

Sağlık Bakımında Simülasyon

SÖZLÜK

İkinci Baskı



Türkçe Versiyonu (Turkish Version)



ORIGINAL (inside front cover)	ÇEVİRİ (ön kapağın içi)
<p>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.</p>	<p>Sağlık Bakımı Simülasyon Sözlüğü'nün fikri mülkiyet hakkı Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği'ne (SBSD) aittir. Sağlık Bakımında Araştırma ve Kalite Kurumunun (SBAKK) çalışmayı kullanma ve yayma lisansı vardır. Her kullanıcıya sözlüğü çalışmalarında kullanmaları için telifsiz, kişiye özel olmayan, devredilemeyen bir lisans verilir. Sözlük, kullanıcı tarafından hiçbir şekilde değiştirilemez. Sözlüğün içerikleri, geliştirici tarafından herhangi bir ücret alınmamak koşuluyla kullanıcılar tarafından kullanılabilir ve başka bir çalışmaya dahil edilebilir. Sözlük, SBSD'nin açık yazılı izni olmadan kâr amacıyla satılamaz veya herhangi bir kâr amaçlı girişime dahil edilemez. Kaynağın alıntılanması memnuniyet ile karşılanmaktadır.</p>
<p>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.</p>	<p>Türkçe Çeviri:</p> <p>Sendir M. University of Health Sciences, Hamidiye Nursing Faculty, Istanbul E-mail merdiye.sendir@sbu.edu.tr</p> <p>Dogan P. Istanbul Medipol University, Health Sciences Faculty, Nursing Department, Istanbul, E-mail pdogan@medipol.edu.tr</p> <p>Karacay P. Koc University, School of Nursing, Istanbul E-mail pkaracay@ku.edu.tr</p> <p>Tarhan M. Istanbul Medipol University, Health Sciences Faculty, Nursing Department, Istanbul, E-mail: mtarhan@medipol.edu.tr</p> <p>Coskun Yılmaz E. Tekirdag Namık Kemal University, Health School, Nursing Department, Tekirdag, E-mail: ela.yilmazcoskun@gmail.com</p> <p>Kolcu G. Suleyman Demirel University, Medical Faculty, Medical Education Department. Isparta. E-mail: giraykolcu@gmail.com</p>

Katkıda Bulunanlar

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 Castelao
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 Dreifuferst
Tonya Thompson
John Todaro
Elena Tragni
Isabelle Van Herzele
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)

Önsöz

ORIGINAL Page 3	ÇEVİRİ Sayfa 3
Preamble	Önsöz
<p>In January 2013, an international group of simulation experts gathered in Orlando, Florida, U.S.A., to form a working team whose mission was to create a dictionary of terms used in healthcare simulation. This group recognized 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. The Agency for Health care Research and Quality (AHRQ) has partnered with the Society for Simulation in Healthcare (SSH) and its many affiliates to produce this comprehensive Healthcare Simulation Dictionary and disseminate it widely as part of SSH and AHRQ's mission to improve patient safety, which includes simulation research.</p>	<p>2013 Ocak ayında, uluslararası simülasyon uzmanları grubu Orlando, Florida, ABD'de sağlık bakım simülasyonunda kullanılan terimlerden bir sözlük hazırlama misyonuyla bir çalışma ekibi oluşturmak için bir araya geldi. Bu grup, sağlık bakımı simülasyonunda diğer gruplar tarafından tamamlanan terimlerin derlenmesi ve daha fazla terim eklenmesi gerektiğini fark etti. Gördüğünüz bu belge, sözlüğü derlemek ve sadeleştirmek için birçok bireyin ve onların derneklerinin çalışmasını sunmaktadır. Bu projenin amacı, eğitim, öğretim, değerlendirme, araştırma ve sisteme entegrasyon faaliyetlerinde sağlık bakımı simülasyon uzmanları için iletişimi ve açıklığı arttırmaktır. Sağlık Bakımında Araştırma ve Kalite Kurumu (SAKK), Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği (SBSD) ve ona üye birçok kuruluş ile bu kapsamlı Sağlık Bakımında Simülasyon Sözlüğünü yayınlanmak ve SBSBD ve SAKK'ın simülasyon araştırmasını da kapsayan hasta güvenliğini geliştirme misyonunun bir parçası olarak onun geniş bir şekilde yaygınlaştırmak için ortaklık kuruldu.</p>

Since the first edition of the dictionary in 2016, SSH and international affiliate member representatives have met at the International Meeting for Simulation in Healthcare annually to define the process for revision and to discuss advances in simulation research, expansion of terms used in research, simulation certification, practice analysis research, and simulation accreditation terminology. By 2019, a clear need for updates and additions to the Dictionary were recommended to support the expanded terms used in healthcare simulation. In the second edition, the following changes can be found:

- A section on common abbreviations was added, and 27 abbreviations were included
- 40 new terms were added
- 12 terms were expanded with additional definitions as reflected in the literature
- An additional referent of “consider also” was added for terms that are not currently in the dictionary but would support understanding of defined terms.

This is a living document and represents the sum of the work at this moment. Terms and definitions will continue to change and be clarified, added, or deleted over time.

The intent was to be inclusive of the various definitions in use, not to exclude any definitions or areas of healthcare simulation.

The definitions show how the terms are being used in healthcare simulation. It is not intended to prescribe or dictate one particular definition over another.

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. Please refer to standard dictionaries and resources for these definitions.

This list of terms is not a taxonomy, nor should it be used as such. It may inform taxonomical work.

Terms that have been identified as potentially controversial have been noted with a * prior to the word.

The terms and spellings are written in standard American English. This was to aid in reducing clutter and support translation to other languages.

Sözlüğün 2016'daki ilk baskısından bu yana, SBSVD ve uluslararası bağlı üye temsilcileri, simülasyon akreditasyon terminolojisi, uygulama analizi araştırması, simülasyon sertifikası, araştırmada kullanılan terimlerin genişletilmesi ve simülasyon araştırmalarında gelişmeleri tartışmak ve revizyon sürecini tanımlamak için yıllık olarak düzenlenen Uluslararası Sağlık Bakımında Simülasyon Toplantısında bir araya geldi.

2019 yılına kadar Sözlüğe güncellemeler ve eklemeler yapılması için açık bir gereksinim olduğu ve sağlık bakım simülasyonunda kullanılan genişletilmiş terimlerin desteklenmesi önerildi. İkinci baskıda aşağıdaki değişiklikler bulunabilir:

- Yaygın kısaltmalar hakkında bir bölüm eklendi ve 27 kısaltma dahil edildi.
- 40 yeni terim eklendi.
- 12 terim, literatüre yansıyan ek tanımlarla genişletildi.
- Sözlükte hali hazırda bulunmayan, ancak tanımlanmış terimlerin anlaşılmasını destekleyecek terimler için ek bir “ayrıca düşünün” yönlendirmesi eklendi.

Bu yaşayan bir belgedir ve şu ana kadar olan çalışmanın sonucunu temsil etmektedir. Terimler ve tanımlar zamanla değişmeye ve açıklığa kavuşturulmaya, eklenmeye veya silinmeye devam edecektir.


Amacı, sağlık bakımı simülasyonunun herhangi bir tanımını veya alanını dışlamak değil, kullanımdaki çeşitli tanımları kapsayabilmektir.

Tanımlar, terimlerin sağlık bakım simülasyonunda nasıl kullanıldığını göstermektedir. Belirli bir tanımın, bir diğerini tanımlaması veya etkilemesi amaçlanmamıştır.

Bu sözlük sağlık bakım-simülasyonuna özgü terim ve anlamlara odaklanmaktadır. Genellikle eğitimde (örn. eğitim tasarımı) ve sağlık bakım hizmetlerinde (örn. ventriküler fibrilasyon veya anksiyete) kullanılan birçok terim tanımlanmamıştır. Bu tanımlar için lütfen standart sözlüklere ve kaynaklara başvurun.

Bu terimler listesi bir sınıflandırma değildir ve bu şekilde kullanılmamalıdır. Taksonomik çalışmaya bilgi sağlayabilir. Potansiyel olarak tartışmalı tanımlanan terimler, kelimeden önce “*” işareti ile belirtilmiştir.

Terimler ve hecelemeler standart Amerikan İngilizcesinde yazılmıştır. Bunun nedeni, karışıklığı azaltmak ve diğer dillere çeviriyi desteklemeye yardımcı olmaktır.

ORIGINAL Page 4	ÇEVİRİ Sayfa 4
<p>To date, the first edition of the dictionary has been translated into several languages, including Chinese, Italian, Russian, and Spanish by volunteer translators. These translations may be found at the bottom of the webpage at www.ssih.org/dictionary. If you are interested in translating the dictionary into another language, please contact SSH at communications@ssih.org and specify your request.</p> <p>As a living document, all are encouraged to submit feedback using the form located at www.ssih.org/dictionary. We realize there may be better insights into other terms or definitions, additional references, etc. Citations have been included wherever possible. Should you know of additional terms, definitions, and/or missing citations, please submit those as above via the Dictionary Feedback Form.</p> <p>The Society for Simulation in Healthcare (SSH) acknowledges the participation and input of many individuals and also the International Societies they represent. Without you, this would not have been possible! Thank you for your time and efforts in the creation and revision of this dictionary over the last seven years. We look forward to your continued contributions.</p>	<p>Bugüne kadar, sözlüğün ilk baskısı gönüllü çevirmenler tarafından Çince, İtalyanca, Rusça ve İspanyolca da dahil olmak üzere birkaç dile çevrildi. Bu çeviriler www.ssih.org/dictionary web sayfasının alt kısmında bulunabilir. Sözlüğü başka bir dile çevirmek ile ilgileniyorsanız, lütfen communications@ssih.org adresinden SBSĐ ile iletişime geçin ve isteğinizi belirtin.</p> <p>Yaşayan bir belge olarak, tümü için www.ssih.org/dictionary adresinde bulunan form kullanarak bu belge ile ilgili geri bildirim gönderilmesi teşvik edilmektedir. Diğer terimler veya tanımlar, ek referanslar vb. hakkında daha iyi algılayışların olabileceğinin farkındayız. Atıflar mümkün olan yerlerde eklenmiştir. Ek terimler, tanımlar ve / veya eksik alıntılar biliyorsanız lütfen yukarıdaki Sözlük Geri Bildirim Formu aracılığıyla bilgileri gönderin.</p> <p>Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği (SBSĐ), birçok bireyin ve temsil ettikleri uluslararası derneklerin katılımına ve katkılarına teşekkür eder. Sensiz, bu mümkün olmazdı! Son yedi yılda bu sözlüğün oluşturulması ve gözden geçirilmesi için harcadığınız zaman ve çabalarınız için teşekkür ederiz. Sürekli katkılarınızı bekliyoruz.</p>
<p>Lori Lioce DNP, FNP-BC, CHSE-A, CHSOS, FAANP (editor, 2nd edition)</p> <p>Joseph Lopreiato MD, MPH, CHSE-A, FAAP (founding editor)</p> <p>January 2020</p> 	

Common Abbreviations in Healthcare Simulation – Sağlık Bakımı Simülasyonunda Yaygın Kısaltmalar

AI: Artificial Intelligence AR: Augmented Reality	YZ: Yapay Zeka AG: Artırılmış Gerçeklik
CAVE: Cave Automated Virtual Environment	MOSO: Mağara (Dar alan) Otomatikleştirilmiş Sanal Ortam
CHSE®: Certified Healthcare Simulation Educator®	SSSE®: Sertifikalı Sağlık Bakımı Simülasyon Eğitimsi®
CHSE-A®: Certified Healthcare Simulation Educator-Advanced®	SSSE-ID: Sertifikalı Sağlık Bakımı Simülasyon Eğitimsi-İleri Düzey®
CHSOS®: Certified Healthcare Simulation Operations Specialist®	SSSOU®: Sertifikalı Sağlık Bakımı Simülasyon Operasyonları Uzmanı®
CHSOS-A™: Certified Healthcare Simulation Operations Specialist-Advanced™	SSSOU-ID™: Sertifikalı Sağlık Bakım Simülasyon Operasyonları Uzmanı-İleri Düzey™
CONSORT: Consolidated Standards of Reporting Trials	CONSORT: Birleştirilmiş Raporlama Denemeleri Standartları
GTA: Genitourinary Teaching Associates	GÖY: Genitoüriner Öğretim Yardımcıları
HSTS: Healthcare Simulation Technology Specialist	SBSTU: Sağlık Bakımı Simülasyon Teknoloji Uzmanı
IPE: Interprofessional Education	ME: Meslekler Arası Eğitim
KSA: Knowledge, Skills, and Abilities (or attributes)	BBY: Bilgi, Beceri ve Yetenekler (veya Nitelikler)
M&S: Modeling & Simulation	M&S: Modelleme ve Simülasyon
MUTA: Male Urogenital Teaching Associates	EÜÖY: Erkek Ürogenital Öğretim Yardımcıları
OS: Operations Specialist	İU: İşlemler Uzmanı
OSCE: Objective Structured Clinical Examination	OYKS: Objektif Yapılandırılmış Klinik Sınav
PETA (or PTA): Physical Exam Teaching Assistant	FMÖA (veya FÖY) : Fiziksel Muayene Öğretim Yardımcısı
SBAR: Situation, Background, Assessment, and Recommendation	DGDÖ: Durum, Geçmiş, Değerlendirme ve Öneri
SBE: Simulation-based Education	STE: Simülasyona Dayalı Eğitim
SBME: Simulation-based Medical Education	STTE: Simülasyona Dayalı Tıp Eğitimi
SME: Subject Matter Expert	AU: Alan Uzmanı
SP: Standardized Patient (or Simulated Patient)	SH: Standardize Hasta (ya da Simüle Hasta)
TACSIM: Tactical Simulation	TS: Taktik Simülasyon
TTX: Tabletop Simulation VR: Virtual Reality	MS: Masaüstü Simülasyonu SG: Sanal Gerçeklik
WAVE: Wide Area Virtual Environment	GASO: Geniş Alan Sanal Ortam
XR (sometimes MR): Mixed Reality	KG (bazen MG): Karma Gerçeklik



ORIGINAL Page 7	ÇEVİRİ Sayfa 7
<p>*Actor \ 'ak-tər \ <i>noun</i></p> <p>Etym. late 14c., “an overseer, guardian, steward,” from Latin actor “an agent or doer,” also “theatrical player,” from past participle stem of <i>agere</i>. Sense of “one who performs in plays” is 1580s, originally applied to both men and women.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none">In health care 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 (Australian Society for Simulation in Healthcare). <p>See also: CONFEDERATE, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT</p>	<p>*Oyuncu \ o-yun-cu\ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji: 14yy. sonlarında, Latin actor'den “bir ajan veya yapan kişi,” “bir gözetmen, koruyucu, kâhya”, ve aynı zamanda <i>agere</i>'nin geçmiş zamanlı kökünden “tiyatro oyuncusu”.1580'lerin anlayışında (ruhunda) hem erkekler hem de kadınlar için kullanılan “oyunlarda performans sergileyen biri”</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none">Sağlık bakımı simülasyonunda, özellikle sağlık profesyonelleri ve hastalar veya meslektaşları (Avustralya Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği) arasındaki iletişimi içeren, gerçek klinik deneyimin bileşenlerini yeniden üretmek için eğitilmiş profesyonel ve / veya amatör kişiler. <p>Ayrıca bakınız: İŞBİRLİKÇİ, GÖMÜLÜ KATILIMCI, ROL YAPAN, SİMÜLE HASTA, SİMÜLE BİREY, STANDARDİZE HASTA</p>
<p>Adaptive Learning \ ə-'dap-tiv \ 'lər-niŋ \ <i>noun</i></p> <p>Etym. Adapt (v.) early 15c. (implied in <i>adapted</i>) “to fit (something, for some purpose),” from Old French <i>adapter</i> (14c.), from Latin <i>adaptare</i> “adjust, fit to,” from ad “to” (see ad-) + <i>aptare</i> “to join,” from <i>aptus</i> “fitted” (see apt). Intransitive meaning “to undergo modification so as to fit new circumstances” is from 1956.</p> <p>Etym. Learning (n.) Old English <i>leornung</i> “study, action of acquiring knowledge,” verbal noun from <i>leornian</i> (see learn). Meaning “knowledge acquired by systematic study, extensive literary and scientific culture” is from mid-14c. <i>Learning curve</i> attested by 1907.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none">Adaptive learning incorporates a wide range of technologies and techniques that observes participants and adjusts the learning experience on demand to meet the unique needs of the participants and facilitate the individual/team members in meeting the identified objectives. (Akbulut & Cardak, 2012; Brusilovsky & Peylo, 2003; Pope, Gore, & Renfroe, 2012)	<p>Uyarlanabilir Öğrenme \ u-yar-la-na-bi-lir\ öğ-ren-me \ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji: uyarlamak (f.) 15yy. başlarında. (uyarlanmış olarak kast edilen) “uydurmak (bir şey, bir amaç için)” Eski Fransızca <i>adapter'den</i> (14yy.), Latince <i>adaptare'den</i> “ayarlamak, uydurmak”, ad'den “-e, göre” (bk. ad-) + <i>aptare</i> “katılmak” <i>aptus'tan</i> “uygun” (bk. apt). 1956'dan itibaren geçişsiz fiil anlamı “yeni koşullara uyacak şekilde değişiklik yapmak” tır.</p> <p>Etimoloji: öğrenme (is.) Eski İngilizce'de <i>leornung</i> “çalışma, bilgi edinme eylemi”, <i>leornian'dan</i> sözel isim (bk. öğrenmek). “Sistematik çalışma, yaygın edebi ve bilimsel kültür tarafından edinilen bilgi” anlamı 14yy. ortalarında gelmektedir. <i>Öğrenme eğrisi</i>, 1907 itibarı ile onaylanmıştır.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none">Uyarlanabilir öğrenme, birey/ekip üyelerinin belirlenen hedeflere ulaşmalarını kolaylaştırmak ve katılımcıların benzersiz ihtiyaçlarını karşılamak için istenilen öğrenme deneyimini ayarlayan ve gözlemleyen geniş bir çeşitlilikte teknoloji ve teknikleri birleştirmektir. (Akbulut ve Çardak, 2012; Brusilovsky ve Peylo, 2003; Papa, Gore ve Renfroe, 2012)

Advocacy and Inquiry \ad-və-kə-sē \ in-'kwī(-ə)r-e\ noun

Etym. advocate (n.) mid-14c., “one whose profession is to plead cases in a court of justice,” a technical term from Roman law. Also in Middle English as “one who intercedes for another,” and “protector, champion, patron.”

