</b>	<b>Situationsbewusstsein</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Situation awareness (SA) is the perception of environmental elements within time and space, and a perception</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Situationsbewusstsein ist die räumliche und zeitliche Wahrnehmung von Umgebungselementen und eine</li> </ul>

<p>of their meaning; it involves being aware of what is happening around you to understand how information, events, and your own actions impact the outcomes and objectives.</p>	<p>Wahrnehmung ihrer Bedeutung; dazu gehört das Bewusstsein von dem, was um einen herum passiert, um zu verstehen, wie Informationen, Ereignisse und das eigene Handeln sich auf die Ergebnisse und Zielsetzungen auswirken.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A field of study concerned with understanding of the environment critical to decision-makers in complex, dynamic areas; situational awareness refers to the degree to which one's perception of a situation matches reality.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Forschungsgebiet, das sich mit dem Verständnis der Umgebung befasst, die ausschlaggebend ist für EntscheidungsträgerINNEN auf komplexen, dynamischen Gebieten; Situationsbewusstsein bezieht sich auf den Grad, in dem die eigene Wahrnehmung einer Situation mit der Realität übereinstimmt.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The awareness of fatigue and stress among team members (including oneself), environmental threats to safety, immediate goals, information sharing, and the deteriorating status of the crisis or patient. Most commonly used in the context of crisis resource management training (Hancock et al, 2008).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Bewusstsein von Ermüdung und Stress unter den Teammitgliedern (einschließlich man selbst), Umgebungsgefahren für die Sicherheit, unmittelbaren Zielen, Informationsaustausch und der sich verschlechternden Lage der Krise oder der/des Patientin/en. Am häufigsten im Kontext des Krisen-Ressourcenmanagement- Trainings verwendet (Hancock et al, 2008).</li> </ul>
Compare: SHARED MENTAL MODEL	Vergleiche auch: GEMEINSAMES MENTALES MODELL
Contrast with: FIXATION ERROR	Im Gegensatz zu: FIXIERUNGSFEHLER
<b>Standardized Patient (SP)</b>	<b>Standardisierte/r PatientIN (SP)</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<i>[Note: this term is often synonymous with Simulated Patient]</i>	<i>[Anmerkung: dieser Begriff wird oft als Synonym für Simulierte/r PatientIN verwendet]</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A person who has been carefully coached to simulate an actual patient so accurately that the simulation cannot be detected by a skilled clinician. In performing the simulation, the SP presents the gestalt of the patient being simulated; not just the history, but the body language, the physical findings,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person, die sorgfältig gecoacht wurde, um eine/n tatsächliche/n PatientIN so genau zu simulieren, dass die Simulation von qualifizierten KlinikerINNEN nicht bemerkt werden kann. Beim Durchführen der Simulation stellt der SP die Gestalt der/des simulierten Patientin/en dar; nicht nur die Anamnese, sondern auch die Körpersprache, die körperlichen Befunde und die</li> </ul>

and the emotional and personality characteristics as well (Barrows 1987).	emotionalen und persönlichen Merkmale (Barrows 1987).
<ul style="list-style-type: none"> <li>An individual trained to portray a patient with a specific condition in a realistic, standardized, and repeatable way and where portrayal/presentation varies based only on learner performance; this strict standardization of performance in a simulated session is what can distinguish standardized patients from simulated patients.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person, die dazu ausgebildet ist, eine/n Patientin/en mit einer spezifischen Gesundheitszustand in einer realistischen, standardisierten und wiederholbaren Weise darzustellen, und wo sich die Darstellung/Repräsentation nur aufgrund der Leistung der Lernenden ändert; es ist die strenge Standardisierung der Leistung in einem simulierten Vorgang, die standardisierte PatientINNen vom simulierten PatientINNen unterscheiden kann.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>SPs can be used for teaching and assessment of learners including but not limited to history/consultation, physical examination, and other clinical skills in simulated clinical environments (ASPE). SPs can also be used to give feedback and evaluate learner performance (ASPE).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>SP können zur Lehre und Bewertung von Lernenden eingesetzt werden, unter anderem auch für Anamnese/Patientengespräch, körperliche Untersuchung und andere klinische Fertigkeiten in simulierten Klinikumfeldern (ASPE). SP können auch eingesetzt werden, um Feedback zu geben und die Leistungen von Lernenden zu bewerten (ASPE).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An individual who is trained to portray a real patient in order to simulate a set of symptoms or problems used for healthcare education, evaluation, and research (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Person, die dazu ausgebildet ist, wirkliche PatientINNen darzustellen, um eine Reihe von Symptomen oder Problemen zu simulieren, die für die Ausbildung im Gesundheitswesen, Bewertung und Forschung verwendet werden (SSH).</li> </ul>
More commonly used in the USA and Canada in large part because SPs participate in high stakes assessments in which SP responses to the learner were standardized; in recent years as SPs have been included in more formative teaching scenarios, its meaning has become interchangeable with the term simulated patient.	Wird häufiger in den USA und Kanada verwendet, was zum großen Teil daran liegt, dass SP an Bewertungen risikoreicher Situationen mitwirken, bei denen die Reaktionen der SP auf die Lernenden standardisiert wurden; in den letzten Jahren wurden SP in formativere Unterrichts-Szenarien einbezogen, wodurch die Bedeutung mit dem Begriff simulierte/r PatientIN austauschbar geworden ist.
See also: ACTOR, CONFEDERATE, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED OR STANDARDIZED PATIENT OR PARTICIPANT, SIMULATED PERSON.	Siehe auch: SCHAUSPIELENDEN, VERBÜNDETER, EINGEBAUTE TEILNEHMENDE, ROLLENSPIELENDEN, SIMULIERTER ODER STANDARDISIERTER PATIENTIN ODER TEILNEHMENDE, SIMULIERTE PERSON.

<b>Standardized Patient Simulation</b>	<b>Simulation standardisierte/r PatientINNen</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<i>[Note: the term Standardized Patient is often synonymous with Simulated Patient]</i>	<i>[Anmerkung: der Begriff standardisierte/r PatientIN wird oft als Synonym für simulierte/r PatientIN verwendet]</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A simulation using a person or persons trained to portray a patient scenario or actual patient(s) for healthcare education. (SSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Simulation mit einer Person oder Personen, die dazu ausgebildet ist/sind, ein Patientenszenario oder eine/n wirkliche/n PatientIN oder wirkliche PatientINNen für die Ausbildung im Gesundheitswesen darzustellen. (SSH).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A modality used for the purpose of practice, learning, assessment, or to gain an understanding of systems or human actions in which standardized (or simulated) patients play a central role.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Modalität, die zum Zweck der praktischen Übung, des Lernens, der Bewertung oder der Verständniserlangung für Systeme oder menschliche Handlungen verwendet wird, bei denen standardisierte (oder simulierte) PatientINNen eine zentrale Rolle spielen.</li> </ul>
<b>Standardized/Simulated Participant</b>	<b>StandardisierteR / SimulierteR TeilnehmendeR</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f, m)</i>
See: SIMULATED PATIENT, STANDARDIZED PATIENT	Siehe: SIMULIERTER PATIENTIN, STANDARDISIERTER PATIENTIN
<b>State/states</b>	<b>Zustand/Zustände</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m, pl)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A term used when programming manikins; state variables may include vital signs, monitor readings, body sounds, and verbalizations made by the simulator.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Begriff, der beim Programmieren von Simulationspuppen verwendet wird; zu den Zustandsvariablen gehören unter anderem Vitalwerte, Monitorwerte, Körpergeräusche und Verbalisierungen des Simulators.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• [pleural] A sequence of events that change over time (Sokolowski and Banks, 2009).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [Plural] Eine Abfolge von Ereignissen, die sich im Laufe der Zeit ändern (Sokolowski and Banks, 2009).</li> </ul>
Compare to: EVENT	Vergleiche mit: EREIGNIS
07.08.2020	