Etym. inquest (n.) mid-15c., enquiry, from enquire (see ‘inquire’). From Latin *methodus* “way of teaching or going,” from Greek *methodos* “scientific inquiry,” method of inquiry, investigation.

Definition

- A method of debriefing in which an observer states what was observed or performed in a simulation activity (*advocacy*) or shares critical or appreciative insights about it explicitly (*advocacy*) and then asks the learners for an explanation of their thoughts or actions (*inquiry*) (Rudolph et al, 2007).
- *Inquiry* seeks to learn what others think, know, want, or feel; whereas *advocacy* includes statements that communicate what an individual thinks, knows, wants or feels (Bolman & Deal, 2013).

Alpha and Beta Testing \ 'al-fə \ 'bā-tə \ 'te-stiŋ \ noun

Etym. alpha (adj.) c. 1300, from Latin *alpha*, from Greek *alpha*, from Hebrew or Phoenician *aleph* (see *aleph*). The Greeks added -a because Greek words cannot end in most consonants. Sense of “beginning of anything” is from late 14c., often paired with *omega* (the last letter in the Greek alphabet, representing “the end”); sense of “first in a sequence” is from 1620s.

Etym. beta (adj.) c. 1300, from Greek, from Hebrew/Phoenician *beth* (see *alphabet*); used to designate the second of many things.

Etym. test (v.) late 14c., the noun form “small vessel used in assaying precious metals,” from Old French *test*, from Latin *testum* “earthen pot,” related to *testa* “piece of burned clay, earthen pot, shell.” Sense of “trial or examination to determine the correctness of something” is recorded from 1590s. The connecting notion is “ascertaining the quality of a metal by melting it in a pot.” Testing as a verb came from 1748, “to examine the correctness of,” from the noun form.

Definition

- Alpha- early testing of a product by the developers or programmers, but not by potential users. The purpose of alpha-testing is to find and resolve as many ‘bugs’ or problems in the software that were unanticipated during the design and development. (Lee-Jayaram et al, 2019)
- Beta – early testing of a software, program, simulation, or game, by potential users. The purpose of beta-testing is identical to alpha-testing. (Lee-Jayaram et al, 2019)

See also: DRY RUN, PILOT TEST

*Term that has been identified as potentially controversial.

Savunma ve Sorgulama \ sa-vun-ma \ sor-gu-la-ma\ isim

isim

Etimoloji. avukat (savunucu) (is.) 14yy. ortalarında “mesleği mahkemede dava açmak olan biri” Roma hukukundan teknik bir terim. Ayrıca Orta İngilizcede “diğeri için araya giren biri” ve “koruyucu, savunma, patron.”

Etimoloji. soruşturma (is.) 15yy. ortalarında *enquire*’den, soruşturma (bk. “sormak, soruşturmak”). Latince *methodus*’dan “öğretme ya da gitme yolu”, Yunan *methodos*’dan “bilimsel sorgulama”, sorgulama yöntemi, inceleme.

Tanım

- Bir gözlemcinin simülasyon etkinliğinde ne gözlemlendiği ya da canlandırıldığını bildirdiği bir çözümlenme yöntemi (*savunuculuk*) veya bununla ilgili doğrudan kritik veya takdir edici görüşleri paylaşması (*savunuculuk*) ve ardından öğrencilerden düşüncelerini veya eylemlerini açıklamalarını istemesi (*sorgulama*) (Rudolph ve ark. 2007).
- *Sorgulama*, başkalarının ne düşündüğü, bildiği, istediği veya hissettiğini öğrenmeye çalışmak; halbuki *savunuculuk* bir bireyin kendisinin ne düşündüğünü, bildiğini, istediğini veya hissettiğini bildiren ifadeler içerir (Bolman ve Deal, 2013).

Alfa ve Beta Test \ al-fa \ be-ta\ de-ne-me \ isim

Etimoloji. alfa (sf.) 1300’lerde, Latince *alpha*’dan, Yunan *alpha*’dan, İbranice veya Fenike *aleph*’den (bk. *aleph*). Yunanlılar bu kelimenin sonuna -a ekledi çünkü Yunanca kelimelerin çoğu ünsüz harflerle bitemez. 14yy.’ın sonlarından, “Her şeyin başlangıcı” anlayışı sıklıkla *omega* ile eşleştirilir (Yunan alfabesinde “son”u simgeleyen son harf); 1620’den itibaren “bir dizide ilk” anlamındadır.

Etimoloji. beta (sf.) 1300’lerde Yunancadan, İbranice / Fenike *beth*’den (bk. *alphabet*); birçok şeyin ikincisini tanımlamada kullanılır.

Etimoloji. test (f.) 14yy. sonlarında, isim hali “değerli metallerin analizinde kullanılan küçük kap”, Eski Fransızca *test*’den, Latin *testa* “yanmış kil parçası, toprak çömlek, kabuk” ile ilişkili *testum* “çömlek”den. 1590’lı yıllardan itibaren “bir şeyin doğruluğunu belirlemek için deneme veya inceleme” anlamı kayıtlıdır. Bağlayıcı kavram “Bir kapta eriterek metalin kalitesini tespit etmek.” 1748’den itibaren bir fiil olarak test etme, isim halinde “doğruluğunu incelemek” tir.

Tanım

- Alfa- bir ürünün geliştiriciler veya programcılar tarafından erken test edilmesi, ancak potansiyel kullanıcılar tarafından yapılmaması. Alfa testinin amacı, tasarım ve geliştirme sırasında beklenmeyen, yazılımdaki çok sayıda sorun veya “hata”yı bulmak ve çözmektir. (Lee-Jayaram ve ark., 2019)
- Beta – potansiyel kullanıcılar tarafından bir yazılım, program, simülasyon veya oyunun erken test edilmesi. Beta testinin amacı alfa testiyle aynıdır. (Lee-Jayaram ve ark., 2019)

Ayrıca bakınız: PROVA, ÖN DENEME/PILOT TEST

* Potansiyel olarak tartışmalı tanımlanan terim.

Artificial Intelligence (AI)

\ ˌɑr-tə-ˈfi-shəl \ in-ˈte-lə-jən(t)s \ noun

Etym. artificial (adj.) late 14c., “not natural or spontaneous,” from Old French *artificial*, from Latin *artificialis* “of or belonging to art,” from *artificium* “a work of art; skill; theory, system,” from *artifex* (genitive *artificis*) “craftsman, artist, master of an art” (music, acting, sculpting, etc.), from stem of *ars* “art” + *-fex* “maker,” from *facere* “to do, make”.

Etym. intelligence (n.) late 14c., “the highest faculty of the mind, capacity for comprehending general truths;” c. 1400, “faculty of understanding, comprehension,” from Old French *intelligence* (12c.) and directly from Latin *intelligentia*, *intelligentia* “understanding, knowledge, power of discerning; art, skill, taste,” from *intelligentem* (nominative *intelligens*) “discerning, appreciative,” present participle of *intelligere* “to understand, comprehend, come to know,” from assimilated form of *inter* “between” (see *inter-*) + *legere* “choose, pick out, read,” Artificial intelligence “the science and engineering of making intelligent machines” was coined in 1956.

Definition

- A system of computerized data-gathering and prediction that models human behavior and decision-making with minimal human intervention. In healthcare simulation, AI often refers to underlying programming that provides physiological or system-based algorithm changes based on inputs from users and learners. Often paired with *machine learning*, in which the software is programmed to alter algorithms and predictions based on observed data and results without human intervention. *Virtual patients* use artificial intelligence to react appropriately to the user or learner. (Bennett and Hauser, 2013)

See also: VIRTUAL PATIENT

Consider also: MACHINE LEARNING

Yapay Zeka (YZ) \ ya-pay\ ze-ka \ isim

Etimoloji. yapay (sf.) 14yy. sonlarında Eski Fransızca *artificial*’dan “doğal ya da kendiliğinden olmayan,” Latince *artificialis*’den “sanata ait ya da ilgili,” *artificium*’dan “ sanat eseri; beceri; kuram, sistem,” *artifex*’den (genitive *artificis*) “usta, sanatçı, bir sanat ustası,” (müzik, oyunculuk, heykel vb.), *ars* kökünden “sanat” + *-fex* “yaratan”, *facere*’den “yapmak”.

Etimoloji. zeka (is.) 14yy. sonlarında, “akıl en yüksek yetisi, genel gerçekleri kavrama kapasitesi”;1400’lü yıllarda, “anlama, kavrama yetisi,” Eski Fransızca *intelligence*’den (12yy.) ve doğrudan Latince *intelligentia*’dan, *intelligentia* “Anlama, bilgi, ayırt etme gücü; sanat, beceri, zevk,” *intelligentem*(yalın *intelligens*)’den “ anlayışlı, minnettar,” *intelligere*’nin geniş zaman ortacı “ anlamak, kavramak, öğrenmek,” *inter* “arasında” (bk. *inter-*) + *legere* “seçmek, almak, okumak,” formunun benzeşiminden, Yapay zeka “akıllı makineler üretme bilimi ve mühendisliği” olarak 1956’da türetilmiştir.

Tanım

- En az insan müdahalesi ile insan davranışını ve karar almayı modelleyen bilgisayarlı veri toplama ve tahmin sistemi. Sağlık bakım simülasyonunda YZ, sıklıkla kullanıcılardan ve öğrenenlerden gelen girdilere dayalı fizyolojik veya sistem tabanlı algoritma değişiklikleri sağlayan temel programlamayı ifade eder. Sıklıkla, yazılımın insan müdahalesi olmaksızın gözlemlenen verilere ve sonuçlara dayalı algoritmaları ve tahminleri değiştirmek için programlanmasının *makine öğrenmesi* ile eşleştirilmesidir. *Sanal hastalar*, kullanıcı veya öğrenenlere uygun şekilde tepki vermek için yapay zeka kullanılır. (Bennett ve Hauser, 2013)

Ayrıca bakınız: SANAL HASTA

Ayrıca düşünün: MAKİNE ÖĞRENİMİ

***Assessment** \ ə-ˈses-mənt \ noun

Etym. (n.) “1530s, “value of property for tax purposes,” from *assess* + *-ment*. Meaning “act of determining or adjusting of tax rate, charges, damages, etc., to be paid” is from 1540s (earlier in this sense was *assession*, mid-15c.). General sense of “estimation” is recorded from 1620s; in education jargon from 1956.”

Definition

- Refers to processes that provide information about or feedback about individual participants, groups, or programs. Specifically, assessment refers to observations of progress related to knowledge, skills, and attitudes (KSA). Findings of assessment are used to improve future outcomes (Scheckel, 2016; INACSL Standards Committee, 2016c, pp. S39-S40).
- Involves measurement of the KSAs which can be

***Değerlendirme** \ de-ğer-len-dir-me \ isim

Etimoloji. (is.) 1530'larda, *assess* + *-ment*’den “vergi amaçlı mülkün değeri”. 1540’lardan itibaren “ödenek vergi oranını, ücretleri, zararları, vb. belirleme ya da ayarlama eylemi” (daha erken dönemde 15. yy. ortalarında bu anlam *assession*’ du.) anlamında. 1620’lerde “tahmin, değerlendirme” nin genel anlamı kaydedildi; 1956’dan itibaren eğitim jargonundadır.

Tanım

- Bireysel katılımcılar, gruplar veya programlar hakkında bilgi veya geri bildirim sağlayan süreçleri ifade eder. Özellikle değerlendirme, bilgi, beceri ve tutumlarla (BBT) ilgili ilerleme gözlemlerini ifade eder. Değerlendirme bulguları gelecekteki çıktılarını iyileştirmek için kullanılır (Scheckel, 2016; INACSL Standartlar Komitesi, 2016c, s. S39-S40).
- Kaydedilebilen BBT’lerin ölçümünü içerir (Levine, DeMaria, Schwartz ve Sim, 2014).
- Biçimlendirici – değerlendirmenin bir türü (bazen

recorded (Levine, DeMaria, Schwartz, & Sim, 2014).

- Formative - a type of assessment (sometimes called an evaluation) “wherein the facilitator’s focus is on the participant’s progress toward goal attainment through preset criteria; a process for an individual or group engaged in a simulation activity for the purpose of providing constructive feedback for that individual or group to improve (National League for Nursing Simulation Innovation Resource Center [NLN-SIRC], 2013; Scheckel, 2016)” (INACSL Standards Committee, 2016c, p.S41). Often completed at the same time as the instruction (Hamdorf & Davies, 2016), development of the individual is the focus for the simulation objectives/outcomes to be reached (INACSL Standards Committee, 2016c).
- Summative - a type of assessment (sometimes called an evaluation) “at the end of a learning period or at a discrete point in time in which participants are provided with feedback about their achievement of outcome through preset criteria; a process for determining the competence of a participant engaged in healthcare activity. The assessment of achievement of outcome criteria may be associated with an assigned grade (NLN-SIRC, 2013; Scheckel, 2016)” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41). Performance of the individual is compared to a specific standard (Hamdorf & Davies, 2016).
- High-stakes - a type of assessment (sometimes called an evaluation) “associated with a simulation activity that has a major academic, educational, or employment consequence (such as a grading decision, including pass or fail implications; a decision regarding competency, merit pay, promotion, or certification) at a discrete point in time (Hidden curriculum, 2014)” (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41).

See also: OBJECTIVE STRUCTURED CLINICAL EXAMINATION (OSCE)

Compare: EVALUATION

değerlendirme olarak da adlandırılır) “Burada kolaylaştırıcının odağı, katılımcının önceden belirlenmiş ölçütlerle hedefe ulaşma yolunda ilerlemesindedir; birey veya grubu geliştirmek için yapıcı geribildirim sağlamak amacıyla simülasyon aktiviteleriyle meşgul olan birey ya da grup için bir süreç (Ulusal Hemşirelik Birliği-Simülasyon Yenilikçilik Kaynağı Merkezi [NLN-SIRC], 2013; Scheckel, 2016)” (INACSL Standartlar Komitesi, 2016c, s41). Sıklıkla öğrenimle aynı zamanda tamamlanır (Hamdorf ve Davies, 2016), bireyin gelişimi, ulaşılabilecek simülasyon hedeflerinin / sonuçlarının odak noktasıdır (INACSL Standartlar Komitesi, 2016c).

- Özetleyici – değerlendirmenin bir türü (bazen değerlendirme olarak da adlandırılır) “bir öğrenme süresinin sonunda veya farklı bir noktada katılımcılara önceden belirlenmiş ölçütlerle çıktılara ulaşma durumları hakkında geribildirim sağlar; sağlık bakım faaliyeti gösteren bir katılımcının yeterliliğini belirlemek için bir süreç. Sonuç kriterlerine ulaşılmasının değerlendirilmesi, bir başarı notu belirlemek ile ilişkilendirilebilir (NLN-SIRC, 2013; Scheckel, 2016)” (INACSL Standartlar Komitesi, 2016c, s. S41). Bireyin performansı özel bir standartla karşılaştırılır (Hamdorf ve Davies, 2016).
- Yüksek riskli (Katılımcı için önemli sonuçları olan değerlendirme) - değerlendirmenin bir türü (bazen değerlendirme olarak da adlandırılır) “ zamanda farklı bir noktada, önemli bir akademik, eğitimsel veya istihdam sonucunu içeren (geçme ve kalma durumu da dahil derecelendirme kararı gibi; yetkinlik, hak ediş ödemesi, terfi veya sertifikasyon ile ilgili bir karar) bir simülasyon etkinliği ile ilişkilidir (Gizli müfredat, 2014)” (INACSL Standartlar Komitesi, 2016c, s. S41).