<b>Stochastic</b>	<b>Stochastisch</b>
<i>adj</i>	<i>Adjektiv</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Pertaining to a process, model, or variable whose outcome, result, or value depends on chance (M&amp;S Glossary).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezieht sich auf Prozesse, Modelle oder Variablen, deren Ausgang, Ergebnis, oder Wert vom Zufall abhängt (M&amp;S Glossary).</li> </ul>
Contrast with: DETERMINISTIC	Im Gegensatz zu: DETERMINISTISCH
<b>Synthetic Learning Technologies</b>	<b>Synthetische Lerntechnologien</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (pl)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The technologies used in synthetic or simulated learning environments including manikin; computer-based virtual reality; haptics; actors; simulated patients; part-task / task trainers; hybrid; video (ASSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Technologien, die in synthetischen oder simulierten Lernumfeldern verwendet werden, einschließlich Simulationspuppen; computerbasierte virtuelle Realität; Haptik; Schauspielende; simulierte PatientINNen; Teilaufgaben- / Aufgabentrainer; Hybrid; Video (ASSH).</li> </ul>
<b>Systems Integration</b>	<b>Systemintegration</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An engineering term meaning to bring together the component <a href="#">subsystems</a> into one system that functions together. [In healthcare, the ability to improve the quality of care and patient outcomes through re-engineering of care delivery processes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dieser Begriff aus dem Ingenieurwesen bedeutet das Zusammenbringen der Subsysteme von Komponenten in ein System, welches zusammen funktioniert. Im Gesundheitswesen bedeutet es die Fähigkeit, die Qualität der Versorgung und des Patientenoutcomes durch eine Überarbeitung der Versorgungsprozesse zu verbessern.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A category of simulation program accreditation that recognizes programs that demonstrate consistent, planned, collaborative, integrated, and iterative application of simulation-based assessment, research, and teaching activities with systems engineering, and risk management principles to achieve</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Kategorie der Akkreditierung von Simulationsprogrammen, die Programme anerkennt, welche die konsequente, geplante, gemeinschaftliche, integrierte und wiederholte Anwendung der simulationsbasierten Bewertung und Forschung sowie Lehraktivitäten mit Systemtechnik und</li> </ul>

excellent bedside clinical care, enhanced patient safety, and improved outcome metrics across the healthcare system(s) (SSH).	Risikomanagementprinzipien nachweist, um erstklassige klinische Versorgung am Krankenbett, erhöhte Patientensicherheit und bessere Outcomeparameter im Gesundheitswesen zu erreichen (SSH).
<b>Task Trainer / Part-Task Trainer / Partial Task Trainer</b>	<b>Aufgabentrainer / Teilaufgabentrainer</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A device designed to train in just the key elements of the procedure or skill being learned, such as lumbar puncture, chest tube insertion, central line insertion or part of a total system, <i>for example, ECG simulator</i> (Center for Immersive and Simulation Based Learning [CISL] &amp; Levine et al).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Gerät, das konzipiert ist, lediglich die Schlüsselemente der zu lernenden Methode oder Fertigkeit zu vermitteln, wie beispielsweise Lumbalpunktion, Einsetzen eines Thorax- oder Zentralvenenkatheters oder einen Teil eines Gesamtsystems, <i>zum Beispiel ein EKG-Simulator</i> (Center for Immersive and Simulation Based Learning [CISL] &amp; Levine et al).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A model that represents a part or region of the human body such as an arm, or an abdomen. Such devices may use mechanical or electronic interfaces to teach and give feedback on manual skills such as IV insertion, ultrasound scanning, suturing, etc.... Generally used to support procedural skills training; however they can be used in conjunction with other learning technologies to create integrated clinical situations (ASSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Model, das einen Teil oder eine Region des menschlichen Körpers, beispielsweise Arm oder Abdomen darstellt. Solche Geräte können auch mechanische oder elektronische Schnittstellen verwenden, um Schulungen durchzuführen oder Feedback zu manuellen Fertigkeiten, wie etwa intravenöse Katheterisierung, Ultraschall-Untersuchung, Wundnaht usw., zu geben. Wird im Allgemeinen zur Unterstützung von Schulungen für prozedurale Fertigkeiten verwendet; sie können allerdings auch in Verbindung mit anderen Lerntechnologien eingesetzt werden, um integrierte klinische Situationen zu schaffen (ASSH).</li> </ul>
See also: PROCEDURAL SIMULATION, SIMULATOR	Siehe auch: PROZEDURALE SIMULATION, SIMULATOR
<b>Team-based Learning</b>	<b>Teambasiertes Lernen</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (n)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• A learning method which makes use of small group discussion and collaborative, self-directed study to foster new learning as opposed to imparting information. After a period of preliminary individual accountability, teams of learners complete with each other to learn information and solve problems, This is in distinction to traditional learning in which information is imparted from teacher to learner.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Lernmethode, die durch Kleingruppendiskussion und gemeinschaftliches selbstgesteuertes Lernen, im Gegensatz zur Informationsvermittlung, einen neuen Lernansatz fördert. Nach einer Periode vorläufiger individueller Verantwortung ergänzen sich Teams von Lernenden, um Informationen herauszufinden und Probleme zu lösen. Dies unterscheidet sich vom traditionellen Lernen, bei welchem von Unterrichtenden die Informationen an Lernende vermittelt werden.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A learning method with many similarities to Problem Based Learning (PBL). Unlike PBL, where a complex, open ended, case is given without the information to solve it, team-based learning capitalizes on the use of carefully chosen learning activities based on reading assignments (Michaelson &amp; Parmelee).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Lernmethode, die viel Ähnlichkeit mit dem problemorientierten/problembasiertes Lernen (POL, PBL) aufweist. Im Gegensatz POL/PBL, bei welchem ein komplexer, ergebnisoffener Fall ohne die zur Lösung notwendige Information gestellt wird, macht sich teambasiertes Lernen sorgfältig ausgewählte, auf Leseaufgaben basierte, Lernaktivitäten zunutze (Michaelson &amp; Parmelee).</li> </ul>
<b>Technical skills</b>	<b>Technische Fertigkeiten</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A skill that is required for the accomplishment of a specific task.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Fertigkeit, die zur Bewältigung einer spezifischen Aufgabe erforderlich ist.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• In healthcare, the knowledge, skill and ability to accomplish a specific medical task; for example, inserting a chest tube or performing a physical examination.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Im Gesundheitswesen ist es die Kenntnis, Fertigkeit und Fähigkeit zur Bewältigung einer spezifischen medizinischen Aufgabe; zum Beispiel das Einsetzen einer Thoraxdrainage oder die Durchführung einer körperlichen Untersuchung.</li> </ul>
<b>Technology Enhanced Healthcare Simulation (encompasses high and low technology healthcare simulation)</b>	<b>Technologiestützte Simulation im Gesundheitswesen (beinhaltet Simulation im Gesundheitswesen mit hohem und geringem Technologiegehalt)</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>



<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A group of materials and devices created or adapted to train healthcare professionals in a simulated environment. Examples include such diverse products as computer-based virtual reality simulators, high-fidelity and static mannequins, plastic models, live animals, inert animal products, and human cadavers (Cook et al.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Gruppe von Materialien und Geräten, die entworfen oder angepasst wurden, um Gesundheitsfachpersonal in einer simulierten Umgebung auszubilden. Beispiele sind unter anderem unterschiedliche Produkte, wie etwa computerbasierte Virtuelle-Realität-Simulatoren, High-Fidelity-Simulationspuppen, Plastikmodelle, Lebende Tiere, inerte tierische Produkte und menschliche Leichen (Cook et al.).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An educational tool or device with which the learner physically interacts to mimic an aspect of clinical care for the purpose of teaching or assessment.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Ausbildungsinstrument oder -gerät, mit dem die/der Lernende physisch interagiert, um einen Aspekt der klinischen Versorgung zwecks Lernen oder Bewertung nachzuahmen.</li> </ul>
<b>Trigger(s)</b>	<b>Trigger/Auslöser</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>An event or events that move the simulation from one state to another.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Ereignis oder Ereignisse, das/die die Simulation von einem Zustand in den anderen versetzt/en.</li> </ul>
<b>Typology</b>	<b>Typologie</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The classification of different educational methods or equipment; for example, 3-dimensional models, computer software, standardized patients, partial-task trainers, or high-fidelity patient simulators (INACSL, 2013).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Klassifizierung verschiedener Ausbildungsmethoden oder Ausstattung; zum Beispiel 3-dimensionale Modelle, Computersoftware, standardisierte PatientINNen, Teilaufgabentrainer oder High-Fidelity-Patientensimulatoren (INACSL, 2013).</li> </ul>
See also: MODALITY, SIMULATED/SYNTHETIC LEARNING METHOD	Siehe auch: MODALITÄT, SIMULIERTE/SYNTHETISCHE LERNMETHODE
<b>Virtual Patient</b>	<b>VirtuelleR PatientIN</b>

<i>noun</i>	<i>Substantiv (f, m)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A representation of an actual patient. Virtual patients can take many forms such as software-based physiological simulators, simulated patients, physical manikins and simulators, (Ellaway, Terry &amp; Poulton).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Darstellung einer/s wirklichen Patientin/en. Virtuelle PatientINNen können viele Formen annehmen, wie beispielsweise softwarebasierte Simulatoren, physiologische Simulatoren, simulierte PatientINNen, physische Simulationspuppen und Simulatoren (Ellaway, Terry &amp; Poulton).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A computer program that simulates real-life clinical scenarios in which the learner acts as a healthcare provider obtaining a history and physical exam, and making diagnostic and therapeutic decisions (ASSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Computerprogramm, das lebensechte klinische Szenarien simuliert, in denen die/der Lernende als Fachpersonal des Gesundheitswesens agiert, die Anamnese aufnimmt und eine körperliche Untersuchung durchführt sowie diagnostische und therapeutische Entscheidungen trifft (ASSH).</li> </ul>
<b>Virtual Reality</b>	<b>Virtuelle Realität</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>The use of computer technology to create an interactive three-dimensional world in which the objects have a sense of spatial presence; virtual environment and virtual world are synonyms for virtual reality (M&amp;S Glossary).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Einsatz von Computertechnologie zur Schaffung einer interaktiven dreidimensionalen Welt, in der die Objekte ein Gefühl räumlicher Präsenz vermitteln; virtuelle Umgebung und virtuelle Welt sind Synonyme für virtuelle Realität (M&amp;S Glossary).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A computer-generated three-dimensional environment that gives an immersion effect.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine computergenerierte dreidimensionale Umgebung, die einen Effekt des Eintauchens vermittelt.</li> </ul>
See also: SIMULATOR	Siehe auch: SIMULATOR
<b>Virtual Reality Environment</b>	<b>Virtuelle-Realitäts-Umgebung</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A wide variety of computer-based applications commonly associated with immersive, highly visual, 3D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Vielzahl von computerbasierten Anwendungen, die gewöhnlich mit eintauchenden, hochgradig visuellen 3D-</li> </ul>

<p>characteristics, that allow the participant to look about and navigate within a seemingly real or physical world. It is generally defined based on the type of technology being used, such as head-mounted displays, stereoscopic capability, input devices, and the number of sensory systems stimulated (ASSH).</p>	<p>Merkmale assoziiert werden, die es der/dem Teilnehmenden ermöglichen, sich in einer scheinbar realen oder physischen Welt umzuschauen und in ihr zu navigieren. Sie wird im Allgemeinen auf Grundlage der eingesetzten Technologieart definiert, wie beispielsweise kopfgetragene Displays, stereoskopische Fähigkeit, Eingabegeräte und die Anzahl der simulierten Sinnessysteme (ASSH).</p>
<b>Virtual Reality Simulation</b>	<b>Virtuelle-Realitäts-Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulations that use a variety of immersive, highly visual, 3D characteristics to replicate real-life situations and/or healthcare procedures; virtual reality simulation is distinguished from computer-based simulation in that it generally incorporates physical or other interfaces such as a computer keyboard, a mouse, speech and voice recognition, motion sensors, or haptic devices (ASSH).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulationen, die eine Vielfalt eintauchender, hochgradig visueller 3D-Merkmale verwenden, um lebensgetreue Situationen und/oder Behandlungsverfahren zu replizieren; Virtuelle-Realitäts-Simulation unterscheidet sich von computerbasierter Simulation, als diese im Allgemeinen physische oder andere Schnittstellen integriert, wie etwa eine Computertastatur, Maus, Stimm- und Spracherkennung, Bewegungssensoren oder haptische Geräte (ASSH).</li> </ul>
<b>Virtual Simulation</b>	<b>Virtuelle Simulation</b>
<i>noun</i>	<i>Substantiv (f)</i>
<b>Definition</b>	<b>Definition</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The recreation of reality depicted on a computer screen (McGovern, 1994).</li> <li>• A simulation involving real people operating simulated systems. Virtual simulations may include surgical simulators that are used for on-screen procedural training and are usually integrated with haptic device(s) (McGovern, 1994; Robles-De La Torre, 2011).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Nachbildung einer Realität auf dem Computerbildschirm (McGovern, 1994).</li> <li>• Eine Simulation, bei der wirkliche Menschen simulierte Systeme handhaben. Zu virtuellen Simulationen zählen auch chirurgische Simulatoren, welche für auf dem Bildschirm angezeigte Prozedurentraining eingesetzt und in der Regel mit haptischen Geräten integriert werden. (McGovern, 1994; Robles-De La Torre, 2011).</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• A type of simulation that injects humans in a central role by exercising motor control skills (<i>for example, flying an airplane</i>), decision skills (<i>committing fire control resources to action</i>), or communication skills (<i>as members of an air traffic control team</i>) (Hancock et al, 2008).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Simulationsart, die Menschen eine zentrale Rolle zuweist, wie etwa durch die Ausübung ihrer motorischen Kontrollfertigkeiten (<i>zum Beispiel ein Flugzeug fliegen</i>), Entscheidungsfertigkeiten (<i>den Einsatz von Brandbekämpfungsmitteln anordnen</i>) oder Kommunikationsfertigkeiten (<i>als Mitglieder eines Fluglotsenteams</i>) (Hancock et al, 2008).</li> </ul>