Ayrıca bakınız: OBJEKTİF YAPILANDIRILMIŞ KLİNİK SINAV (OYKS)

Karşılaştırın: DEĞERLENDİRME

Assessor \ ə- 'se- sər \ noun

Etym. late 14c., from Old French assessor “assistant judge, assessor (in court)” (12c., Modern French *assesseur*) and directly from Latin *assessor* “an assistant, aid; an assistant judge.”

Definition

- A person who performs assessment of individuals according to pre-established criteria.
- Assessors must have specific and substantial training, expertise, and competency in assessment (Dictionary.com).

Değerlendirici \ De-ğ er-len-di-ri-ci \ isim

Etimoloji. 14yy. sonları Eski Fransızca’dan *assessor* “yargıç yardımcısı, değerlendirici (mahkemede)” (12yy., Modern Fransızca *assesseur*) ve doğrudan Latince’den *assessor* “asistan, yardım; yargıç yardımcısı.”

Tanım

- Önceden belirlenmiş kriterlere göre bireylerin değerlendirmesini yapan kişi.
- Değerlendiriciler, değerlendirmede özel ve önemli bir eğitim, uzmanlık ve yeterliliğe sahip olmalıdır (Dictionary.com).

Augmented Reality \ög-'men-təd \ rē-'a-lə-tē \ noun

Etym. *augment* (v.) c. 1400, from Old French *augmenter* “increase, enhance” (14c.), from Late Latin *augmentare* “to increase,” from Latin *augmentum* “an increase,” from *augere* “to increase, make big, enlarge, enrich.” **Related:** Augmented; augmenting.

Etym. *reality* (n.) 1540s, “quality of being real,” from French *réalité* and directly Medieval Latin *realitatem* (nominative *realitas*); Meaning “real existence, all that is real.”

Definition

- 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&S Glossary).
- A technology that overlays digital computer-generated information on objects or places in the real world for the purpose of enhancing the user experience.
- The combination of reality and overlay of digital information designed to enhance the learning process.
- A spectrum of mixed-reality simulation that is part way between the real world and the virtual world.
- 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).

Artırılmış Gerçeklik \ Ar-tı-rıl-mış \ ger-çek-lik \ isim

Etimoloji. *artırmak* (f.)1400’lerde, Eski Fransızcada *augmenter* “artırmak, geliştirmek” (14yy.), Son dönem Latince *augmentare* “artırmak”, Latince’de *augmentum* “bir artış,” *augere*’den “artırmak, büyütmek, genişletmek, zenginleştirmek.” **İlgili:** Artırılmış; artırma.

Etimoloji. *gerçeklik* (is.) 1540’larda Fransızca *réalité*’den “gerçek olmanın kalitesi,” ve doğrudan Ortaçağ Latince *realitatem*’den (yalın *realitas*); “Gerçek varoluş, gerçek olan her şey” anlamına gelir.

Tanım

- Genellikle insan duyuları tarafından algılanamayan bilgileri algılanabilir kılmak amacıyla gerçek dünyadaki nesnelere üzerine bindirilen yapay uyaranların olduğu bir sanal gerçeklik türü (M&S Sözlüğü).
- Kullanıcı deneyimini geliştirmek amacıyla gerçek dünyadaki nesnelere veya yerler hakkında bilgisayar tarafından oluşturulan dijital bilgileri yükleyen bir teknoloji.
- Öğrenme sürecini geliştirmek için tasarlanmış dijital bilginin gerçekliğinin ve yüklemenin kombinasyonu.
- Gerçek dünya ile sanal dünya arasında kısmen bir yol olan karma gerçeklik simülasyonunun görüntüsü.
- Kafaya takılan görüntüleri, bilgisayar ekranlarının yüklemelerini, giyilebilir bilgisayarları veya insanlara ve mankenlere yansıtılan görüntüleri içeren bir sanal gerçeklik biçimi (D.R. Berryman ve ark.; M. Bajura ve arkadaşları; H. Fuchs ve ark.).

Avatar \ 'a-və-'tär \ noun

Etym. 1784, “descent of a Hindu deity,” from Sanskrit. In computer use, it seems to trace to the novel “Snowcrash” (1992) by Neal Stephenson.

Definition

- A virtual object used to represent a physical object (e.g., a human) in a virtual world.
- A graphical representation, typically three-dimensional, of a person capable of relatively complex actions, including facial expressions and physical responses, while participating in a virtual simulation-based experience. The user controls the avatar through the use of a mouse, keyboard, or a type of joystick to move through the virtual simulation-based experience (Riley, 2008).
- Controlled avatars may be either 1st-person perspective or 3rd-person perspective in virtual simulations. A 3rd-person perspective places the view and camera so the user and learner can see the controlled avatar (e.g., the player). A 1st-person perspective places the camera such that the user and learner views the world through the eyes of the avatar (i.e., the controlled avatar is never visible on the screen). These perspectives only apply to screen-based simulations using a mouse, keyboard, or joystick. *Virtual Reality* simulations are almost always 1st-person. (Schuurink and Toet, 2010)

Avatar \ a-va-tar \ isim

Etimoloji. 1784, Sanskritçeden “Hindu tanrısının inişi”. Bilgisayar kullanımında, Neal Stephenson tarafından yazılan “Snowcrash” (1992) adlı romanda bu terimin işaretleri görülmektedir.

Tanım

- Sanal bir dünyada fiziksel bir nesneyi (örneğin, bir insan) göstermek için kullanılan sanal bir nesne.
- Sanal simülasyon tabanlı bir deneyime katılırken, yüz ifadeleri ve fiziksel tepkiler de dahil, nispeten karmaşık eylemler yapabilen bir kişinin tipik olarak üç boyutlu grafik temsili. Kullanıcı sanal simülasyon tabanlı deneyimde hareketi bir fare, klavye veya bir tür oyun kolu kullanarak sağlar ve avatarı kontrol eder (Riley, 2008).
- Kontrollü avatarlar, sanal simülasyonlarda ya 1. şahıs ya da 3. şahıs perspektifinde olabilir. 3. şahıs perspektifi, görüntü ve kamerayı kullanıcının ve öğrenenin, kontrollü avatırı (örn. oyuncu) görebileceği şekilde yerleştirir. 1. şahıs perspektifi kamerayı, kullanıcı ve öğrenenin, dünyayı avatırın gözlerinden göreceği şekilde yerleştirir (yani, kontrollü avatar asla ekranda görünmez). Bu perspektifler yalnızca fare, klavye veya oyun kolu kullanan ekran tabanlı simülasyonlar için uygulanır. *Sanal Gerçeklik* simülasyonları neredeyse her zaman 1. şahıstır. (Schuurink ve Toet, 2010)

B

ORIGINAL Page 10

Back Story or Backstory or Back-story

\ 'bak \ 'stör-ē \ noun

Etym. back (adj.) “being behind, away from the front, in a backward direction,” Middle English, from back (n.) and back (adv.); often difficult to distinguish from these when the word is used in combinations. Formerly with comparative backer (c. 1400), also *backermore*. To be *on the back burner* in the figurative sense is from 1960, from the image of a cook keeping a pot there to simmer while at work on another concoction at the front of the stove.” “to or toward the rear or the original starting place; in the past; behind in position,” literally or figuratively, late 14c., shortened from *abak*, from Old English on *bæc* “backwards, behind, aback” (see back (n.), and compare aback). To give (*something*) *back* is to give it again, to give it in the opposite direction to that in which it was formerly given. Adverbial phrase *back and forth* is attested by 1814.”

Etym. story (n.) : “connected account or narration of some happening,” c. 1200, originally “narrative of important events or celebrated persons of the past,” from Old French *estorie*, *estoire* “story, chronicle, history,” from Late Latin *storia*, shortened from Latin *historia* “history, account, tale, story” (see history). A story is by derivation a short history, and by development a narrative designed to interest and please. [Century Dictionary] Meaning “recital of true events” first recorded late 14c.; sense of “narrative of fictitious events meant to entertain” is from c. 1500. Not differentiated from *history* until 1500s. As a euphemism for “a lie” it dates from 1690s. Meaning “newspaper article” is from 1892. *Story-line* first attested 1941. *That’s another story* “that requires different treatment” is attested from 1818. *Story of my life* “sad truth” first recorded 1938, from typical title of an autobiography.”

Definition

- “A narrative, which provides a history and/or background and is created for a fictional character(s) and/or about a situation for a SBE (Backstory, n.d.)” (INACSL Standards Committee, 2016c, p.S40). (Ed note: this can include the back story provided to participants, standardized patients, and staff as required to support the simulation activity)
- A method, particularly in some game-based simulations, “for creating design prompts, dialogs, and interactions that contain realistic verbal behaviors and variability for multiple avatars or non-player characters (NPCs) . . .” (Zachary, Zachary, Cannon-Bowers, & Santarelli, 2016, p. 207).
- Something that is developed by an author in games for characters that gives them their characteristics and memories (Fairclough & Cunningham, 2004).

See also: BRIEF (BRIEFING)

ÇEVİRİ Sayfa 10

Arka Plan veya Geçmiş Hikaye \ ar-ka \ plan \ isim

Etimoloji. arka(sf.) “arkada, önden uzağa, geri yönde olmak,” Orta İngilizce, arka (is.) ve arkada (zf.); kelime kombinasyonlarında kullanıldığında bunları ayırt etmek genellikle zordur. Eskiden karşılaştırmalı destekçiyile (1400’ler), ayrıca *backermore-arkadan*. 1960’larda figüratif anlamda *on the back burner* olmak, “ocağın önünde başka bir karışım üzerinde çalışırken bir tencereyi orada tutan bir yemek yapma imajından.” Tam anlamıyla veya mecazi olarak “Arkaya doğru veya orijinal başlangıç yeri; geçmişte; arkasında; 14yy. sonunda, arkasında,” *abak*’tan kısaltılmış, “geriye doğru, ardında, geri” adlı Eski İngilizce *bæc*’den (bk. back-geri (is.), ve aback’i-geri karşılaştırm). Geri vermek (bir şey) onu tekrar vermektir, daha önce verildiği yönün tersi yönde vermek. Zarf cümlesi olarak *back and forth* 1814’te onaylanmıştır.”

Etimoloji. Hikaye (is.): 1200’lerde “bazı olayların bağlantılı açıklaması ya da hikayelenmesi,” orijinal olarak Eski Fransızca *estorie*, *estoire*’den “önemli olayların ya da geçmişteki ünlü kişilerin öyküsü”, Eski Latince *storia*’dan “hikaye, kronolojik yazılmış, tarihi,” Latince *historia*’dan kısaltma “tarih, açıklama, masal, hikaye” (bk. history-tarih). Bir hikaye, kısa bir tarihin türetilmesi ve ilgi çekmek ve memnun etmek için tasarlanmış bir anlatı geliştirilmesidir. [Yüzyıl Sözlüğü] İlk olarak 14yy’ın sonlarında “gerçek olayların anlatımı” anlamı kaydedildi; 1500’lerde “eğlendirmek için hayali olayların anlatımı” anlamı. 1500’lü yıllara kadar *history*’den farklı değil. “Bir yalan” için edebi söz olarak 1690’lardan kalmaz. 1892’de “gazete makalesi” anlamındadır. Hikaye dizisi (*Story-line*) ilk olarak 1941’de onaylandı. *That’s another story* “farklı tedavi gerektiren” 1818’den kaydedildi. Hayatının hikayesi “üzücü gerçek” ilk olarak 1938’de tipik bir otobiyografinin başlığında kaydedildi.”

Tanım

- “Bir tarih ve / veya arka plan sağlayan ve kurgusal karakter (ler) için ve / veya bir SDE’nin durumu hakkında oluşturulan bir anlatı (Backstory, n.d.)” (INACSL Standartlar Komitesi, 2016c, s.S40). (Editör notu: Bu, simülasyon etkinliğini desteklemek için gerektiğinde katılımcılar, standart hastalar ve personele sağlanan arka plan/geçmiş hikayeyi içerebilir)
- Özellikle bazı oyun tabanlı simülasyonlarda, “çoklu avatar veya oyuncu olmayan karakterler için (NPC’ler). . . gerçekçi sözel davranışlar ve değişkenlik içeren etkileşim, diyalog ve süfle tasarlamak için oluşturulmuş” bir yöntem (Zachary, Zachary, Cannon-Bowers ve Santarelli, 2016, s.207).
- Özellik ve hatıralarını veren karakterler için oyunlarda yazar tarafından geliştirilen bir şey (Fairclough ve Cunningham, 2004).

Ayrıca bakınız: BİLGİLENDİRME

Behavioral Skills \ bi-'hā-vyə-rəl \ 'skils \ noun

Etym. behavior (n.) manner of behaving (whether good or bad), conduct, manners,” late 15c., essentially from behave, but with ending from Middle English havour “possession,” a word altered (by influence of have) from aver, noun use of Old French verb aveir “to have.”

Etym. skill (n.) late 12c., “power of discernment,” from Old Norse *skil* “distinction, ability to make out, discernment, adjustment,” related to *skilja* (v.) “to separate; discern, understand,” from Proto-Germanic **skaljo-* “divide, separate” (source also of Swedish *skäl* “reason,” Danish *skjel* “a separation, boundary, limit,” Middle Low German *schillen* “to differ,” Middle Low German, Middle Dutch *schele* “separation, discrimination;” from PIE root **skel-* (1) “to cut.” Sense of “ability, cleverness” first recorded early 13c.

Definition

- The range of activities encompassed within the category of interpersonal interaction, including bedside manner, interpersonal, teamwork, leadership and communications. (Murphy, Nestel, & Gormley, 2019)
- The decision-making and team interaction processes used during the team’s management of a situation. (Gaba et al, 1998)

Compare to: NONTECHNICAL SKILLS

Brief (Briefing) \ brēf \ noun (\ 'brē-fɪŋ \ verb)

Note: this term is often not clearly distinguished from Orientation or Prebriefing

Etym. “fact or situation of giving preliminary instructions.” 1910

Definition

- 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.
- 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).

See also: BACK STORY, ORIENTATION, PREBRIEFING

Davranışsal Beceriler \ dav-ra-nış-sal \ be-ce-ri-ler \ isim

Etimoloji. davranış (i.) davranma biçimi (iyi ya da kötü olup olmadığı), 15yy. sonlarında “davranış, tavır,” esasen davranmaktan, fakat Orta İngilizcede havour ile biten “sahiplik,” aver’den (sahipliğin etkisiyle) değiştirilen bir kelime, Eski Fransızca aveir “sahip olmak” fiilinin kullanılan ismi.

Etimoloji. beceri (i.) 12yy. sonlarında, “ayırt etme gücü”, Eski İskandinav dili *skil*’den “ayırım, yapma yeteneği, ayırt etme, ayarlama,” *skilja* ile ilgili (v.) “ayırarak; kavramak, anlamak,” Ön-Germen dili **skaljo-*’dan “bölmek, ayırmak,” (ayrıca kaynak) İsvetçe *skäl* “sebep,” Danimarkaca *skjel* “ayırarak, hudut, sınır,” Orta Düşük Almanca *schillen* “farklı olmak,” Orta Düşük Almanca, Orta Hollandaca *schele* “ayırma, ayrımcılık;” Ön Hint-Avrupa dil ailesinden (PIE) **skel-* (1) kökünden “kesmek.” “Yetenek, akıllılık” anlamı ilk olarak 13yy. başlarında kaydedildi.

Tanım

- Hastaya karşı tutum, tavır, ekip çalışması, liderlik ve iletişimi de içeren kişilerarası etkileşim kategorisinde yer alan faaliyetler. (Murphy, Nestel ve Gormley, 2019)
- Takımın bir durumu yönetmesi sırasında kullanılan karar verme ve takım etkileşim süreçleri. (Gaba ve ark., 1998)

Karşılaştırın: TEKNİK OLMAYAN BECERİLER

Bilgilendirme \ bil-gi-len-dir-me \ fiil

Not: Bu terim sıklıkla Ön Bilgilendirme ve Oryantasyon’dan açık bir şekilde ayırt edilemez.

Etimoloji. “ön hazırlık talimatlarının verilmesi durumu veya eylemi.” 1910

Definition

- Katılımcıların, arka plan bilgileri, yaşamsal bulgular, talimatlar veya rehberler gibi simülasyon senaryosu hakkında temel bilgileri aldığı bir simülasyon etkinliğinin başlamasından hemen önceki bir etkinlik. Örneğin, bir oturuma başlamadan önce, öğretim üyeleri katılımcılara verilen bilgileri gözden geçirmek için senaryo hakkında bilgilendirme yapar.
- Bir senaryoda, katılımcılarla etkileşim için tam olarak hazır olmayı sağlamak için senaryoda katılan öğretim üyeleri veya simüle hastalara verilen bilgi ve rehberler. Bilgilendirme materyalleri arasında bir teslim notu, hekim sevk mektubu veya ambulans çağrısı kopyası bulunabilir. Örneğin, simülasyon senaryosunun başlangıcında, katılımcılar ambulans personelinin ateşli silahla yaralanması ile kuruma nakledilen bir hasta hakkında bir bildirim alırlar. (Alinier, 2011; Husebø ve ark., 2012).

Ayrıca bakınız: GEÇMİŞ HİKAYE, ORYANTASYON, ÖN-BİLGİLENDİRME

**Cave Automated Virtual Environment (CAVE)**

\ 'kāv \ 'ò-tə-,mā-təd \ 'vər-chə-wəl \ in-'vī-rə(n)-mənt \ noun

Etym. cave (n.) “a hollow place in the earth, a natural cavity of considerable size and extending more or less horizontally,” early 13c., from Old French cave “a cave, vault, cellar” (12c.), from Latin *cavea* “hollow” (place)

Etym. automate (v.) “to convert to automatic operation,” 1954, back-formation from automated (q.v.). Ancient Greek verb *automatizein* meant “to act of oneself, to act unadvisedly.”

Etym. virtual (adj.) The meaning “being something in essence or effect, though not actually or in fact” is from mid-15c., probably via sense of “capable of producing a certain effect” (early 15c.). Computer sense of “not physically existing but made to appear by software” is attested from 1959.

Etym. environment (n.) sense of “the aggregate of the conditions in which a person or thing lives” is by 1827 (used by Carlyle to render German *Umgebung*); specialized ecology sense first recorded 1956.

Definition

- Large cube wall structure inside which a participant stands; the walls have projected images to simulate an immersive, virtual environment, including shadows cast by the participant. CAVE participants use specialized goggles for the illusion of stereoscopic depth when inside the CAVE. (Cruz-Neira et al, 1993).

Compare: WIDE AREA VIRTUAL ENVIRONMENT

Mağara (Dar alan) Otomatikleştirilmiş Sanal Ortam (MOSO)

\ ma-ğa-ra \ o-to-ma-tik-leş-ti-ril-miş \ sa-nal \ or-tam \ isim

Etimoloji mağara (is.) 13yy. başlarında “yeryüzünde içi boş bir yer, az veya çok yatay olarak uzanan ve dikkate değer boyutta doğal bir boşluk,” Eski Fransızca *cave*’den “mağara, mahzen, kiler”, (12yy.), Latince *cavea* “içi boş” (yer).

Etimoloji. otomatik (f.) “otomatik işleme dönüştürmek”, 1954, *automated*’den geri oluşum (q.v.). Antik Yunan fiili “*automatizein*” “kendi kendine hareket etmek, düşünmeden hareket etmek” anlamındadır.

Etimoloji. sanal (sf.) 15yy. ortalarında, “gerçekte veya gerçekte olmayan bir şeyin özünde ve etkisinde olmak” anlamındadır. Muhtemelen (15yy. başı) “belirli bir etki üretebilme kabiliyeti” anlamı vardır. 1959’dan itibaren “fiziksel olarak var olmayan, ancak yazılım ile ortaya konulan” anlamı onaylanmıştır.

Etimoloji. ortam (is.) 1827’ye kadar (Carlyle tarafından Alman *Umgebung* çevirisi için kullanılan) “bir insanın veya bir şeyin yaşadığı koşulların toplamı” anlamı; 1956 da ise özelleşmiş ekoloji anlamıyla ilk kez kaydedildi.

Tanım

- İçerisinde bir katılımcının bulunduğu büyük bir küpten yapılmış duvar yapısı; duvarlara katılımcının kendi gölgesini de içeren, sanal bir ortamı çevreleyerek simüle etmek için görüntüler yansıtılır. MOSO katılımcıları, MOSO içindeyken stereoskopik derinlik yanılsaması için özel gözlükler kullanır. (Cruz-Neira ve ark., 1993).

Karşılaştırım: GENİŞ ALAN SANAL ORTAM

Clinical Scenario \ kli-ni-kəl \ sə-'ner-ē-,ō \ noun

Etym. scenario (n.) 1868, “sketch of the plot of a play,” from Italian scenario, from Late Latin *scenarius* “of stage scenes,” from Latin *scena* “scene.”

Etym. clinical (adj.) 1780, “pertaining to hospital patients or hospital care,” from clinic + -al.

Definition

- 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

Klinik Senaryo \ kli-nik \ se-nar-yo \ isim

Etimoloji. senaryo (is.) 1868, İtalyanca senaryodan (Scenario) “bir oyun planının taslağı”, Geç Latince *scenarius*’dan “sahnelerin evresi”, Latince *scena*’dan “sahne”.

Etimoloji. klinik (sf.) 1780, clinic + -al den “hastane içi bakım veya bakımevi hastaları için uygun olan”.

Tanım

- Simüle edilmiş bir klinik deneyim için bir durumun olası ve beklenen seyrinin planı. Bir senaryo genellikle simülasyonun içeriğini kapsar (hastane bölgesi, acil servis, ameliyathane odası, klinik, hastanenin dışı vb). Senaryolar öğrenme hedeflerine bağlı olarak uzunluk ve karmaşıklık

<p>objectives.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • A progressive outline of a clinical encounter, including a beginning, an ending, a debriefing, and evaluation criteria (Meakim et al., 2013). <p>See also: SCENARIO, SCRIPT, SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE, SIMULATION ACTIVITY</p>	<p>bakımından değişebilir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klinik bir durum ile karşılaşmanın ayrıntılı taslağını içerir; etkinliğe katılanlar, bilgilendirme notları, öğrenim amaç ve hedefleri, katılımcı talimatları, hasta bilgisi, çevre koşulları, manken ya da standart hasta hazırlığı, ilgili ekipman, donanımlar, simüle edilmiş deneyimi yönetmek ve değerlendirmek için kaynak veya araçlardır. • Klinik bir karşılaşmanın ilerleyici taslağı; başlangıç, bitiş, çözümlenme ve değerlendirme kriterlerini içerir (Meakim ve ark., 2013). <p>Ayrıca bakınız: SENARYO, YAZILI METİN, SİMÜLASYONA DAYALI ÖĞRENME DENEYİMİ, SİMÜLASYON ETKİNLİĞİ</p>
<p>Coaching \ kōch-iŋ \ verb</p> <p>Etym. Meaning “to prepare (someone) for an exam.” Related: Coached; coaching.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • To direct or instruct a person or group of people in order to achieve goals, develop specific skills, or develop competencies. 	<p>Koçluk \ koç-luk \ fiil</p> <p>Etimoloji. “bir insanı sınava hazırlamak” anlamında. İlişkili: Yetiştirmek, antrenörlük.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bir kişi veya bir grup insanı, hedeflere ulaşmak, özel beceriler veya yetkinlik geliştirmek için bilgilendirmek veya yönlendirmek.
<p>Cognitive Load \ 'käg-nə-tiv \ 'lōd \ noun</p> <p>Etym. Cognitive (adv.) 1580s, “pertaining to cognition,” with -ive + Latin <i>cognit-</i>, past participle stem of <i>cognoscere</i> “to get to know, recognize,” from assimilated form of <i>com</i> “together” (see <i>co-</i>) + <i>gnoscere</i> “to know,” from PIE root *<i>gno-</i> “to know.” Taken over by psychologists and sociologists after c. 1940. <i>Cognitive dissonance</i> “psychological distress cause by holding contradictory beliefs or values” (1957) apparently was coined by U.S. social psychologist Leon Festinger, who developed the concept. Related: <i>Cognitively</i>.</p> <p>Etym, Load (n.) c. 1200, <i>lode, lade</i> “that which is laid upon a person or beast, burden,” a sense extension from Old English <i>lad</i> “a way, a course, a carrying; a street, watercourse; maintenance, support,” from Proto-Germanic *<i>laitho</i> (source also of Old High German <i>leita</i>, German <i>leite</i>, Old Norse <i>leið</i> “way, road, course”), from PIE root *<i>leit-</i> (2) “to go forth” (see <i>lead</i> (v.1)).</p> <p>It seems to have expanded its range of senses in early Middle English, supplanting words based on <i>lade</i> (v.), to which it is not etymologically connected. The older senses went with the spelling <i>lode</i>(q.v.). The spelling is modern. Meaning “amount customarily loaded at one time” is from c. 1300; meaning “a quantity of strong drink taken” is from 1590s. Meaning “the charge of a firearm” is from 1690s.</p>	<p>Bilişsel Yük \ bi-liş-sel \ yük \ isim</p> <p>Etimoloji. Bilişsel (sf.) 1580’lerde Latince <i>cognit-</i> + “-ive ile “bilişsellik ile ilgili”, <i>cognoscere</i>’nin geçmiş zaman kökenli “öğrenmek, tanımak,” <i>com</i>’dan benzeşen “birlikte” (bk. <i>co-</i>) + <i>gnosere</i> “bilmek,” *<i>gno-</i> “bilmek” Ön Hint- Avrupa dil ailesi (PIE) kökünden. 1940’den sonra psikolog ve sosyologlar tarafından ön plana çıkarıldı. <i>Cognitive dissonance</i> “çelişkili inanç ve değerleri barındıran psikolojik sıkıntı sebebi” (1957) görünüşe göre, kavramı geliştiren Amerikan sosyal psikolog Leon Festinger tarafından icat edildi. İlgili: <i>Bilişsel olarak</i>.</p> <p>Etimoloji, Yük (is.) 1200’lerde <i>lode, lade</i> “bir kişi ya da varlık, üzerine koyulan sorumluluk, yük” Eski İngilizce <i>lad</i>’den uzantılı “yol, ders, taşıma; cadde, su yolu; bakım, destek”, Ön-Germen *<i>laitho</i>’dan (Eski Yüksek Almanca <i>letia</i>, Almanca <i>letie</i>, Eski Norse <i>leið</i> “yön, yol, ders”), “ileri gitmek için” anlamına gelen *<i>leit-</i>(2) Ön Hint- Avrupa dil ailesi (PIE) kökünden (bk.yol göstermek(f.1)) Orta İngilizcenin erken dönemlerinde anlam aralığını genişleterek, etimolojik olarak bağlı olmadığı <i>lade</i> fiiline dayalı kelimeleri tamamlamış gibi görünüyor. Daha eski anlamlar, <i>lode</i> (q.v) hecelemesi ile kayboldu. Bu yazım modernidir. 1300’lerde “bir seferde alındık yüklenen miktar” anlamı; 1590’larda “alınan bir miktar güçlü içecek” anlamı, 1690’larda “ateşli silahın yüklenmesi” anlamındadır.</p>

Definition

- The amount of information the working memory of the participant and/or facilitator can manage at any given point. The definition is based on the Cognitive Load Theory (CLT) proposed by Sweller et al. (1998) based on the working memory model introduced by Baddeley (1992).

Tanım

- Katılımcının ve / veya kolaylaştırıcının çalışma belleğinin herhangi bir noktada yönetebileceği bilgi miktarıdır. Tanım, Baddeley (1992) tarafından sunulan çalışma belleği modeline dayalı Sweller ve ark. (1998) tarafından önerilen Bilişsel Yük Teorisi'ne (BYT) temellendirilir.

Computer-Based Simulation

\ kəm-'pyü-tər \ bāst \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. computer (n.) 1640s, “one who calculates,” agent noun from compute (v.). Meaning “calculating machine” (of any type) is from 1897; in modern use, “programmable digital electronic computer” (1945 under this name; theoretical from 1937, as Turing machine). ENIAC (1946) usually is considered the first.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- 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)..

See also: SCREEN-BASED SIMULATION, SIMULATOR

Bilgisayar Tabanlı Simülasyon

\ bil-gi-sa-yar \ ta-ban-lı \ si-mü-las-yon \ isim

Etimoloji. bilgisayar (is.) 1640'lar, “hesaplayan”, hesaplamayı yapan kişi (v.). 1897'den itibaren “hesaplama makinesi” (her türden) anlamındadır; modern kullanımda, “programlanabilir dijital elektronik bilgisayar” (1945 bu isim altında; 1937'den itibaren teorik olarak Turing makinesi). ENIAC (1946) genellikle ilk olarak kabul edilir.

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit”in geçmiş zamanlı kökünden eylem adı, similis kökünden “gibi/benzer”. “Deney ya da eğitim amaçlı bir maket ya da model” anlamı 1954 yılındadır.

Tanım

- Girdi ve çıktılarla gerçek yaşam süreçlerinin modellenmesi, genellikle bir monitör ve klavye veya diğer basit yardımcı cihazlarla (Simülasyon Ders Kitabı) ilişkili bir bilgisayarla sınırlıdır. Bilgisayar tabanlı simülasyon alt kümeleri sanal hastalar, sanal gerçeklik görev eğitmenleri ve sürükleyici sanal gerçeklik simülasyonu (aynı eserde) içerir.

Ayrıca bakınız: EKRAN TABANLI SİMÜLASYON, SİMÜLATÖR

Conceptual Fidelity \ kən-'sep-chə-wəl \ fə-'de-lə-tē, fi- \ noun

Etym. conceptual (adj.) 1820, “pertaining to mental conception” (there is an isolated use from 1662), from Medieval Latin conceptualis, from Latin conceptus” a collecting, gathering, conceiving,” past participle of concipere. **Related:** Conceptualism; conceptualist.

Etym. fidelity (n.) early 15c., “faithfulness, devotion,” from Middle French fidélité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) “faithfulness, adherence.”

Definition

- In health care 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) (For example: Vital signs are consistent with the diagnosis). 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; Dieckmann et al., 2007).

Kavramsal Gerçeğe Uygunluk \ kav-ram-sal \ ger-çe-ğē \ uy-gun-luk \ isim

Etimoloji. kavramsal (sf.) 1820, “zihinsel kavrayışla ilgili” (1662'den izole edilmiş bir kullanımı mevcut), Orta Çağ Latincesi conceptualis'ten, Latince conceptus'tan” toplama, bir araya getirme, gebe bırakma”, concipere'nin geçmiş zaman hali. **İlgili:** Kavramsalcılık; kavramsal.

Etimoloji. gerçeğe uygunluk (is.) 15yy. başlarında, Orta Çağ Fransızcası fidélité'den (15yy.), Latince fidelitatem'den (fidelitas'ın yalın hali) “sadakat, bağlılık”.

Tanım

- Sağlık bakımı simülasyonunda, senaryonun tüm unsurlarının gerçekçi bir şekilde birbiriyle ilişkili olması, öğrenciye (öğrencilere) vakanın bir bütün olarak hissetmesini sağlar (Örneğin: Hayati belirtiler tanı ile tutarlıdır). Kavramsal gerçeğe uygunluğu en üst düzeye çıkarmak için vakalar veya senaryolar konunun uzmanları tarafından incelenmeli ve öğrencilerle birlikte kullanılmadan önce pilot olarak test edilmelidir (Rudolph ve ark., 2007; Dieckmann ve ark., 2007).

***Confederate** \ kən-'fe-d(ə-)rət \ *noun*

Etym. late 14c., from Late Latin confoederatus “leagued together,” past participle of confoederare “to unite by a league,” from com- “with, together.”

Definition

- 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., *temperature, color change*, and/or to provide additional realism by playing the role of a relative or a staff member (Australian Society for Simulation in Healthcare).
- 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., *paramedic, receptionist, family member, laboratory technician* (Victorian Simulated Patient Network).

See also: ACTOR, EMBEDDED PARTICIPANT, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT

***Müttefik** \ müt-te-fik \ *isim*

Etimoloji. 14yy. sonları Latince confoederatus “birlik olmak” dan. "ile, beraber" anlamında com- ön eki ile toplulukla birleşmek anlamında confoederare fiili geçmiş zamanı.

Tanım

- Klinik senaryo sırasında, ekipmanların yerini tespit etmek (yerleştirmek) ve / veya sorun gidermek için yardım sağlayan kişil(er). Bu kişi(ler), katılımcılara 'müsait olduğunda yardım etme' şeklinde destek sağlayabilir, örn. *'sorumlu hemşire'* ve / veya başka şekillerde bulunmayan manken hakkında bilgi sağlamak, örn., *sıcaklık, renk değişimi* ve / veya bir akrabasının veya bir personelin (Avustralya Sağlık Simülasyonu Derneği) rolünü oynayarak ek gerçekçilik sağlamak.
- Gerçekçilik ek zorluklar veya öğrenciye ek bilgi sağlamak için bir simülasyonda yazılı olan hasta dışındaki bir birey, örn., *sağlık görevlisi, resepsiyonist, aile üyesi, laboratuvar teknisyenidir* (Viktorya Simüle Hasta Ağı).

Ayrıca bakınız: OYUNCU, GÖMÜLÜ KATILIMCI, SİMÜLE HASTA, SİMÜLE BİREY, STANDARDİZE HASTA

CONSORT (Consolidated Standards of Reporting Trials) \ 'kän-,sört \ *noun*

Etym. consolidated (adj.) “made firm, solid, hard, or compact,” 1736, past-participle adjective from **consolidate**.

Etym. standards (adj.) 1620s, “serving as a standard,” from standard (adj.). Earlier it meant “upright” (1530s). *Standard-bred* “bred up to some agreed-upon standard of excellence” is from 1888.