# References

1. Agency for Healthcare Research and Quality. (2019, September). Never events. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/primer/never-events>
2. Adamson K. Evaluation tools and metrics for simulation. In PR Jeffries (Ed.), *Clinical simulations in nursing education: Advanced concepts, trends, and opportunities* (pp.44-57). Philadelphia, PA: Wolters Kluwer; 2014.
3. Akbulut Y, Cardak CS. Adaptive educational hypermedia accommodating learning styles: A content analysis of publications from 2000 to 2011. *Computers & Education* 2012; 58(2): 835–842. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2011.10.008>
4. Alexander AL, Brunye T, Sidman J, Weil, SA. (2005). From gaming to training: A review of studies on fidelity, immersion, presence, and buy-in and their effects on transfer in pc-based simulations and games (DARWARS technical report). Retrieved from <http://www.darwars.com/downloads/DARWARS%2520Paper%252012205.pdf>
5. Alinier, G. Developing high fidelity health care simulation scenarios: A guide for educators and professionals. *Simulation Gaming* 2011; 42:9-26.
6. Alinier, G. A typology of educationally focused medical simulation tools. *Medical Teacher* 2007; 29:e243-250. doi:10.1080/01421590701551185
7. Australian Radiation Protection and Nuclear Safety Agency. (2017, July 27). Non-technical Skills. Retrieved October 16, 2019, from <https://www.arpsa.gov.au/regulation-and-licensing/safety-security-transport/holistic-safety/non-technical-skills>
8. Baddeley A. Working memory. *Science* 1992; 255:556–559. doi:10.1126/science.1736359
9. Baily L. (2014, September 9). The ultimate job guide to healthcare simulation technology specialists. Retrieved from [healthsimulation.com/6195/the-ultimate-job-guide-to-healthcare-simulation-technology-specialists/](http://healthsimulation.com/6195/the-ultimate-job-guide-to-healthcare-simulation-technology-specialists/)
10. Balci O. (1997, December). Verification validation and accreditation of simulation models. In *Proceedings of the 29th Conference on Winter Simulation* (pp. 135-141). IEEE Computer Society.
11. Bajura M, Fuchs H, Ohbuchi R. Merging virtual objects with the real world: Seeing ultrasound imagery within the patient. In *ACM SIGGRAPH Computer Graphics* 1992; 26(2): 203-210.
12. Barjis J. Healthcare simulation and its potential areas and future trends. *SCS M&S Magazine* 2011; 1:1-6. Retrieved from <http://www.scs.org/wp-content/uploads/2016/12/2011-01-Issue05-4.pdf>
13. Barnes BE. Creating the practice-learning environment using information technology to support a new model of continuing medical education. *Academic Medicine* 1998; 73: 278-281.
14. Barrows HS. An overview of the uses of standardized patients for teaching and evaluating clinical skills. *AAMC. Academic Medicine* 1993; 68(6): 443-451.
15. Beaubien J, Baker DP. The use of simulation for training teamwork skills in healthcare: How low can you go? *Quality Safety Health Care* 2004; 13(Suppl 1): i51-i56. doi:10.1136/qshc.2005.009845
16. Bennett CC, Hauser K. Artificial intelligence framework for simulating clinical decision-making: A Markov decision process approach. *Artificial Intelligence in Medicine* 2013; 57(1):9-19.
17. Berryman DR. Augmented reality: A review. *Medical Reference Services Quarterly* 2012; 31(2):212-218.
18. Boillat M, Bethune C, Ohle E, et al. Twelve tips for using the objective structured teaching exercise for faculty development. *Medical Teacher* 2012; 34(4):269-273.
19. Bolman LG, Deal TE. *Reframing Organizations: Artistry, Choice, and Leadership*. San Francisco: Jossey-Bass; 2013.

20. Bonnetain E, Boucheix J-M, Hamet M, Freysz M. Benefits of computer screen-based simulation in learning cardiac arrest procedures. *Medical Education* 2010; 44:716–722. doi: 10.1111/j.13652923.2010.03708.x
21. Boud D, Walker D, Keogh R. Promoting reflection in learning: a model. In Boud, Walker, Keogh (eds). *Reflection: Turning Experience into Learning*. London, England: Kogan; 1985, pp. 3, 18-40.
22. Boyd EM, Fales AW. Reflective learning key to learning from experience. *Journal of Humanistic Psychology* 1983; 23(2):99-117.
23. Bray J, Howkins E. Facilitating interprofessional learning in the workplace: A research project using the Delphi technique. *Work Based Learning in Primary Care* 2006; 4(3): 223-235.
24. Brusilovsky P, Peyl C. Adaptive and intelligent web-based educational systems. *International Journal of Artificial Intelligence in Education* 2003; 13(2): 159–172. IOS Press. Retrieved from: <http://www2.sis.pitt.edu/~peterb/papers/AIWBEs.pdf>
25. California Hospital Association. (2017). What is the difference between a tabletop exercise, a drill, a functional exercise, and a full-scale exercise? Retrieved October 16, 2019, from <https://www.calhospitalprepare.org/post/what-difference-between-tabletop-exercise-drill-functional-exercise-and-full-scale-exercise>.
26. Cant RP, Cooper SJ. Use of simulation-based learning in undergraduate nurse education: An umbrella systematic review. *Nurse Education Today*, 2017; 49:63-71.
27. Centers for Medicare & Medicaid Services (CMS). (2006, May 18). Eliminating serious, preventable, and costly medical errors – Never events. Retrieved from <https://www.cms.gov/newsroom/fact-sheets/eliminating-serious-preventable-and-costly-medical-errors-never-events>
28. Chang T, Gerard J, Pusic M. Screen-based simulation, virtual reality, and haptic simulators. In: Grant V, Cheng A (eds). *Comprehensive Healthcare Simulation: Pediatrics*. Comprehensive Healthcare Simulation. Champaign, IL: Springer; 2016.
29. Chang TP, Weiner D. Screen-based simulation and virtual reality for pediatric emergency medicine. *Clinical Pediatric Emergency Medicine* 2016; 17.3: 224-230.
30. Cheng A, Kessler D, Mackinnon R, et al. Reporting guidelines for health care simulation research: Extensions to the CONSORT and STROBE statements. *Adv Simul* 2016; 1(25). doi:10.1186/s41077-016-0025-y
31. Chiniara G, Cole G, Brisbin K, et al. Simulation in healthcare: A taxonomy and a conceptual framework for instructional design and media selection. *Med Teach*, 2013; 35(8):e1380-95.
32. CISL (Center for Immersive and Simulation-based Learning). (2014). Part-Task Trainers. Retrieved from [http://cisl.stanford.edu/what\\_is/sim\\_modalities/phys\\_trainers.html](http://cisl.stanford.edu/what_is/sim_modalities/phys_trainers.html).
33. Cook DA, Hatala R, Brydges R, et al. Technology-enhanced simulation for health professions education: A systematic review and meta-analysis. *JAMA* 2011; 306(9):978-988.
34. Cook DA, Brydges R, Hamstra SJ, et al. Comparative effectiveness of technology-enhanced simulation versus other instructional methods: A systematic review and meta-analysis. *Simulation in Healthcare* 2012; 7(5):308-320.
35. Cooke L, Strou C, Harrington C. Operationalizing the concept of critical thinking for student learning outcome development. *Journal of Nursing Education* 2019; 58(4):214-220. doi:<http://dx.doi.org.ezproxy.net.ucf.edu/10.3928/01484834-20190321-05>
36. Cooper MD. Towards a model of safety culture. *Safety Science* 2000; 36(2):111-136.
37. Cowie N, Premkumar K, Bowen A, et al. *Teamwork and Communication in Acute Care: A Teaching Resource for Health Practitioners*. MedEdPORTAL Publications; 2012. Available from: <https://www.mededportal.org/publication/9109>
38. Cram RS, Sime JA. Improving Safety Culture Understanding Using a Computerized Learning Environment. *Achieving Sustainable Construction Health and Safety*. Professional Safety 2014:52-61
39. Crawford SB, Bailey R, Steer K. Healthcare simulation technology specialists. In SB Crawford, LW Baily, SM, Monks (Eds). *Comprehensive Healthcare Simulation: Operations, Technology, and Innovative Practice* (pp. 147-157). Cham, Switzerland: Springer; 2019. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-15378-6\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-030-15378-6_10)
40. Cruz-Neira C, Snadlin DJ, DeFanti TA. Surround-screen projection-based virtual reality: The design and implementation of the CAVE. *Proceedings of the 20th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques*, 1993. ACM.