Etym. report (n.) late 14c., “to make known, tell, relate,” from Old French *reporter* “to tell, relate; bring back, carry away, hand over,” from Latin *reportare* “carry back, bear back, bring back,” figuratively “report,” in Medieval Latin “write (an account) for information or record,” from re- “back” (see re-) + *portare* “to carry” (from PIE root *per- (2) “to lead, pass over”).

Etym. trial (n.) mid-15c., “act or process of testing, a putting to proof by examination, experiment, etc.,” from Anglo-French *trial*, noun formed from *triet* “to try” (see **try** (v.)). Sense of “examining and deciding of the issues between parties in a court of law” is first recorded 1570s; extended to any ordeal by 1590s.

Definition

- CONSORT is a guideline that standardizes the reporting for any randomized control trials. First developed for clinical trials, the guideline has been adopted by the simulation research community. (Cheng et al, 2016)

CONSORT (Birleştirilmiş Raporlama Denemeleri Standartları) \ kon-sort \ *isim*

Etimoloji. birleştirilmiş (sf.) “sağlam, sert, sert veya kompakt yapılmış”, 1736, **birleştirmek** sıfatının geçmiş zamanlı hali.

Etimoloji. standartlar (sf.) 1620'ler, “standart olarak hizmet verme”, standart (sıf.). Daha öncesinde "dik" (1530'lar) anlamında. 1888'den itibaren *standart-doğurma* “üzerinde anlaşmaya varılan mükemmellik standartlarına ulaşan”dır.

Etimoloji. rapor (is.) 14yy. sonları, Eski Fransızcadan “tanımak, anlatmak, ilişkilendirmek” *muhabir* “anlatmak, ilişkilendirmek; geri getirme, götürme, teslim etme,” Latince *reportare* “geri taşıma, geri dönme, geri getirme,” mecazi olarak “rapor,” Orta Çağ Latincesinde “bilgi ya da kayıt için yazma (hesap),” tekrar “geriye” (bk. -yeniden) + *portare* “taşımak” Ön Hint- Avrupa dil ailesi (PIE) kökünden *per ön eki- (2) “yönlendirmek, geçmek”).

Etimoloji. deneme (is.) 15yy. ortası, Anglo-Fransızca'dan “test etme eylemi veya süreci, sınav, deneme vb. ile kanıtlama” *Trial*, şu fiilin isim hali *Triet* “denemek” (bk. **denemek** (f.)). “Bir mahkemede taraflar arasındaki meselelerin incelenmesi ve karara bağlanması” anlamında ilk olarak 1570'lerde kaydedilmiştir; 1590'lara gelindiğinde herhangi bir sıkıntılı durum için anlamı genişlemiştir.

Tanım

- CONSORT, rastgele kontrol denemeleri için raporlamayı standart hale getiren bir kılavuzdur. İlk olarak klinik araştırmalar için geliştirilen kılavuz, simülasyon araştırma topluluğu tarafından kabul edilmiştir. (Cheng ve ark., 2016)

Cue/Cueing \ˈkyü – ij \ *verb/noun*

Etym. *cue* (n.) “stage direction,” 1550s, from Q, which was used 16c., 17c. in stage plays to indicate actors’ entrances, probably as an abbreviation of Latin *quando* “when” or a similar Latin adverb.

Definition

- To provide information during the simulation that helps the participant progress through the activity to achieve stated objectives (modified from National League for Nursing - Simulation Innovation Resource Center, 2013).
- 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 & Morin, 2013).

See also: PROMPT

İşaret/İşaret vermek \ 'i-şa-ret/ver-mek \ *fiil/isim*

Etimoloji. *İşaret* (is.) 1550'lerde “sahne düzeni,” Q'dan beri, 16yy., 17yy.da sahnede oyuncuların girişlerini gösteren oyunlar, muhtemelen Latince *quando*'nun "ne zaman" ifadesinin veya benzer bir Latin zarfının kısaltması olarak kullanıldı.

Tanım

- Simülasyon sırasında katılımcının belirtilen hedeflere ulaşmak için faaliyet süresince ilerlemesine yardımcı olan bilgi sağlanması (Ulusal Hemşirelik Birliği'nden modifiye edilmiştir - Simülasyon İnovasyon Kaynak Merkezi, 2013).
- Öğrencinin öğrenme hedeflerine ulaşmasına yardımcı olmak için (kavramsal ipuçları) veya öğrencinin simüle edilmiş gerçekliği (gerçeklik ipuçları) yorumlamasına veya açıklamasına yardımcı olmak için sağlanan bilgiler. Kavramsal ipuçları öğrencinin programlanabilir ekipman, çevre veya simüle edilen hasta veya rol oyuncusundan gelen cevaplar yoluyla öğretici hedeflerine ulaşmasına yardımcı olur. Gerçeklik ipuçları simülasyon sırasında iletilen bilgiler aracılığıyla öğrencinin simüle edilmiş gerçekliği yorumlamasına veya açıklığa kavuşturmasına yardımcı olacaktır (Paige ve Morin'den modifiye edilmiştir, 2013).

Ayrıca bakınız: HATIRLATMA

D

ORIGINAL Page 14

Debrief (Debriefing) \ dē'brēf \ noun (\ dē 'brē-fīŋ \ verb)

Etym. debrief “obtain information (from someone) at the end of a mission,” 1945, from de- + brief (v.). **Related:** Debriefed; debriefing.

Definition

- (noun) A formal, collaborative, reflective process within the simulation learning activity.
- An activity that follows a simulation experience and led by a facilitator.
- (verb) To conduct a session after a simulation event where educators/instructors/facilitators and learners re-examine the simulation experience for the purpose of moving toward assimilation and accommodation of learning to future situations (Johnson-Russell & Bailey, 2010; National League for Nursing - Simulation Innovation Resource Center, 2013); debriefingshould foster the development of clinical judgment and critical thinking skills (Johnson-Russell & Bailey, 2010).
- To encourage participants’ reflective thinking and provide feedback about their performance, while various aspects of the completed simulation are discussed.
- To explore with participants their emotions and to question, reflect, and provide feedback to one another (i.e., *guided reflection*).

Compare: ADVOCACY AND INQUIRY, FEEDBACK, GUIDED REFLECTION

Debriefeer \ dē-'brēf - ur \ noun

Etym. debrief “obtain information (from someone) at the end of a mission,” 1945, from de- + brief (v.). **Related:** Debriefed; debriefing.

Definition

- The individual who facilitates a debriefing session and is knowledgeable and skilled in performing appropriate, structured, and psychologically safe debriefing sessions (Fanning & Gaba, 2007).
- 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).

Compare: FACILITATOR, SIMULATIONIST

*Term that has been identified as potentially controversial.

ÇEVİRİ Sayfa 14

Çözümleme/Çözümleme Yapmak \ çö-züm-le-me \ is.(çö-züm-le-me/ yap-mak \ fiil)

Etimoloji. çözümleme “görevin sonunda (birinden) bilgi edinme,” 1945, özet- +lemek (f.)den. **İlgili:** Bilgilendirilme; çözümleme yapmak.

Tanım

- (is.) Simülasyon öğrenme faaliyeti içinde resmi, işbirlikçi ve düşünmeye teşvik edici bir süreçtir.
- Bir simülasyon deneyimini takip eden ve bir kolaylaştırıcı tarafından yönetilen bir etkinliktir.
- (f.) Bir simülasyon etkinliğinden sonra eğitimcilerin / öğretmenlerin / kolaylaştırıcıların ve öğrencilerin simülasyon deneyimini ilerleme amacıyla inceleyerek öğrenmenin gelecekteki durumlara özümsemesi ve yerleştirilmesidir (Johnson-Russell ve Bailey, 2010; Ulusal Hemşirelik Birliği - Simülasyon İnovasyon Kaynak Merkezi, 2013); bilgilendirme klinik yargı ve eleştirel düşünme becerilerinin gelişimini desteklemelidir (Johnson-Russell ve Bailey, 2010).
- Tamamlanan simülasyonun çeşitli yönleri tartışılırken katılımcıların düşünmelerini teşvik etmek ve performansları hakkında geri bildirimde bulunmaktır.
- Katılımcılarla duygularını keşfetmek ve birbirlerini sorgulamak, düşündürmek ve geri bildirimde bulunmaktır (örn. *rehberli yansıtma*).

Karşılaştırın: SAVUNMA VE SORGULAMA, GERİ BİLDİRİM, REHBERLİ YANSITMA

Çözümleme Oturumunu Yöneten \ çö-züm-le-me/ O-tu-ru-mu-nu /yö-ne-ten \ isim

Etimoloji. çözümleme “görevin sonunda (birinden) bilgi edinme,” 1945, çözüm- +lemek (f.) den. **İlgili:** Bilgilendirilme; çözümleme yapmak.

Tanım

- Çözümleme oturumunu kolaylaştıran; uygun, yapılandırılmış ve psikolojik olarak güvenli çözümleme oturumları gerçekleştirme konusunda bilgili ve yetenekli birey (Fanning ve Gaba, 2007).
- Çözümleme esnasında katılımcılara liderlik eden kişi. Yetkili eğitimciler ve konu uzmanları tarafından bilgilendirme, simülasyon kaynaklı fırsatları en üst düzeye çıkarmak için önemlidir (Raemer ve ark., 2011).

Karşılaştırın: KOLAYLAŞTIRICI, SİMÜLASYON UZMANI

* Terim potansiyel olarak tartışmalı olarak tanımlanmıştır.

Deliberate Practice \di-'li-bə-rāt\ 'prak-təs\ *noun*

Etym. deliberate (adj.) 15th century Middle English, from Latin *deliberatus*, past participle of *deliberare* to consider carefully, perhaps alteration of **delibrare*, from *de-* + *libra* scale, pound.

Etym. practice (n.) 14th century Middle English *practisen*, from Middle French *practiser*, from Medieval Latin *practizare*, alteration of *practicare*, from *practica* practice, noun, from Late Latin *practice*, from Greek *praktikē*, from feminine of *praktikos*.

Definition

- 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).
- A systematically designed activity that has been created specifically to improve an individual's performance in a given domain (Ericsson, Krampe, & Tesch-Römer, 1993).

Compare: MASTERY LEARNING

Kasıtlı Uygulama \ka-sıt-lı \ uy-gu-la-ma \ *isim*

Etimoloji. kasıtlı (sf.) 15yy. Orta İngilizce, Latince'den *deliberatus*, *deliberare*'nin geçmiş zamanı, dikkatlice düşünmek, muhtemelen **delibrare*, kaynaklı *de-* + *libra* terazi, tartı.

Etimoloji. uygulama (is.) 14yy. Orta İngilizce *practisen*, Orta Fransızca'dan *practiser*, Ortaçağ Latince'den *practizare*, (*practicare*) uygulama değişikliği, *practica* uygulamadan, isim, son dönem Latince'den *uygulama*, Yunanca'dan *praktikē*, *praktiko*'un dişil hali.

Tanım

- Uzman sanatçılar ve normal yetişkinler arasındaki farkları belirten genel psikoloji teorisi belirli bir alandaki performansını iyileştirmek için ömür boyu süren kasıtlı bir çaba dönemini yansıtır. (Ericsson, K.A).
- Bir bireyin belirli bir alandaki performansını artırmak için özel olarak oluşturulmuş ve sistematik olarak tasarlanmış bir etkinliktir (Ericsson, Krampe ve Tesch-Römer, 1993).

Karşılaştırın: TAM ÖĞRENME

Deterministic \di-'tər-mə-,ni- stik \ *adj*

Etym. determinism (n.) 1876 in general sense of “doctrine that everything happens by a necessary causation,” from French *déterminisme*; **deterministic** (*adj.*) 1874, from *determinist* (see *determinism*) + *-ic*.

Definition

- Pertaining to a process, model, or variable whose outcome, result, or value does not depend on chance (Department of Defense Modeling and Simulation Glossary).

Compare: STOCHASTIC

Deterministik \de-ter-mi-nis-tik \ *sıfat*

Etimoloji. determinizm (is.) 1876 genel anlamda “her şeyin gerekli bir nedensellikte gerçekleştiğine dair doktrin,” Fransızca'daki *déterminisme*; **deterministik** (*sf.*) 1874, *determinist* (bk. *determinizm*) + *-ic*.

Tanım

- Bir süreçle ilişkin çıktısı, sonucu veya değeri şansa bağlı olmayan bir işlem, model veya deęişkendir (Savunma Bakanlığı Modelleme ve Simülasyon Sözlüğü).

Karşılaştırın: RASTGELE

Discrete Simulation (Discrete-Event Simulation)

\dis-'krēt \ sim-yuh-ley-shuh \ *n* \ *noun*

Etym. discrete (adj.) mid-14c., “morally discerning, prudent, circumspect,” from Old French *discret* “discreet, sensible, intelligent, wise,” from Latin *discretus* “separated, distinct;” in Medieval Latin, “discerning, careful;” past participle of *discernere* “distinguish.” Meaning “separate, distinct” in English is late 14c.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* “imitate,” from stem of *similis* “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Ayrık Simülasyon (Ayrık- Olay Simülasyonu)

\ay-rık \ si-mü-las-yon \ *isim*

Etimoloji. ayırık (sf.) 14yy. ortası, Eski Fransızca ketum “ahlaki açıdan ayırt edici, ihtiyatlı, ihtiyatlı”, Latince *discretus* “ayrı, farklı” dan “sağduyulu, mantıklı, zeki, bilge”; Ortaçağ Latincesinde “dikkat çekici, dikkatli”; *discernere*'nin geçmiş zaman hali “ayrıcılık.” 14yy. geç dönem İngilizcede “ayrı, farklı” anlamına gelir.

Etimoloji. simülasyon (is.) *simulare* “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, *similis* “benzer” kökünden gelir. 1954'ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Definition

- A simulation that relies on variables changed only at a countable number of 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.
- The operation of a system as a discrete sequence of events in time. Each event occurs at a particular instant in time and marks a change of state 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).
- One or more variables that completely describe a system at any given moment in time (Sokolowski & Banks, 2011).

Compare: DURATIONAL SIMULATION, SEQUENTIAL SIMULATION

Tanım

- Değişkenlere dayanan bir simülasyon, zaman içinde sadece sayılabilecek sayıda noktada değiştirilir; ayrık olay simülasyonu (AOS), karmaşık bir sistemin davranışını iyi tanımlanmış olayların sıralı bir dizi olarak kodlama işlemidir.
- Zaman içerisinde ayrı olaylar dizisi olarak sistemin operasyonu. Her olay bir anda gerçekleşir ve sistemde bir durum değişimini gösterir. Birbirini takip eden olaylar arasında, sistemde hiçbir değişiklik olmadığı varsayılır; böylece simülasyon zaman içinde doğrudan bir olaydan diğerine atlayabilir (Robinson, 2004).
- Herhangi bir zamanda sistemi tam olarak tanımlayan bir veya daha fazla değişken (Sokolowski ve Banks, 2011).

Karşılaştırın: SÜRELİ SİMÜLASYON, ARDIŞIK SİMÜLASYON

Distributed Simulation

\ di-'stri-byüt \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. distribute (v.) early 15c., “to deal out or apportion,” from Latin distributus, past participle of distribuere “to divide, distribute.” **Related:** Distributable; distributed; distributing.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- 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).
- 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 (Department of Defense Modeling and Simulation Glossary).

Dağıtılmış Simülasyon

\ da-ğr-tıl-mış \ si-mü-las-yon \ isim

Etimoloji. dağıtma (f.) erken 15yy., “dağıtmak veya paylaşımak” Latince distributus, distribuere’in geçmişzaman hali “bölmek, dağıtmak”. **İlgili:** Dağıtılabilir; dağıtılır; dağıtmak.

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Talep üzerine simülasyon kavramı ihtiyaç duyulan her yerde ve her zaman yaygın olarak kullanılır; DS, simüle edilmiş ortamlar oluşturmak için özel, statik simülasyon tesislerinin maliyetinin bir kısmında kolayca taşınabilir, kendi kendine yeten bir 'set' sağlar (Kneebone ve ark., 2010).
- Ortak bir çevrede çalışan ve öğrencilere dağıtılan bir dizi simülasyon; dağıtılmış bir simülasyon, üç simülasyon modundan herhangi birinden oluşabilir: canlı, sanal ve yapılandırılmış ve bunlar tek bir alıştırmaya sorunsuz bir şekilde entegre edilmiştir (Savunma Modelleme ve Simülasyon Sözlüğü).

Durational Simulation

\ dü-rā'shūn-āl \ sim'u-la'shun \ noun

Etym. duration (n.) Late 14c. duracioun, from Old French duration, from Medieval Latin durationem (nominative duratio), noun of action from past-participle stem of Latin durare “to harden,” from durus “hard,” from PIE *dru-ro-, suffixed variant form of root.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like”. Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition**Sürelî Simülasyon**

\ sü-re-li \ si-mü-las-yon \ isim

Etimoloji. süre (is.). Geç 14yy. duracioun, Eski Fransızca "duration", Orta Çağ Latince "durationem" den (nominatif duratio), Latin durare'nin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı “sertleşmek,” Latince “zor,” Ön Hint- Avrupa dil ailesi (PIE) kökünde *dru-ro-, eklenmiş kök biçimi.