41. D'amour D, Oandasan I. Interprofessionality as the field of interprofessional practice and interprofessional education: An emerging concept. *Journal of Interprofessional Care* 2005; 19(S1): 8-20.
42. Decker S, Sportsman S, Puetz L, Billings L. The evolution of simulation and its contribution to competency. *Journal of Continuing Education in Nursing*, 2008; 39(2): 74-80.
43. De Freitas S, Oliver M. How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated? *Computers & Education*, 2006; 46(3):249-264.
44. Dictionary-Complete, C E. (1979). Unabridged 10th Edition 2009© William Collins Sons & Co. Ltd. Retrieved from <http://dictionary.reference.com/browse/>
45. Dictionary.com. Lexico LLC, 2002.
46. Dictionaries O. (2010). Oxford dictionaries. Oxford University Press. Retrieved from <http://oxforddictionaries.com/definition/english/VAR>
47. Dieckmann P, Rall M. Designing a scenario as a simulated clinical experience: The TuPASS scenario script. *Clinical Simulation: Operations, Engineering, and Management*, 2008:541-550..
48. Dieckmann P, Gaba D, Rall M. Deepening the theoretical foundations of patient simulation as social practice. *Simulation in Healthcare* 2007; 2(3): 183-193.
49. Dieckmann P, Friis SM, Lippert A, Østergaard D. Goals, success factors, and barriers for simulation-based learning: A qualitative interview study in health care. *Simulation & Gaming*, 2012; 43(5): 627-647. doi: 10.1177/1046878112439649
50. Dieckmann P, Phero JC, Issenberg SB, et al. The first Research Consensus Summit of the Society for Simulation in Healthcare: conduction and a synthesis of the results. *Simulation in Healthcare*, 2011; 6(7):S1-S9.
51. Dieckmann P, Molin Friis S, Lippert A, Østergaard D. The art and science of debriefing in simulation: Ideal and practice. *Medical Teacher* 2009; 31(7):e287-e294.
52. Dormann C, Demerouti E, Bakker A. A model of positive and negative learning: Learning demands and resources, learning engagement, critical thinking, and fake news detection. In O Zlatkin-Troitschanskaia , G Wittum, A Dengel (Eds). *Positive Learning in the Age of Information : A Blessing or a Curse?* (pp. 315-346). Dordrecht: Springer; 2018. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-19567-0\\_19](https://doi.org/10.1007/978-3-658-19567-0_19)
53. Dreifuerst, Horton-Deutsch, Henao, 2014, p.47 in Jeffries *Clinical Simulations in Nursing Education*.
54. Drews FA, Bakdash JZ. Simulation training in health care. *Reviews of Human Factors and Ergonomics*, 2013; 8(1):191-234.
55. Driskell JE, Copper C, Moran A. Does mental practice enhance performance? *J Appl Psychol* 1994;79(4):481-492.
56. East Carolina University, Office of Clinical Skills and Assessment. (n.d.). (2019). Physical training assistants. Retrieved from <https://clinicalskills.ecu.edu>
57. Edmondson AC. Psychological safety and learning behavior in work teams. *Administrative Science Quarterly* 1999; 44:350-383.
58. Ellaway R, Poulton T, Fors U, et al. Building a virtual patient commons. *Medical Teacher* 2008; 30(2), 170-4.
59. Ellefritz G. (2019). Training Scars. Retrieved from <http://www.activeresponsetraining.net/training-scars>
60. Endsley M. Toward a theory of situation awareness in dynamic systems. *Human Factors and Ergonomics Society* 1995; 37(1):32-64.
61. Fairclough CR, Cunningham P. (2004). AI structuralist storytelling in computer games. *Proceedings of the International Conference on Computer Games: Artificial Intelligence, Design and Education*. Reading, UK: University of Wolverhampton Press. Retrieved from <https://scss.tcd.ie/publications/tech-reports/reports.04/TCD-CS-2004-43.pdf>
62. Fanning RM, Gaba DM. The role of debriefing in simulation-based learning. *Simulation in Healthcare* 2007; 2(2):115-125.
63. Feeley N, Cossette S, Cote J, et al. The importance of piloting an RCT intervention. *Canadian Journal of Nursing Research* 2009;41(2):85-99. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/home/cjn>



64. Feliciano M, Kelsey N. (2017). Faculty development: A blended learning approach. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.C736FA09&site=eds-live&scope=site>
65. Freeth DS, Hammick M, Reeves S, et al. *Effective Interprofessional Education: Development, Delivery, and Evaluation*. John Wiley & Sons; 2008.
66. Fuchs H, State A, Pisanp E, et al. Towards performing ultrasound guided needle biopsies from within a head-mounted display. *Proceedings of the Fourth International Conference on Visualization in Biomedical Computing (VBC)*; 1996, 591-600.
67. Gaba DM. The future vision of simulation in health care. *Quality and Safety in Health Care* 2004; 13(suppl 1): i2-i10.
68. Gaba DM, Howard SK, Flanagan B, et al. Assessment of clinical performance during simulated crises using both technical and behavioral ratings. *Anesthesiology: The Journal of the American Society of Anesthesiologists* 1998; 89(1):8-18.
69. Gentry SV, Gauthier A, L'Estrade Ehrstrom B, et al. Serious gaming and gamification education in health professions: Systematic review. *J Med Internet Res* 2019; 21(3):e12994.
70. Good ML. Patient simulation for training basic and advanced clinical skills. *Medical Education* 2003; 37:14-21.
71. Goolsby C, Vest R, Goodwin T. New Wide Area Virtual Environment (WAVE) medical education. *Mil Med* 2014; 179(1):38-41.
72. Gresswell S, Renz P, Hasan S, et al. Determining the impact of pre-radiation treatment verification simulation/dry run by analyzing intradepartmental reported incidents and surveying staff and patients. *Practical Radiation Oncology* 2018; 8(6):468-474. <https://doi.org/10.1016/j.prro.2018.05.007>
73. Grossman D. *On Combat: The Psychology and Physiology of Deadly Conflict in War and in Peace*, 3rd edition. Warrior Science Publications; 2008.
74. Hamdorf JM, Davies, R. Teaching a clinical skill. In RH Riley (Ed.), *Manual of Simulation in Healthcare*, 2nd edition. Oxford: Oxford University Press; 2016:78-88.
75. Hamet P, Tremblay J. Artificial intelligence in medicine. *Metabolism* 2017; 69: S36-S40.
76. Hamstra SJ, Brydges R, Hatala R, et al. Reconsidering Fidelity in Simulation-Based Training. *Academic Medicine* 2014; 89(3): 387-392.
77. Hancock PA, Vincenzi DA, Wise JA, Mouloua M (Eds.). *Human Factors in Simulation and Training*. Aldershot: CRC Press; 2008.
78. Harden RM. What is an OSCE? *Medical Teacher* 1988; 10(1):19-22.
79. Harper D. (2007). Online etymology dictionary. Available from: [www.etymonline.com/index.php](http://www.etymonline.com/index.php).
80. Hayasaka Y, et al. Expectations for the next generation of simulated patients born from thoughtful anticipation of artificial intelligence-equipped robot. *J Nippon Med Sch* 2018; 85(6):347-349.
81. Hayden JK, Smiley, RA, Alexander, MA, et al. (2014). The NCSBN National Simulation Study: A longitudinal, randomized, controlled study replacing clinical hours with simulation in prelicensure nursing education. *Journal of Nursing Regulation* 2014; 5(2):S3-S40. doi:10.1016/S2155-8256(15)30062-4
82. Hidden Curriculum. (2014). In S Abbott (Ed.), *The glossary of education reform*. Retrieved from <http://edglossary.org/hidden-curriculum>
83. Higgins M, Ishimaru A, Holcombe R, Fowler A. Examining organizational learning in schools: The role of psychological safety, experimentation, and leadership that reinforces learning. *Journal of Educational Change* 2012; 13(1):67-94.
84. Hsieh MC, Lee JJ. Preliminary study of VR and AR applications in medical and healthcare education. *J Nurs Health Studies* 2017; 3(1):1.
85. Husebø SE, Friberg F, Søreide E, Rystedt H. (2012). Instructional problems in briefings: How to prepare nursing students for simulation-based cardiopulmonary resuscitation training. *Clinical Simulation in Nursing* 2012; 8:307-318.
86. Jovanović J, Chiong R. (Eds). *Technological and Social Environments for Interactive Learning*. Santa Rosa, CA: Informing Science Press; 2014.

87. Jovanovic J, Chion R. Introduction to the special section on game-based learning: Design and applications. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge and Management* 2012; 7:201.
88. INACSL Standards Committee. INACSL standards of best practice: SimulationSM: Operations. *Clinical Simulation in Nursing* 2017; 13(12):681-687. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2017.10.005>
89. INACSL Standards Committee. INACSL standards of best practice: SimulationSM Participant evaluation. *Clinical Simulation in Nursing* 2016a; 12(S):S26-S29. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ecns.2016.09.009>
90. INACSL Standards Committee. INACSL standards of best practice: SimulationSMSimulation design. *Clinical Simulation in Nursing* 2016b; 12(S):S5-S12. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ecns.2016.09.005>
91. INACSL Standards Committee. INACSL standards of best practice: SimulationSM Simulation glossary. *Clinical Simulation in Nursing* 2016c; 12(S):S39-S47. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ecns.2016.09.012>.
92. Interprofessional Education Collaborative. *Team-based competencies: Building a shared foundation for education and clinical practice*. Washington, DC: Interprofessional Education Collaborative; 2011.
93. Interprofessional Education Collaborative Expert Panel. *Core Competencies for Interprofessional Collaborative Practice: Report of an Expert Panel*. Washington, DC: Interprofessional Education Collaborative; 2011.
94. Ironside PM, Jeffries PR, Martin A. Fostering patient safety competencies using multiple-patient simulation experiences. *Nursing Outlook* 2009; 57(6), 332-337. doi:10.1016/j.outlook.2009.07.010
95. Issenberg SB, Ringsted C, Østergaard D, Dieckmann P. Setting a research agenda for simulation-based healthcare education: A synthesis of the outcome from an Utstein style meeting. *Simulation in Healthcare* 2011; 6(3): 155-167.
96. The John Hopkins University. (2019). Physical Exam Teaching Associates. Retrieved from [https://www.hopkinsmedicine.org/simulation\\_center/training/teaching\\_programs/physical\\_exam\\_teaching\\_associates.html](https://www.hopkinsmedicine.org/simulation_center/training/teaching_programs/physical_exam_teaching_associates.html)
97. Johnson-Russell J, Bailey C. Facilitated debriefing. In Nehring W, Lashley FR (Eds.). *High-Fidelity Patient Simulation in Nursing Education*. Boston: Jones and Bartlett; 2010:369-385.
98. Kang SJ, Min HY. Psychological safety in nursing simulation. *Nurse Educator* 2019; 44(2): E6-E9. doi:10.1097/NNE.0000000000000571
99. Kardong-Edgren S. Is simulationist a word? *Clinical Simulation in Nursing* 2013; 9(12):e561. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2013.10.001>
100. King HB, Battles J, Baker DP. (2008, August). TeamSTEPS: Team Strategies and Tools to Enhance Performance and Patient Safety. *Advances in Patient Safety: New Directions and Alternative Approaches* 2008;August3.
101. Kneebone R, Arora S, King D, et al. Distributed simulation-accessible immersive training. *Medical Teacher* 2010; 32(1):65-70.
102. Kneebone R, Kidd J, Nestel D, et al. An innovative model for teaching and learning clinical procedures. *Medical Education* 2002; 36(7):628-634.
103. Kuiper RA, Pesut DJ. Promoting cognitive and metacognitive reflective reasoning skills in nursing practice: Self-regulated learning theory. *Journal of Advanced Nursing* 2004; 45(4):381-391.
104. Kyle R, Murray WB. *Clinical Simulation*. Cambridge, MA: Academic Press; 2010.
105. Lave J. Situating learning in communities of practice. In Resnick LB, Levine JM, Teasley SD. (Eds.). *Perspectives on Socially Shared Cognition*. Washington, D.C.: American Psychological Association; 1991, pp. 63-82.
106. Lehtola CJ. Developing and using table-top simulations as a teaching tool. *Journal of Extension* 2007; 45(4). Retrieved from <https://www.joe.org/joe/2007august/tt4.php>
107. Lee-Jayaram JJ, et al. Alpha and beta testing during a faculty development course. *Simulation in Healthcare* 2019; 14(1):43-50.
108. Lehtola CJ. Developing and using table-top simulations as a teaching tool. *Tools of the Trade* 2007; 45(4). Retrieved from <https://www.joe.org/joe/2007august/tt4.php>

109. Lekalakala-Mokgele E, Du Rand PP. A model for facilitation in nursing education. *Curationis* 2005; 28(2); 22-29.
110. Lekalakala-Mokgele E, Du Rand PP. Facilitation as a teaching strategy: The experiences of nursing students. *Curationis* 2005; 28(4):5-11.
111. Leon AC, Davis L, Kraemer HC. The role and interpretation of pilot studies in clinical research. *Journal of Psychiatric Research* 2011; 45(5):626–629. doi:10.1016/j.jpsychires.2010.10.008
112. Levine AI, DeMaria Jr S, Schwartz AD, Sim AJ. *the Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation*. Springer Science & Business Media; 2013.
113. Lewis KL, Bohnert CA, Gammon WL, et al. The Association of Standardized Patient Educators (ASPE) Standards of Best Practice (SOBP). *Advances in Simulation* 2017; 2(10). doi:10.1186/s41077-017-0043-4
114. Lindell D, Poindexter K, Hagler D. Consider a career as a healthcare simulation educator. *American Nurse Today* 2016; 11(5):58–59. Retrieved from <https://www.americannursetoday.com/>
115. Lioce L. New validation for simulation education. *American Nurse* 2014; 46(4):7. Retrieved from <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aph&AN=99133605&site=eds-live&scope=site>
116. Lioce L, Graham L, Young HM. Developing the team: Simulation educators, technical, and support personnel in simulation. In: C Foisy-Doll, K Leighton (Eds.). *Simulation Champions: Fostering Courage, Caring, and Connection* (pp. 429-444). Philadelphia: Wolters Kluwer; 2018, pp. 429-444.
117. Mathieu JE, Heffner TS, Goodwin GF, et al. The influence of shared mental models on team process and performance. *Journal of Applied Psychology* 2000; 85(2):273.
118. McComb S, Simpson V. The concept of shared mental models in healthcare collaboration. *Journal of Advanced Nursing* 2014; 70(7):1479-1488.
119. McGaghie WC, Issenberg B, Petrusa ER, Scalese RJ. A Critical review of simulation-based medical education research: 2003–2009. *Medical Education* 2010; 44(1):50-63.
120. McGovern KT. Applications of virtual reality to surgery. *BMJ: British Medical Journal* 1994; 308(6936):1054.
121. Meads G, Ashcroft J, Barr H, et al. The case for interprofessional collaboration. In: *Health and Social Care*. Malden, MA: Blackwell Publishing, Ltd.; 2008.
122. Meakim C, Boese T, Decker S, et al. Standards of best practice: Simulation standard I: Terminology. *Clinical Simulation in Nursing* 2013; 9(6):S3-S11.
123. Merriam Webster Dictionary. (2019). Found at <https://www.merriam-webster.com>.
124. Michael DR, Chen SL. (2005). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Thomson Course Technology.
125. Michaelsen LK, Parmelee DX, McMahon KK. *Team-Based Learning for Health Professions Education: A Guide to Using Small Groups for Improving Learning*. Sterling, VA: Stylus Publishing, LLC; 2008.
126. Mladenovic R, Pereira LAP, Mladenovic K, et al. Effectiveness of augmented reality mobile simulator in teaching local anesthesia of inferior alveolar nerve block. *J Dent Edu* 2019; 83(4):423-428.
127. Modeling and Simulation (M&S) Glossary. (2019). Retrieved from <https://www.msco.mil/MSReferences/Glossary/MSGlossary.aspx>
128. Muhanna MA. Virtual reality and the CAVE: Taxonomy, interaction challenges, and research directions. *Journal of King Saud University-Computer and Information Sciences* 2015; 27(3):344-361.
129. Murphy P, Nestel D, Gormley GJ. Words matter: Towards a new lexicon for nontechnical skills training. *Advances in Simulation*, 2019; 4(8). doi:10.1186/s41077-019-0098-5
130. Murray J. *Composing multimodality. Multimodal Composition: A Critical Sourcebook*. Boston: Bedford/St. Martin's; 2013.
131. National League for Nursing Simulation Innovation Resource Center (NLN-SIRC). (2013). Retrieved from <http://sirc.nln.org/mod/glossary/view.php?id¼183>