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Birbirlerinden oluşan çoklu simülasyonlar. Bu bir hasta rolünü

<ul style="list-style-type: none"> Multiple simulations that build off of one another. This can include a simulation that focuses on an initial assessment of a simulated or standardized patient portraying a patient role and the subsequent simulations are the follow-up visit (e.g., initial visit, one-month visit and six-month visit, etc.). A Durational Simulation is the opposite of a Discrete Simulation in that changes occur in the system between simulations. <p>Compare: DISCRETE SIMULATION, SEQUENTIAL SIMULATION</p>	<p>tasvir eden, simüle edilmiş veya standardize edilmiş bir hastanın ilk değerlendirmesine odaklanan bir simülasyon içerebilir ve sonraki simülasyonlar takip ziyaretidir (örn. ilk ziyaret, bir aylık ziyaret ve altı aylık ziyaret, vb.).</p> <ul style="list-style-type: none"> “Sürelî Simülasyon” simülasyonlar arasındaki sistemdeki değişiklikler yönünden “Ayrık Simülasyon”un tersidir. <p>Karşılaştırın: AYRIK SİMÜLASYON, ARDIŞIK SİMÜLASYON</p>
<p>Dryrun \ 'drī \ 'rən \ noun</p> <p>Etym. “dry run” (n): “walk-through (n.) also <i>walkthrough</i>, 1944, “an easy part” (in a theatrical production), from walk (v.) + through.</p> <p>Meaning “dry run, full rehearsal” is from 1959, from the notion of “walking (someone) through” something.”</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> A “planning meeting with standardized learners” is used to reveal un-intentional problems within the scenario. A designated time to explore the possibility of errors. (Boilat et al, 2012) A verification period prior to live encounters to ensure a “safe and therapeutic” environment. (Greswell et al, 2018) <p>See also: ALPHA and BETA TEST, PILOT TEST</p> <p>Consider also: DRESS REHEARSAL, RUN THROUGH, SIMULATION VALIDATION, WALK THROUGH</p>	<p>Prova \ p-ro-va \ isim</p> <p>Etimoloji. “prova” (is.): “gözden geçirme (n.) ayrıca <i>izlenecek yol</i>, 1944, “kolay bir bölüm” (tiyatrol bir yapımda), yürümek(v.)+ boyunca.</p> <p>“Kuru çalışma, tam prova” anlamı 1959’den, “birinin birşeyin üzerinden geçmesi” kavramından gelir.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Senaryodaki planlanmamış sorunları ortaya çıkarmak için “standardize öğrencilerle planlama toplantısı” kullanılır. Hata olasılığını keşfetmek için belirlenmiş bir zaman. (Boilat ve ark., 2012) “Güvenli ve terapötik (tedavi ile ilgili, sağaltıcı)” bir ortam sağlamak için canlı karşılaşmalardan önceki doğrulama süresi. (Greswell ve ark., 2018) <p>Ayrıca bakınız: ALFA ve BETA TESTİ, PILOT TEST/ ÖN DENEME</p> <p>Ayrıca düşünün: KOSTÜMLÜ PROVA, GÖZDEN GEÇİRME, SİMÜLASYON GEÇERLİĞİ, ÜZERİNDEN GEÇMEK</p>

E

ORIGINAL Page 16

Educator (Simulation Educator) \ 'e-jə-, kã-tər \ noun

Etm. *simulation* (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* “imitate,” from stem of *similis* “like”. Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Etm. *educator* (n.) “one who trains or instructs,” 1670s.

Definition

- Person who uses the modality of simulation to educate learners, utilizing evidence-based strategies.
- Person who supports healthcare professionals who are learning to manage clinical situations and provide care that is safe, effective, efficient, timely, patient-centered, and equitable. May teach an individual learner or a group of learners practicing to work as a team (Lindell, Poindexter, & Hagler, 2016).

See also: FACILITATOR, SIMULATIONIST

ÇEVİRİ Sayfa 16

Eğitmen (Simülasyon Eğitimcisi) \ e-ğit-men \ isim

Etimoloji. *simülasyon* (is.) *simulare* “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, *similis* “benzer” kökünden gelir. 1954'ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Etimoloji. *eğitmen* (is.) “eğiten veya öğreten kişi”, 1670'ler.

Tanım

- Kanıta dayalı stratejiler ile öğrencileri eğitmek için simülasyon yöntemini kullanan kişi.
- Klinik durumları yönetmeyi öğrenmiş, güvenli, etkili, verimli, zamanında, hasta merkezli ve hakkaniyetli bakım sağlayarak sağlık profesyonellerini destekleyen kişi. Bireysel olarak bir öğrenciye veya pratik yapan bir gruba takım çalışmasını öğretebilir (Lindell, Poindexter ve Hagler, 2016).

Ayrıca bakınız: KOLAYLAŞTIRICI, SİMÜLASYON UZMANI

Embedded Participant \ im-'bed \ id \ pãr-'ti-sə-pãnt \ noun

Etm. *embed* (v.) 1778, “to lay in a bed (of surrounding matter),” from *em-* (1) + *bed* (n.). Originally a geological term, in reference to fossils in rock; figurative sense is by 1835; meaning “place (a journalist) within a military unit at war” is from 2003 and the Iraq war. **Related:** Embedded; embedding.

Etm. *participant* (n.) 1560s, from Middle French *participant*, from Latin *participans*, present participle of *participare* “to share in, partake of” from *particeps* “sharing, partaking.”

Definition

- 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.
- 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).

See also: ACTOR, CONFEDERATE, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT

Gömülü Katılımcı \ gö-mü-lü \ ka-tı-lım-cı \ isim

Etimoloji. *gömmek* (f.) 1778, “bir yatak (etrafını saran şeyin) içinde uzanmak”, *em-* (1) + *bed* (is.). Aslen kayadaki fosillerle referans olarak jeolojik bir terimdir. 1835'e kadar mecazi anlamda kullanılmıştır. 2003 ve Irak savaşından sonra “savaşta askeri birlik içindeki yer (gazeteci)” anlamındadır. **İlgili:** Gömülü; gömme.

Etimoloji. *katılımcı* (is.) 1560'lar Orta Fransızca “participant” katılımcı. Latince “participans” kaynaklı “paylaşma, bir parçası olma”.

Tanım

- Bir simülasyon senaryosuna rehberlik etmek için eğitim almış, katılımcılar tarafından bilinen veya bilinmeyen bir kişidir. Rehberlik olumlu ya da olumsuz olabilir ya da katılımcıların hedeflerine, seviyesine ve senaryonun ihtiyaçlarına dayalı olarak dikkat dağıtıcı görevi olabilir.
- Senaryoyu yönlendirmeye yardımcı olmak için bir simüle edilen karşılaşmada atanan roldür.
- Gömülü katılımcının rolü durumun bir parçasıdır. Ancak, rolün altında yatan amaç senaryo veya simülasyondaki katılımcılara açıklanmayabilir (INACSL, 2013).

Ayrıca bakınız: OYUNCU, MÜTTEFİK, ROL YAPAN, SİMÜLE HASTA, SİMÜLE BİREY, STANDARDİZE HASTA

Environmental Fidelity

\ en - vī-rə(n)-'men-tə- l \ fā-'de-lə-tē \ noun

Etym. environmental (adj.) 1887, “environing, surrounding,” from environment + -al (1). Ecological sense by 1967.

Related: Environmentally.

Etym. fidelity (n.) early 15c., “faithfulness, devotion,” from Middle French fidéité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) “faithfulness, adherence, trustiness,” from fidelis “faithful, true, trusty, sincere,” from fides “faith.” From 1530s as “faithful adherence to truth or reality;” specifically of sound reproduction from 1878.

Definition

- The degree to which the simulated environment (manikin, room, tools, equipment, moulage, and sensory props) replicates reality and appearance of the real environment.

See also: FIDELITY, HIGH FIDELITY SIMULATION, PHYSICAL FIDELITY, REALISM

Çevresel Gerçeğe Uygunluk

\ çev-re-sel \ ger-çe-ğē \ uy-gun-luk \ isim

Etimoloji. çevresel (sf.) 1887, çevreden “çevreleyen, çevreleyen”. Ekolojik anlamda 1967 yılından itibaren.

İlgili: Çevresel olarak.

Etimoloji. (is.) 15yy. ın başında, “sadakat, adayış”, Orta Çağ Fransızcasından fidéité (15yy.), Latince fidelitatem’da (fidelitas’ın yalın hali), “dürüstlük, bağlılık, sadakat”, fidelis’te, “sadakatlı, doğru, güvenilir, samimi”, fides’te “bağlılıktır.

1530’larda, “doğruya ya da gerçekliğe bağlılık” olarak kullanılan bu kelime özellikle 1878’den itibaren ses kayıtlarını tanılamak için kullanılmaya başlanmıştır.

Tanım

- Simüle edilen ortamın (manken, oda, araçlar, ekipman, moulaj ve duyusal sahne) gerçek ortamın görünümünü ve gerçekliğini kopyalama derecesidir.

Ayrıca bakınız: GERÇEĞE UYGUNLUK, GERÇEĞE UYGUNLUĞU YÜKSEK SİMÜLASYON, FİZİKSEL GERÇEĞE UYGUNLUK, GERÇEKLIK

Evaluation

\ i-, val-yə-'wā-shən \ noun

Etym. (n.) 1755, “action of appraising or valuing,” from French *évaluation*, noun of action from *évaluer* “to find the value of,” from *é-* “out” (see *ex-*) + *valuer*, from Latin *valere* “be strong, be well; be of value, be worth” (from PIE root **wal-* “to be strong”). Meaning “job performance review” attested by 1947.

Definition

- Determination of the value, nature, character, or quality of something or someone (Merriam Webster)
- A broad term for appraising data or placing a value on data gathered through one or more measurements. It involves rendering a judgment, including strengths and weaknesses. Evaluation measures quality and productivity against a standard of performance. Evaluation may be formative, summative, high stakes, or related to the simulation program or process. (INACSL Standards Committee, Glossary, 2016c)

Compare: ASSESSMENT

Değerlendirme

\ de-ğēr-len-dir-me \ isim

Etimoloji. (is.) 1755, Fransızcadan “değerlendirme veya değer biçme eylemi” *évaluation*, eylem adı *évaluer* “değerini bulmak için”, *é-* “sonlu” dan (bk. *eski-*) + *değerleyici*, Latince *valere* “güçlü olma, iyi olma; değerli olma, değer verme” (Ön Hint-Avrupa dil ailesi (PIE) kökünden * *wal-* “güçlü olmak”). “İş performansı incelemesi” anlamı 1947 itibarı ile onaylanmıştır.

Tanım

- Bir şeyin veya birisinin değerinin, doğasının, karakterinin veya kalitesinin belirlenmesidir (Merriam Webster).
- Verileri değerlendirmek veya bir veya daha fazla ölçümle toplanan verilere değer biçmek amacıyla kullanılan geniş bir terimdir. Güçlü ve zayıf yanları içeren bir yargıya varma söz konusudur. Değerlendirme, bir performans standardına göre kaliteyi ve verimliliği ölçer. Değerlendirme biçimlendirici (formatif), özetleyici, yüksek önemde (sonuçları öğrencini geleceği ile ilgili belirleyici) olabilir veya simülasyon programı veya süreci ile ilgili olabilir. (INACSL Standartlar Komitesi, Sözlük, 2016c)

Karşılaştırm: DEĞERLENDİRME

Event \ i-'vent \ noun

Etym. 1570s, “the consequence of anything” (as in in the event that); 1580s, “that which happens;” from Middle French event, from Latin eventus “occurrence, accident, event, fortune, fate, lot, issue,” from past participle stem of evenire “to come out, happen, result,” from assimilated form of ex- “out” + venire “to come.” Meaning “a contest or single proceeding in a public sport” is from 1865. Events as “the course of events” is attested from 1842.

Definition

- The occurrences that cause variation or changes in the state of a system (Sokolowski and Banks, 2009); in health care simulation, this term is common when programming manikins and often refers to learner actions.
- An event is described by the time it occurs and event lists can be created to drive changes in a simulation.

See also: STATE/STATES

Etkinlik \ et-kin-lik \ isim

Etimoloji. 1570'ler, “herhangi bir şeyin sonucu” (olduğu gibi); 1580'ler, “olan şey;” Orta Fransızca olay, Latince eventus “meydana gelme, kaza, olay, servet, kader, kot, konu”, evenire'nin geçmiş zamanlı fiil kökünden, “ortaya çıkmak, olmak, sonuç,” asimile edilmiş şekli: ex “dışarı” + venire “gelmek.” 1865'den bu yana “bir kamusal sporda bir yarışma ya da tek bir yarışma” anlamındadır. 1842'den itibaren olaylar, “olayların seyri” olarak onaylanmıştır.

Tanım

- Bir sistemin durumunda değişiklik veya değişikliklere neden olan olaylar (Sokolowski ve Banks, 2009); sağlık bakımı simülasyonunda, bu terim mankenleri programlarken yaygındır ve genellikle öğrenci eylemlerini ifade eder.
- Bir olay gerçekleştiği zamana göre tanımlanır ve simülasyondaki değişiklikleri harekete geçirmek için olay listeleri oluşturulabilir.

Ayrıca bakınız: DURUM / DURUMLAR

F

ORIGINAL Page 18	ÇEVİRİ Sayfa 18
<p>Facilitator (Simulation Facilitator) \fə-'si-lə-,tā-tər\ <i>noun</i></p> <p>Etym. 1806, agent noun in Latin form from facilitate.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none">• An individual who is involved in the implementation and/or delivery of simulation activities. <i>For example, faculty, educators, etc.</i>• An individual that helps to bring about an outcome (such as learning, productivity, or communication) by providing indirect or unobtrusive assistance, guidance, or supervision. <i>For example: The debriefing facilitator kept the discussion flowing smoothly.</i> <p>Compare: DEBRIEFER, SIMULATIONIST</p>	<p>Kolaylaştırıcı (Simülasyon Kolaylaştırıcısı)</p> <p>\ko-lay-laş-tı-rı-cı\ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. 1806, Latince’de kolaylaştırmak kelimesinin ad hali</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none">• Simülasyon aktivitelerinin uygulanması ve/veya sunulmasında görev alan kişi. <i>Örneğin, öğretim elemanları, eğitimciler gibi.</i>• Dolaylı veya fark edilmeyecek şekilde yardım, rehberlik veya denetim sağlayarak bir sonuç (öğrenme, verimlilik veya iletişim) ortaya çıkarmaya yardım eden kişi. <p>Karşılaştırım: ÇÖZÜMLEME OTURUMUNU YÖNETEN, SIMÜLASYON UZMANI</p>
<p>Feedback \fēd-,bak\ <i>noun</i></p> <p>Etym. 1920, in the electronics sense, “the return of a fraction of an output signal to the input of an earlier stage,” from verbal phrase, from feed (v.) + back (adv.). Transferred use, “information about the results of a process” is attested by 1955.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none">• 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 (Society for Simulation in Healthcare).• 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. <p>Compare: ADVOCACY AND INQUIRY, DEBRIEF/DEBRIEFING, GUIDED REFLECTION</p>	<p>Geribildirim \ge-ri-bil-di-rim\ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. 1920, elektronik anlamda beslemek (f.) ve geri (sf.) kelimelerinden meydana gelen “çıktı sinyalinin bir kesitinin önceki bir aşamanın girişine dönüşünü” anlatan sözlü ifadedir. 1955 yılı itibari ile “bir sürecin sonuçları hakkında bilgi” olarak aktarılan kullanımı onaylanmıştır.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none">• Bilginin öğrenene geri aktarıldığı bir aktivite; geribildirim yapıcı olmalı, öğrenenin performansının spesifik taraflarını belirtmeli ve öğrenme hedeflerine odaklanmalıdır (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği).• Katılımcılar, kolaylaştırıcı, simülator ya da akran arasında performansın özellikleri veya kavramlarının anlaşılmasını geliştirmek amacıyla aktarılan bilgi (INACSL 2013). Geri bildirim, öğrenme sürecinin parçası olduğu sürece bir eğitmen, bir makine, bir bilgisayar, bir hasta (simüle edilen bir kişi) ya da diğer öğrenciler tarafından verilebilir. <p>Karşılaştırım: SAVUNMA VE SORGULAMA, ÇÖZÜMLEME/ÇÖZÜMLEME YAPMAK, REHBERLİ YANSITMA</p>
<p>Fiction Contract \'fik-shən\ 'kän-,trakt\ <i>noun</i></p> <p>Etym. fiction (n.) something that is not true; something invented by the imagination or feigned; an assumption of a possibility as a fact irrespective of the question of its truth; a useful illusion or pretense; the action of feigning or of creating with the imagination.</p> <p>Etym. contract (n.) a binding agreement between two or more persons or parties.</p>	<p>Kurgu Sözleşmesi \kur-gu\ söz-leş-me-si\ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji.kurgu (is.) gerçek olmayan şey; hayal gücü ya da uydurularak üretilen şey; yararlı yalan ya da numara; hayal gücüyle uydurma ya da yaratma eylemi.</p> <p>Etimoloji.sözleşme (is.) İki ya da daha fazla insan ya da taraf arasındaki bağlayıcı anlaşma.</p>

<p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.). • 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. 	<p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simülasyonda eğitimci ve öğrenci arasındaki anlaşmaya işaret eden bir kavram: Simülasyonun faydalı olması için herkes kendi üzerine düşeni yapmak zorundadır (Rudolph, Dieckmann ve ark.). • Sağlık bakımı eğitimcilerinin simüle edilen etkinliği vermeye istekli olma derecesidir. “İnançsızlığın askıya alınması” şeklinde de bilinir, katılımcıların inançsızlıklarını dışarda bırakmasını destekleyen ve senaryo boyunca simüle edilen egzersizi gerçek olarak kabul etmesini belirten edebi ve tiyatrosal kavram.
<p>*Fidelity \ fə-'de-lə-tē \ <i>adj</i></p> <p>Etym. (n.) early 15c., “faithfulness, devotion,” from Middle French <i>fidélité</i> (15c.), from Latin <i>fidelitatem</i> (nominative <i>fidelitas</i>) “faithfulness, adherence, trustiness,” from <i>fidelis</i> “faithful, true, trusty, sincere,” from <i>fides</i> “faith.” From 1530s as “faithful adherence to truth or reality;” specifically of sound reproduction from 1878.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The degree to which the simulation replicates the real event and/or workplace; this includes physical, psychological, and environmental elements. (a) 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. The level of realism associated with a particular simulation activity; fidelity can involve a variety of dimensions, including 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); <p>See also: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, HIGH FIDELITY, HIGH FIDELITY SIMULATION, IMMERSIVE SIMULATION, LOW FIDELITY, PHYSICAL FIDELITY, PSYCHOLOGICAL FIDELITY, REALISM, SIMULATION FIDELITY</p>	<p>*Gerçeğe uygunluk \ Ger-çe-ğē \ uy-gun-luk \ <i>sıfat</i></p> <p>Etimoloji. (is.) 15yy. ın başında, “sadakat, adayış”, Orta Çağ Fransızcasından <i>fidélité</i> (15yy.), Latince <i>fidelitatem</i>’da (<i>fidelitas</i>’ın yalın hali), “dürüstlük, bağlılık, sadakat”, <i>fidelis</i>’te, “sadakatli, doğru, güvenilir, samimi”, <i>fides</i>’te “bağlılık.” 1530’larda, “doğruya ya da gerçekliğe bağlılık” olarak kullanılan bu kelime özellikle 1878’den itibaren ses kayıtlarını tanılamak için kullanılmaya başlandı.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simülasyonun gerçek bir olayı ya da çalışma ortamını temsil etme derecesidir; bu fiziksel, psikolojik ve çevresel öğeleri içerir. • (a) Simülasyonun gerçek dünyaya benzer reaksiyonları, etkileşimleri ve cevapları yeniden üretme yeteneğidir. Kesin bir tip simülasyon yöntemiyle sınırlı değildir, simülasyonun başarılı olması daha yüksek derecelerde gerçeğe uygunluğa bağlı değildir. Belirli bir simülasyon aktivitesine bağlı gerçeklik derecesi; gerçeğe uygunluk, çevre, ekipman ve araçlar gibi fiziksel faktörler; (b) duygular, inançlar ve katılımcıların farkındalığı gibi psikolojik faktörler; (c) katılımcı ve eğitimci motivasyonu ve amaçları gibi sosyal faktörler (d) grubun kültürü; (e) açıklık ve güven derecesi, aynı zamanda katılımcıların düşünme biçimleri gibi çeşitli yönleri içerir (INACSL, 2013). <p>Ayrıca bakınız: ÇEVRESEL GERÇEĞE UYGUNLUK, İŞLEVSEL GERÇEĞE UYGUNLUK, GERÇEĞE UYGUNLUĞU YÜKSEK, GERÇEĞE UYGUNLUĞU YÜKSEK SİMÜLASYON, ÖZÜMSEYİCİ/SARMAL SİMÜLASYON, GERÇEĞE UYGUNLUĞU DÜŞÜK, FİZİKSEL GERÇEĞE UYGUNLUK, PSİKOLOJİK GERÇEĞE UYGUNLUK, GERÇEKLIK, SİMÜLASYONUN GERÇEĞE UYGUNLUĞU</p>

ORIGINAL Page 19	ÇEVİRİ Sayfa 19
<p>Fixation Error \ fik-'sā-shən \ er-ər \ <i>noun</i></p> <p>Etym. fixation (n.) late 14c., fixacion, an alchemical word, “action of reducing a volatile substance to a permanent bodily form,” from Medieval Latin fixationem (nominative fixatio), noun of action from past participle stem of Latin fixare, frequentative of figere “to fix.” Meaning “condition of being fixed” is from 1630s. Used in the Freudian sense since 1910.</p> <p>Etym. error (n.) also, through 18c., erreur; c. 1300, “a deviation from truth made through ignorance or inadvertence, a mistake.” From late 14c. as “deviation from what is normal; abnormality, aberration.” From 1726 as “difference between observed value and true value.”</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A principle of crisis resource management wherein humans fail to revise a situation assessment in risky and dynamic systems or events (Decker, 2011). • The persistent failure to revise a diagnosis or plan in the face of readily available evidence suggesting that a revision is necessary. <p>Compare: SITUATIONAL AWARENESS</p>	<p>Sabitleme Hatası \ sa-bit-le-me \ ha-ta-sı \ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. sabitleme (is.) 14yy.’ın sonu, fixacion, simya ile ilgili bir kelime, Orta Çağ Latincesinde fixationem (fixation kelimesinin yalın hali) “kalıcı fiziki forma uçucu maddenin azaltılması işlemi”, Latince’de geçmiş zaman ortacı olan fixare kelimesinden gelen fiilinin adı, figere “sabitlemek” kelimesinin sürekli hali. 1630’larda, “sabitlenmiş olma durumu” 1910’dan beri Freudyen anlamında kullanılmaktadır.</p> <p>Etimoloji. hata (is.) ayrıca 18 yy. boyunca erreur; 1300 ler, “ihmalde ya da dikkatsizlikle doğrudan sapma, yanılğı”. 14yy.’ın sonları “normal olandan sapma, anormallik, sapınç” 1726’da “gözlemlenmiş değer ve gerçek değer arasındaki farklılık.”</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • İnsanların riskli ve dinamik sistemler ya da olaylarda durumu değiştirme konusunda başarısız olduklarında ortaya çıkan kriz kaynak yönetimi ilkesi (Decker, 2011). • Bir tanı ya da planı revizyonun gerekli olduğunu öneren ulaşılabilir bir kanıt karşısında revize etme konusunda sürekli başarısızlık. <p>Karşılaştırın: DURUMSAL FARKINDALIK</p>
<p>Frame(s) \ frāmz \ <i>noun</i></p> <p>Etym. From 1660s in the meaning “particular state” (as in Frame of mind, 1711). Frame of reference is 1897.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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, 2007, 2008). 	<p>Çerçeve(ler) \ çer-çe-ve-ler \ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. 1660’lı yıllardan itibaren “belirli düşünce” anlamında (Zihnin çerçevesindeki gibi, 1711). Referansın çerçevesi 1897’dir.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kişilerin karar verme amacıyla yeni bilgi ve deneyimleri yorumladıkları perspektifler. • Çerçeveler önceki deneyimlerden oluşturulur ve bilgi, davranışlar, duygular, hedefler, kurallar ve/veya algılar üzerine kurulabilir. • Katılımcı ya da kolaylaştırıcının zihniyeti, bilgileri, düşünceleri, hareketleri (konuşma/ vücut dili), davranışları (sözlü/sözsüz) ve algıları (Rudolph, J.W. ve ark, 2007, 2008 tarafından uyarlandı).
<p>Functional Fidelity \ fən(k)-shnəl, -shə-nəl \ fə-'de-lə-tē \ <i>noun</i></p> <p>Etym. functional (adj.) 1630s, “pertaining to function or office,” from function (n.) + -al (1), or from Medieval Latin functionalis. Meaning “utilitarian” is by 1864. Related: Functionally; functionality.</p> <p>Etym. fidelity (n) early 15c., “faithfulness, devotion,” from Middle French fidélité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) “faithfulness, adherence, trustiness,” from fidelis “faithful, true, trusty, sincere,” from fides “faith” (see faith). From 1530s as</p>	<p>İşlevsel Gerçeğe Uygunluk \ iş-lev-sel \ ger-çe-ğe \ uy-gun-luk \ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. işlevsel (sf.) 1630’lar, “işleve veya sorumluluğa ilişik,” işlev (is.) + el (1) den ya da Orta Çağ Latincesindeki functionalis kelimesinden gelir. 1864’te, yarar sağlayan anlamında kullanılmıştır. İlgili: İşlevsel olarak, işlevsellik</p> <p>Etimoloji.gerçeğe uygunluk (is.) 15yy. ın başında, “sadakat, adayış”, Orta Fransızcadan fidélité (15yy.), Latince fidelitatem’dan (fidelitas’ın</p>

“faithful adherence to truth or reality.”

Definition

- The degree in which the equipment used in the simulation responds to the participant’s actions; e.g., a static ventilator would offer low functional fidelity compared to a working ventilator in a simulation requiring a ventilator alarm.

See also: FIDELITY, HIGHT FIDELITY SIMULATOR, REALISM

yalın hali), “dürüstlük, bağlılık, sadakat”, fidelis’ten, “sadakatli, doğru, güvenilir, samimi”, fides’ten “bağlılık” (bağlılık kelimesine bakınız). 1530’larda, “doğruya ya da gerçekliğe bağlılık.”

Tanım

- Simülasyonda kullanılan ekipmanın katılımcının hareketlerine karşılık verme derecesi; örneğin, bir ventilator alarmı gerektiren simülasyonda, durgun bir ventilatör çalışan bir ventilatöre göre daha az işlevsel bağlılık gösterir.

Ayrıca bakınız: GERÇEĞE UYGUNLUK, GERÇEĞE UYGUNLUĞU YÜKSEK SİMÜLATOR, GERÇEKLİK



ORIGINAL Page 20

Gamification \ gā-mə-fə-'kā-shən \ noun [U]

Etym. *game* (n.) c. 1200, from Old English *gamen* “joy, fun; game, amusement,” common Germanic (cognates: Old Frisian *game* “joy, glee,” Old Norse *gaman* “game, sport; pleasure, amusement,” Old Saxon *gaman*, Old High German *gaman* “sport, merriment,” Danish *gamen*, Swedish *gamman* “merriment”), said to be identical with Gothic *gaman* “participation, communion,” from Proto-Germanic **ga-* collective prefix + **mann* “person,” giving a sense of “people together.” The -en was lost perhaps through being mistaken for a suffix. Meaning “contest for success or superiority played according to rules” is first attested c. 1200 (of athletic contests, chess, backgammon).

Definition

- The application of game design elements (conceptual building blocks integral to building successful games) to traditionally non-game contexts (Rutledge et al, 2018).
- The application of the characteristics and benefits of games to real-world processes or problems. “Gamification differs from serious games in terms of the design intention, with gamification interventions involving the application of game elements with a utilitarian purpose...” (Gentry et al, 2019).

Compare: SERIOUS GAMES

Consider also: GAME-BASED LEARNING

ÇEVİRİ Sayfa 20

Oyunlaştırma \ o-yun-laş-tır-ma \ isim

Etimoloji. *oyun* (is.). 1200’lerde, Eski İngilizcede *gamen* “keyif, eğlence; oyun, zevk”, Almancadan (soydaş: Eski Frizye dilinde *game* “keyif, neşe,” Eski Norsçada *gaman* “spor, eğlenti,” Danca *gaman*, İsveçcede *gamman* “eğlenti” anlamına gelir. Proto Cermence *ga-* topluluk ön eki + *mann* “kişi” kelimelerinin birleşiminden gelen “birlikte olan insanlar” anlamındaki Gotça *gaman* kelimesiyle özdeş olduğu söylenir. -en eki belki de son ekle karıştırılarak kaybedilmiştir. “Başarı ya da üstünlük için kurallarına göre oynanan yarışma” anlamına gelir, 1200’lerde ilk kez ortaya koyulmuştur (atletik yarışmalar, satranç, tavlâ).

Tanım

- Geleneksel oyunsal olmayan içeriklere oyun tasarım öğelerinin uygulanması (başarılı oyunların oluşturulmasına yönelik kavramsal yapı taşları) (Rutledge ve ark., 2018).
- Oyunların özelliklerinin ve yararlarının gerçek dünya süreçleri ve problemlerine uygulanması. “Oyunlaştırma, tasarım amacı açısından faydacı oyun amaçlarının uygulanmasını içeren oyunlaştırma girişimleriyle ciddi oyunlardan ayrılır...” (Gentry ve ark., 2019).

Karşılaştırım: CİDDİ OYUNLAR

Ayrıca düşünün: OYUNA DAYALI ÖĞRENME

Guided Reflection \ gīd – id \ ri-'flek-shən \ noun

Etym. *guide* (v.) late 14c., “to lead, direct, conduct,” from Old French *guider* “to guide, lead, conduct” (14c.), earlier *guier*, from Frankish **witan* “show the way” or a similar Germanic source.

Etym. *reflection* (n.) Of the mind, from 1670s. Meaning “remark made after turning back one’s thought on some subject” is from 1640s.

Definition

- 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).
- 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).
- 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).

Compare: ADVOCACY AND INQUIRY, DEBRIEF/DEBRIEFING, FEEDBACK

Rehberli Yansıtma \ Reh-ber-li \ yan-sıt-ma \ isim

Etimoloji. *rehberlik etmek* (f.) 14yy.ın sonları, Eski Fransızca *guider* “yol göstermek, liderlik etmek, yürütmek” ten (14yy.), daha öncesinde *guier*, Frenkçede **witan* “yol göstermek” den ya da Almanca benzer bir kaynaktan gelen “liderlik etmek, yönetmek, yürütmek,” anlamındaki kelime.

Etimoloji. *yansıtma* (is.) 1670’lere kadar akılda kalan. 1640’lardan gelen “bir kişinin bir konu üzerindeki düşüncesine yorum yaparak geri dönmek” anlamındaki kelime.

Tanım

- Katılımcının kuramsal bilgiyi uygulama ve araştırma ile bağdaştırdığı, deneyimin kritik noktalarını pekiştiren ve kavrayışlı öğrenmeyi destekleyen, eğitimci tarafından çözümlenme oturumu boyunca desteklenen süreç. (INACSL, 2013).
- Yeni anlayışlara ve yaklaşımlara öncülük etmek için, bireylerin kendi deneyimlerini ortaya koymalarına olanak veren kolaylaştırılmış entelektüel ve etkin aktiviteler (Boud ve ark. 1985 tarafından uyarlanmıştır)
- Öğrencinin “birinin deneyiminden kazandığı fikirleri gelecekte daha iyi seçimler ve hareketlerde bulunulması,

<p><i>See also:</i> REFLECTIVE THINKING</p>	<p>aynı zamanda bütünsel etkinliğinin değiştirilmesi için birleştirmesine’’ izin veren mentor tarafından kolaylaştırılmış süreç (Rogers, 2001).</p> <p>Karşılaştırım: SAVUNMA VE SORGULAMA, ÇÖZÜMLEME/ÇÖZÜMLEME YAPMAK, GERİBİLDİRİM</p> <p>Ayrıca bakınız: YANSITICI DÜŞÜNME</p>
<p>Gynecological / Genitourinary Teaching Associate (GTA, GUTA, MUTA) \,je-nə-tō-’yü r-ə- ,ner-ē \’tēch ng \ə-’sō-shē- ,āt, -sē- \ <i>noun</i></p> <p>Etym. genitourinary (adj.) of or relating to the genital and urinary organs or functions. genitals (n.) “reproductive organs,” especially the external sexual organs, late 14c. Compare Genitalia.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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). • A Male Urogenital Teaching Associates (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). 	<p>Jinekolojik / Genitoüriner Öğretim Yardımcısı (GUÖY/JÖY/EUÖY) \ge-ni-to-ü-ri-ner \’ög-re-tim \yar-dım-cı-sı \ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. genitoüriner (sf.) cinsel ve üriner organlar ve fonksiyonlarıyla bağlantılı.genitaller (is.) “üreme organları’’, özellikle dış cinsel organlar, 14yy.ın sonları. Genitalya ile karşılaştırmız.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jinekolojik/Genitoüriner Öğretim Yardımcısı (GUÖY), kendini demostrasyon ve uygulama modeli olarak kullanıp, öğrencilere teknikleri ve cinsiyet bazlı fiziksel muayene protokolünü öğretmek için eğitilmiş birey. • Jinekolojik Öğretim Yardımcısı (JÖY) özellikle doğru pelvik, rektal ve/veya meme muayenesi tekniklerinin öğretilmesi, değerlendirilmesi ve öğrencilere geri bildirim verilmesi için eğitilmiş kadın. Ayrıca vücutlarını destekleyici, tehdit edici olmayan bir ortamda bir öğretim metodu olarak kullanırken, standardize bir yol ile rahat bir ortam oluşturmak için gerekli olan iletişim becerilerini irdelerler (ASPE). • Erkek Ürogenital Öğretim Yardımcısı (EUÖY) özellikle doğru ürogenital ve rektal muayene tekniklerini öğretmek, değerlendirmek ve öğrencilere geri bildirim sağlamak amacıyla eğitilmiş erkek. Ayrıca vücutlarını destekleyici, tehdit edici olmayan bir ortamda bir öğretim metodu olarak kullanırken, standardize bir yol ile rahat bir ortam oluşturmak için gerekli olan iletişim becerilerini irdelerler (ASPE).