132. Nestel D, Watson MO, Bearman ML, et al. Strategic approaches to simulation-based education: A case study from Australia. *Journal of Health Specialties* 2013; 1(1), 4.
133. Nester J. The importance of interprofessional practice and education in the era of accountable care. *North Carolina Medical J* 2016; 77(2):128-132.
134. Nieva VF, Sorra J. Safety culture assessment: A tool for improving patient safety in healthcare organizations. *Quality and Safety in Health Care* 2003; 12(suppl 2):ii17-ii23.
135. Ober JK. (2009). Student Nurses' Experience of Learning with Human Patient Simulation. <https://doi.org/10.13028/98b4-cw76>
136. Oren TI, Elzas MS, Smit I, Birt, LG. Code of professional ethics for simulationists. In *Summer Computer Simulation Conference 2002*, July: 434-435. Society for Computer Simulation International.
137. Ören TI. Responsibility, ethics, and simulation. *Transactions* 2000; 17(4).
138. Paige JB, Morin KH. Simulation fidelity and cueing: A systematic review of the literature. *Clinical Simulation in Nursing* 2013; 9(11):e481-e489.
139. Palaganas JC, Maxworthy JC, Epps CA, Mancini ME. (Eds.). *Defining Excellence in Simulation Programs*. China: Wolters Kluwer; 2014.
140. Park CS, Murphy TF, and the Code of Ethics Working Group. (2018). Healthcare Simulationist Code of Ethics. Retrieved from <http://www.ssih.org/Code-of-Ethics>
141. Pazarci H. (2015). Online Etymology Dictionary. Review of the Faculty of Divinity University of Süleyman Demirel, 100(6 S 21), 177.
142. Pinar G, Peksoy S. Simulation-based learning in healthcare ethics education. *Scientific Research* 2016; 7(1). Retrieved from <https://m.scirp.org/papers/63167>
143. Pires S, Monteiro S, Pereira, A, et al. Non-technical skills assessment for prelicensure nursing students: An integrative review. *Nurse Education Today* 2017; 58:19–24. doi: 10.1016/j.nedt.2017.07.015
144. Pope WS, Gore T, Renfro, KC. Innovative teaching strategy for promoting academic integrity in simulation. *Journal of Nursing Education and Practice* 2012; 3(7):30-35. DOI: 10.5430/jnep.v3n7p30
145. Practice: Simulation Standard I: Terminology. *Clinical Simulation in Nursing* 2013; 9(6S):S3-S11. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ecns.2013.04.001>.
146. Proctor MD, Campbell-Wynn L. Effectiveness, usability, and acceptability of haptic-enabled virtual reality and mannequin modality simulators for surgical cricothyroidotomy. *Military Medicine* 2014; 179(3):260-264.
147. Rail Safety and Standards Board. (2019, October 5). Non-technical skills. Retrieved October 16, 2019, from <https://www.rssb.co.uk/standards-and-safety/improving-safety-health-wellbeing/understanding-human-factors/non-technical-skills>.
148. Raemer D, Anderson M, Cheng A, et al. Research regarding debriefing as part of the learning process. *Simulation in Healthcare* 2011; 6(7):S52-S57.
149. Rao A, Tait I, Alijani A. Systematic review and meta-analysis of the role of mental training in the acquisition of technical skills in surgery. *The American Journal of Surgery* 2015; 210(3):545-553.
150. Reeves S, Zwarenstein M, Goldman J, et al. (2010). The Geneva World Health Organization WHO (2010) Framework for Action on Interprofessional Education and Collaborative Practice.
151. Rethans JJ, Gorter S, Bokken L, Morrison L. Unannounced standardised patients in real practice: A systematic literature review. *Medical Education* 2007; 41(6):537-549.
152. Richter T, Pawlowski JM. (2007, October). The need for standardization of context metadata for e-learning environments. In: *Proc. of e-ASEM Conference*, Seoul, Korea.
153. Riley RH. *Manual of Simulation in Healthcare*. Oxford University Press; 2008.

154. Rizzolo. Fostering patient safety competencies using multiple-patient simulation experiences. *Nursing Outlook* 2014; 57(6):332-337.
155. Robinson AR, Gravenstein N, Cooper LA, et al. A mixed-reality part-task trainer for subclavian venous access. *Simulation in Healthcare*, 2014; 9(1):56-64.
156. Robinson S. *Simulation: The Practice of Model Development and Use*. London: Palgrave Macmillan; 2014.
157. Robinson-Smith G, Bradley P, Meakim C. Evaluating the use of standardized patients in undergraduate psychiatric nursing experiences. *Clinical Simulation in Nursing* 2009; 5(6):e203-e211. doi: 10.1016/j.ecns.2009.07.001.
158. Robles-De-La-Torre G. Principles of haptic perception in virtual environments in: *Human Haptic Perception: Basics and Applications*. Basel, Switzerland: Birkhäuser; 2008, pp. 363-379.
159. Robles-De-La-Torre G. The importance of the sense of touch in virtual and real environments. *Ieee Multimedia*. 2006; 1(3):24-30.
160. Rodgers C. Defining reflection: Another look at John Dewey and reflective thinking. *Teachers College Record* 2002; 104(4):842-866.
161. Rogers R. Reflection in higher education: A concept analysis. *Innovative Higher Education* 2001; 26(1): 37-57.
162. Rudolph JW, Raemer DB, Simon R. Establishing a safe container for learning in simulation: The role of the presimulation briefing. *Simulation in Healthcare* 2014; 9(6):339-349.
163. Rudolph JW, Simon R, Dufresne RL, Raemer DB. There's no such thing as "nonjudgmental" debriefing: A theory and method for debriefing with good judgment. *Simulation in Healthcare* 2006; 1(1):49-55.
164. Rudolph JW, Simon R, Raemer D. Which reality matters? Questions on the path to high engagement in healthcare simulation. *Simulation in Healthcare* 2007; 2(3):161-163.
165. Rudolph JW, Simon R, Raemer DB, Eppich WJ. Debriefing as formative assessment: Closing performance gaps in medical education. *Academic Emergency Medicine*, 2008; 15(11):1010-1016.
166. Rudolph JW, Simon R, Rivard P, et al. Debriefing with good judgment: Combining rigorous feedback with genuine inquiry. *Anesthesiology Clinics* 2007; 25(2):361-376.
167. Rutherford-Hemming T, Alfes CM, Breymer TL. A systematic review of the use of standardized patients as a simulation modality in nursing education. *Nurs Educ Perspect*, 2019; 40(2):84-90.
168. Rutledge C, Walsh CM, Swinger N, et al. Gamification in action: Theoretical and practical considerations for medical educators. *Academic Medicine* 2018; 93(7):1014-1020.
169. Satava RM. Future of modeling and simulation in the medical and health sciences. In Sokolowski JA, and Banks CM. (Eds.). *Modeling and Simulation in the Medical and Health Sciences*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.; 2011, pp. 175-194.
170. Satava RM. Surgical education and surgical simulation. *World Journal of Surgery* 2001; 25(11):1484-1489.
171. Satava RM, Morgan K, Sieburg HB. (Eds.). *Interactive Technology and the New Paradigm for Healthcare* (Vol. 18). IOS Press; 1995.
172. Scalse and Hatala in: Levine AI, DeMaria S Jr, Schwartz AD, Sim AJ. (Eds.). *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation*. New York: Springer; 2014.
173. Scheckel M. Designing courses and learning experiences. In: D Billings and J Halstead (Eds.), *Teaching in Nursing: A Guide for Faculty*, 5th edition. St. Louis: Elsevier; 2016, pp. 159-185.
174. Schön DA. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action* (Vol. 5126). New York, NY: Basic Books; 1983.
175. Schuurink EL, Toet A. Effects of third person perspective on affective appraisal and engagement: Findings from SECOND LIFE. *Simulation & Gaming* 2010; 41(5):724-742.
176. Schwebel DC, Severson J, He Y. Using smartphone technology to deliver a virtual pedestrian environment: usability and validation. *Virtual Reality*, 2017; 21(3):145-152.
177. Sieburg HB. Physiological studies in silico. *Studies in the Science of Complexity*, 1990; 12(2):321-342.

178. Smith-Stoner M. Using moulage to enhance educational instruction. *Nurse Educator* 2011; 36:21-24.
179. Sokolowski JA, Banks CM. (Eds.). *Principles of Modeling and Simulation: A Multidisciplinary Approach*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons; 2011.
180. Sonchan P, Ramingwong S. (2015). ARM 2.0: An online risk management simulation. 2015 12th International Conference on Electrical Engineering/Electronics, Computer, Telecommunications and Information Technology (ECTI-CON). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ECTICon.2015.7207043>
181. Sundar E, Sundar S, Pawlowski J, et al. Crew resource management and team training. *Anesthesiology Clinics*, 2007; 25(2):361-376.
182. Sweller J. Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science* 1988; 12:257-285 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/?term=Cognitive+Load+Theory+for+the+Design+of+Medical+Simulations>
183. Sweller J, van Merriënboer JJ, Paas FG. Cognitive architecture and instructional design. *Educ. Psychol. Rev.* 1998; 10:251–296. 10.1023/A:1022193728205
184. Szyld and Rudolph in: Levine AI, DeMaria S Jr, Schwartz AD, and Sim AJ. (Eds). *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation*. New York: Springer; 2014.
185. TEL Thesaurus and Dictionary meta-project (<http://www.tel-thesaurus.net>)
186. Thistlethwaite J, Moran M. Learning outcomes for interprofessional education (IPE): Literature review and synthesis. *Journal of Interprofessional Care* 2010; 24(5):503-513.
187. Thomas CM, Sievers LD, Kellgren M, et al. Developing a theory-based simulation educator resource. *Nursing Education Perspectives* 2015; 36(5):340-342. doi:10.5480/15-1673
188. Thomas R (2003). The JeLSIM Perspective. Retrieved from <http://www.simulationfirst.com/s1.html>
189. Thompson DV, Hamilton RW, Petrova PK. When mental simulation hinders behavior: The effects of process-oriented thinking on decision difficulty and performance. *Journal of Consumer Research* 2009; 36(4):562-574.
190. Tolk A, Turnits, CD, Diallo SY, Winters LS. Composable M&S web services for net-centric applications. *The Journal of Defense Modeling and Simulation: Applications, Methodology, Technology* 2006; 3(1):27-44.
191. Tsuda ST, Scott DJ, Jones DB. (Eds.). *Textbook of Simulation: Skills & Team Training*. Ciné-Med Pub.; 2012.
192. Tucker B. (2010). The M&S Workforce Profession. Retrieved from [http://www.scs.org/magazines/2010-04/index\\_file/Files/Tucker.pdf](http://www.scs.org/magazines/2010-04/index_file/Files/Tucker.pdf)
193. Tulane University. (2019). Standardized patient program. Retrieved from <https://medicine.tulane.edu/standardized-patient>
194. UW Health. (2017, August). UW Health job description: Simulation specialist. Retrieved from [uwhealth.org/files-directory/position-descriptions/other-non-clinical/simulation.specialist.540027.pdf](http://uwhealth.org/files-directory/position-descriptions/other-non-clinical/simulation.specialist.540027.pdf)
195. Uys LR, Van Rhyn LL, Gwele, NS, et al. Problem-solving competency of nursing graduates. *Journal of Advanced Nursing* 2004; 48(5):500-509.
196. Van de Ridder JM, Stokking KM, McGaghie WC, Ten Cate OTJ. What is feedback in clinical education? *Medical Education* 2008; 42(2):189-197.
197. Van Meer P, Theunissen NCM. Prospective educational applications of mental simulation: A meta-review. *Educational Psychology Review* 2009; 21:93–112.
198. Waldner MH, Olson JK. Taking the patient to the classroom: Applying theoretical frameworks to simulation in nursing education. *International Journal of Nursing Education Scholarship* 2007; 4(1).
199. Watson K, Wright A, Morris N, et al. Can simulation replace part of clinical time? Two parallel randomized controlled trials. *Medical Education* 2012; 46(7):657-667.
200. Weil A, Weldon SM, Kronfli M, et al. A new approach to multi-professional end-of-life care training using a sequential simulation (SqS Simulation™) design: A mixed methods study. *Nurse Education Today* 2018; 71:26-33. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.08.022>

201. Weldon S-M, Kneebone R, Bello F. Collaborative healthcare remodeling through sequential simulation (SqS): A patient and front-line staff perspective. *BMJ Simulation & Technology*, 2016; 2(3):78-86. <http://dx.doi.org/10.1136/bmjstel-2016-000113>
202. Westli HK, Johnsen BH, Eid J, et al. Teamwork skills, shared mental models, and performance in simulated trauma teams: An independent group design. *Scandinavian Journal of Trauma, Resuscitation, and Emergency Medicine* 2010; 18(1):47-54.
203. WHO Study Group on Interprofessional Education and Collaborative Practice. World Health Organization, Geneva. ([http://www.who.int/hrh/resources/framework\\_action/en/index.html](http://www.who.int/hrh/resources/framework_action/en/index.html). Accessed 8 October 2012)
204. Wier GS, Tree R, Nusr R. Training effectiveness of a wide area virtual environment in medical simulation. *Simulation in Healthcare* 2017; 12(1):28-40.
205. Yale University. (2019). Instructional tools. Retrieved from <https://poorvucenter.yale.edu/FacultyResources/Instructional-Tools>
206. Zachary DA, Zachary W, Cannon-Bowers J, Santarelli T. Backstory elaboration: A method for creating realistic and individually varied cultural avatars. In: S Schatz and M Hoffman (Eds.), *Advances in Cross-Cultural Decision Making: Advances in Intelligent Systems and Computing*, VI. 480. Champaign, IL: Springer; 2017. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-41636-6>
207. Zakari T, Emes M, Smith A. Implementation of a risk management simulation tool. *Procedia Computer Science* 2017; 121:218-223. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.030>
208. Zlatkin-Troitschanskaia O, Brückner S. *Modeling and Measuring Competencies in Higher Education, Approaches to Challenges in Higher Education Policy and Practice*. Springer Fachmedien Wiesbaden; 2017.
209. Zulkepli J, Eldabi T, Mustafee N. (2012, December). Hybrid simulation for modelling large systems: An example of integrated care model. In *Simulation Conference (WSC), Proceedings of the 2012 Winter* (pp. 1-12). IEEE.
210. Zyda M. From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 2005; 38(9):25-32.

This project is a partnership between AHRQ and the Society for Simulation in Healthcare and its many affiliates.



Asian Pacific Society for Simulation in Healthcare



SIM-one







AHRQ Pub. No. 20-0019  
January 2020

[www.ahrq.gov](http://www.ahrq.gov)