H

ORIGINAL Page 21

ÇEVİRİ Sayfa 21

Haptic (Haptics) \ 'hap-tik \ adj

Etym. (adj.) “pertaining to the sense of touch,” 1890, from Greek haptikos “able to come into contact with,” from haptēin “to fasten.”

Definition

- In health care simulation, refers to devices that providing tactile feedback to the user. Haptics can be used to simulate touching, palpating an organ, or body part, and the cutting, tearing, or traction on a tissue.
- 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).

Haptik (Haptikler) \ 'hap-tik \ sf.

Etimoloji. (sf.) 1890’da “dokunma duyusuyla ilgili”, Yunanca’da haptikos “temasa elverişi” ve haptēin’den “bağlamak” olarak.

Tanım

- Sağlık hizmeti simülasyonunda, kullanıcıya dokunsal geri bildirim verebilen aygıtlar için kullanılır. Haptik sistemler, organ ya da vücudun bir kısmının palpasyonun simülasyonu ve dokuda kesme, yırtma ya da çekme işlemleri için kullanılır.
- Kursiyerin dokunuşunu lokasyon ve belirli anatomik bölgelerde basıncın derinliğini ölçerek yakalayan ve kayı eden aletler (McGaghie ve ark., 2010; Jackson ve ark.).

Health Care Simulation

\ helth \ ker \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- A technique that creates a situation or environment to allow persons to experience a representation of a real health care event for the purpose of practice, learning, evaluation, testing, or to gain understanding of systems or human actions (Society for Simulation in Healthcare).
- The application of a simulation activity to training, assessment, research, or systems integration toward patient safety (Society for Simulation in Healthcare).

See also: SIMULATION

Sağlık Bakımı Simülasyonu

\ sağ-lık \ ba-kı-mı \ si-mü-las-yo-nu \ isim

Etimoloji.simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Kişilere pratik, öğrenme, değerlendirme, test etme, ya da sistemler veya insan hareketleri hakkında bir kavrayış kazanmak amacıyla gerçek sağlık hizmeti temsiline deneyimlemeye izin veren durum ya da çevreyi yaratan teknik (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği).
- Eğitim, değerlendirme, araştırma ya da hasta güvenliğine yönelik sistem entegrasyonu amacıyla simülasyon aktivitesinin uygulanması (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği).

Ayrıca bakınız: SİMÜLASYON

High-Fidelity Simulator

\ hī \ fə-'de-lə-tē \ 'sim-yə-, lā-tər \ noun

Etym. fidelity (n.) early 15c., “faithfulness, devotion,” from Middle French fidélité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) “faithfulness, adherence, trustiness,” from fidelis “faithful, true, trusty, sincere,” from fides “faith.” From 1530s as “faithful adherence to truth or reality;” specifically of sound reproduction from 1878.

Etym. simulator (n.) 1835, of persons, from Latin simulator “a copier, feigner,” agent noun from simulare “imitate,” from stem of similis “like.” In reference to training devices for complex

Gerçeğe Uygunluğu Yüksek Simülatör

\ ger-ce-ge \ uy-gun-lu-ğu \ yük-sek \ si-mü-la-tor \ isim

Etimoloji. gerçeğe uygunluk (is.) 15yy. ın başında, “sadakat, adayış”, Orta Çağ Fransızcasından fidélité (15yy.), Latince fidelitatem’da (fidelitas’ın yalın hali), “dürüstlük, bağlılık, sadakat”, fidelis’te, “sadakatli, doğru, güvenilir, samimi”, fides’te “bağlılık.” 1530’larda, “doğruya ya da gerçekliğe bağlılık” olarak kullanılan bu kelime özellikle 1878’den itibaren ses kayıtlarını tanılamak için kullanılmaya başlandı.

Etimoloji.simülatör (is.)1835, insanların, Latince simulator “taklitçi, yalandan yapan” kelimesinden gelir, simulare

systems, from 1947 (flight simulator). simulated (adj.) 1620s, “feigned,” past participle adjective from simulate (v.). Meaning “imitative for purposes of experiment or training” is from 1966 (agent noun simulator in the related sense dates from 1947. In commercial jargon, “artificial, imitation” by 1942.

Definition

- 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.
- Also known as a high-complexity simulator. Other types of simulators can also be considered high-fidelity, and that fidelity (realism) has other characteristics beyond a particular type of simulator.

See also: FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, REALISM SIMULATION FIDELITY

“benzetmek” kelimesinin kılıcı ad halidir. Similis “benzer” kelimesinin köküdür. 1947’lerde (uçuş simülatörü) karmaşık sistemler için kullanılan eğitim araçlarını kastetmek için, 1620’lerde simüle edilmiş (sf.), “yalandan yapılmış”, taklidini yapmak anlamındaki simulate (f.) kelimesinin geçmiş zaman sıfat fiil halidir. 1966’larda (ilgili anlamdaki özne 1947’den kalma) “Deney ya da eğitim amaçlı taklit” Ticari jargonda, 1942’ye kadar “yapay, imitasyon” şeklinde kullanılmıştır.

Tanım

- İnsan vücut fonksiyonlarını çok yüksek düzeyde taklit edebilme yeteneğine sahip tam vücut modellerini anlatmak için sıklıkla kullanılan bir terim.
- Yüksek karmaşıklı simülatör olarak da bilinir. Diğer tipteki simülatörler de yüksek gerçeklikli olarak düşünülebilir ve bu gerçek yaşama uygunluk (gerçeklik) simülatörün belirli bir tipte olmasının dışında diğer özellikleri taşır.

Ayrıca bakınız: GERÇEĞE UYGUNLUK, İŞLEVSEL GERÇEĞE UYGUNLUK, SİMÜLASYONUN GERÇEKLIĞE UYGUNLUĞU

High-Fidelity Simulation

\ hī \ fə-’de-lə-tē \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. fidelity (n.) early 15c., “faithfulness, devotion,” from Middle French fidéité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) “faithfulness, adherence, trustiness,” from fidelis “faithful, true, trusty, sincere,” from fides “faith.” From 1530s as “faithful adherence to truth or reality;” specifically of sound reproduction from 1878.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- In health care simulation, high-fidelity refers to simulation experiences that are extremely realistic and provide a high level of interactivity and realism for the learner (International Nursing Association for Clinical Simulation and Learning, 2013). It can apply to any mode or method of simulation; *for example: human, manikin, task trainer, or virtual reality.*

See also: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FIDELITY, REALISM

Gerçeğe Uygunluğu Yüksek Simülasyon

\ ger-çe-ge \ uy-gun-lu-ğu \ yük-sek \ si-mü-las-yon \ isim

Etimoloji. gerçeğe uygunluk (is.) 15yy.ın başında, “sadakat, adayış”, Orta Fransızcadan fidéité (15yy.), Latince fidelitatem’da (fidelitas’in yalın hali), “dürüstlük, bağlılık, sadakat”, fidelis’te, “sadakatli, doğru, güvenilir, samimi”, fides’te “bağlılık.” 1530’larda, “doğruya ya da gerçekliğe bağlılık” olarak kullanılan bu kelime özellikle 1878’den itibaren ses kayıtlarını tanılamak için kullanılmaya başlandı.

Etimoloji.simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Sağlık bakımı simülasyonunda, gerçeğe uygunluğu yüksek simülasyon, çok gerçekçi olan ve öğrencinin en üst düzeyde aktif olduğu ve gerçekçi gelen deneyimlere işaret eder (Uluslararası Klinik Simülasyon ve Öğrenme Hemşirelik Birliği, 2013). Herhangi bir simülasyon biçimine ve yöntemine uygulanabilir. *Örneğin insan, maket, görev parça öğreticileri ya da sanal gerçeklik gibi.*

Ayrıca bakınız: ÇEVRESEL GERÇEĞE UYGUNLUK, GERÇEĞE UYGUNLUK, GERÇEKLIK

Human Factors \ hyü-mən \ fak-tərz \ noun

Etym. factor (n.) Sense of “circumstance producing a result” is attested by 1816, from the mathematical sense.

Definition

- 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&S Glossary).
- The psychological, cultural, behavioral, and other human attributes that influence decision making, the flow of information, and the interpretation of information by individuals or groups (Department of Defense Modeling and Simulation Glossary).

İnsan Faktörleri \ in-san \ fak-tör-le-ri \ isim

Etimoloji.faktör (is.) 1816 yılında matematiksel anlamda “sonuç üreten durum” anlayışı onaylandı.

Tanım

- İnsanlar, sistemler ve teknolojiler arasındaki etkileşim üzerinde çalışan disiplin veya bilim; ergonomi, personel seçimi, eğitim, yaşam desteği, iş performans yardımı ve insan performansı değerlendirmesi gibi alanları kapsamak ile birlikte bunlarla sınırlı değildir (M&S Sözlüğü).
- Karar verme, bilgi akışı ve bilginin bireyler veya gruplar tarafından yorumunu etkileyen psikolojik, kültürel, davranışsal ve diğer insani nitelikler (Savunma Bakanlığı Modelleme ve Simülasyon Sözlüğü).

Hybrid Simulation \ hī-brəd \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. hybrid (n.) “a product of two heterogeneous things” emerged c. 1850.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- The union of two or more modalities of simulation with the aim of providing a more realistic experience.
- In health care 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).
- The use of two or more simulation modalities in the same simulation activity (Zulkepli et al, 2012).

Compare: MIXED SIMULATION/MIXED METHODS SIMULATION, MULTIPLE MODALITY SIMULATON

Hibrid Simülasyon \ hib-rid \ si-mü-las-yon \ isim

Etimoloji. hibrid (is.) “iki heterojen şeyin ürünü”,1850’lerde ortaya çıktı.

Etimoloji.simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Daha gerçekçi bir deneyim sağlamak amacıyla oluşturulmuş iki ya da daha fazla simülasyon yönteminin birleşimi.
- Sağlık bakımı simülasyonunda, hibrid simülasyon sıklıkla görev parça öğreticilerinin (örneğin, üriner kateter maketi gibi) gerçek yaşamda olduğu gibi standardize/simüle hastaya eklenmesi şeklinde yapılmakta, teknik ve iletişim becerilerinin entegre bir şekilde öğretilmesine ve değerlendirilmesine olanak vermektedir (Kneebone, Kidd ve ark., 2002).
- İki ya da daha fazla simülasyon yönteminin aynı simülasyon aktivitesinde kullanımı. (Zulkepli ve ark., 2012).

Karşılaştırım: KARMA SİMÜLASYON/KARMA METODLARLA SİMÜLASYON, ÇOKLU YÖNTEMLE SİMÜLASYON

I

ORIGINAL Page 23	ÇEVİRİ Sayfa 23
<p>Immersion \i-'mər-zhən \ noun</p> <p>Etym. (n.) c. 1500, from Late Latin immersionem (nominative immersio), noun of action from past participle stem of immergere “to plunge in, dip into, sink, submerge,” from assimilated form of in- “into, in, on, upon” (see in- (2)) + Latin mergere “plunge, dip” (see merge). Meaning “absorption in some interest or situation” is from 1640s.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none">• 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 (Society for Simulation in Healthcare).• 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; <i>for example: realistic environments facilitate a participant’s full immersion in the simulation.</i>• The placing of a human in a synthetic environment through physical and/or emotional means. (M&S Glossary) <p>See also: IMMERSIVE SIMULATION</p>	<p>Özümseme \ö-züm-se-me \ isim</p> <p>Etimoloji. (is.) 1500’ler, Latince immersionem (immersio kelimesinin yalın hali) kelimesinden gelir. “içine, içinde, üstünde, üzerinde” anlamındaki in-ekinin ve Latince , “dalma, batma” anlamındaki merger kelimesinin birleşiminden meydana gelen “hızla girişmek, bandırmak, batmak, batırmak” anlamındaki geçmiş zaman ortaç hali olan immerge kelimesinin eylem hali. 1640’lardan itibaren “bir ilgi ya da durumu özümseme” anlamında kullanılan kelime.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none">• Öğrenenin simülasyonun içine girdiği seviyeyi tanımlar; Çok iyi özümseme, öğrenenin simülasyonda da gerçek hayattaki (ya da gerçek hayata çok yakın) bir olayda davrandığı şekilde davrandığına işaret eder (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği).• Kursiyerler, zamanlarının birçoğunu simülasyonla ilgili şeyleri yapmaya ya da simülasyon hakkında düşünmeye adanmış ve içeriğine dahil olurlar; özümsemenin derecesi değişkenlik gösterebilir, çok iyi özümsemenin anlamı kursiyer tamamen olaya dahil olmuş demektir; <i>örneğin: gerçekçi ortamlar katılımının simülasyonu tamamen özümlemesini kolaylaştırır.</i>• Bir insanı fiziksel ve/veya duygusal anlamda yapay bir çevreye yerleştirmek. (M&S Sözlüğü) <p>Ayrıca bakınız: ÖZÜMSEYİCİ/SARMAL SİMÜLASYON</p>
<p>Immersive Simulation \ ɪ 'mɜːsɪv \ sim-yuh-ley-shuh n \ adj (immersive); n (simulation)</p> <p>Etym. immersion. (n.) c. 1500, from Late Latin immersionem, noun of action from past participle stem of immergere “to plunge in, dip into, sink, submerge,” from assimilated form of in- “into, in, on, upon” (see in- (2)) + Latin mergere “plunge, dip” (see merge). Meaning “absorption in some interest or situation” is from 1640s.</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none">• <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	<p>Özümseyici/Sarmal Simülasyon \ ö-züm-se-yi-ci \ sar/mal \ si-mü-las-yon \ sf. (sarmal/özümseyici); is. (simülasyon)</p> <p>Etimoloji. özümseyici/sarmal (is.) 1500’ler, Latince immersionem (immersio kelimesinin yalın hali) kelimesinden gelir. “içine, içinde, üstünde, üzerinde” anlamındaki in-ekinin ve Latince, “dalma, batma” anlamındaki merger kelimesinin birleşiminden meydana gelen “hızla girişmek, bandırmak, batmak, batırmak” anlamındaki geçmiş zaman ortaç hali olan immerge kelimesinin eylem hali. 1640’lardan gelen “bir ilgi ya da durumu özümseme” anlamındaki kelime.</p> <p>Etimoloji.simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>sf:</i> Katılımcıların duyuları, duyguları, düşünceleri ve davranışlarını derinden kapsayan gerçek hayattaki durum; öğrenme hedefleriyle uyuma, simülasyonun gerçeğe

<p>perception of realism.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <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 affect the simulation experience (Hamstra et al, 2014; Rudolph et al, 2007). <p>See also: FIDELITY, IMMERSION, REALISM</p>	<p>uygunluğu (fiziksel, kavramsal ve duygusal) ve katılımcının gerçekliği algılayışına bağlı kapsayıcı bir simülasyon yaratmak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>isim</i>: Katılımcıların özellikleri, deneyimleri, eğitim seviyeleri ve vaka ya da göreve hazırlıklarından etkilenen simülasyon oturumu. Simülasyon deneyimini, algılanmış fiziksel, kavramsal ya da duygusal gerçekliğe uygunluk, uygun düzeydeki zorluklar, simülatörler ve oyuncular etkileyebilir. (Hamstra ver ark., 2014; Rudolph ve ark., 2007). <p>Ayrıca bakınız: GERÇEĞE UYGUNLUK, ÖZÜMSEME, GERÇEKLİK</p>
<p>Incognito Standardized Patient \ in-,käg-' nē- \ stan-där-, dīzd \ pā-shənt \ <i>noun</i></p> <p>Etym. incognito (adj./adv.) 1640s as both adjective (“disguised under an assumed name and character”) and adverb (“unknown, with concealed identity”), from Italian incognito “unknown,” especially in connection with traveling, from Latin incognitus “unknown, not investigated.”</p> <p>Etym. standard “authoritative or recognized exemplar of quality or correctness” (late 15c.). Meaning “rule, principal or means of judgment” is from 1560s. That of “definite level of attainment” is attested from 1711 (as in standard of living, 1903).</p> <p>Etym. patient (n.) “suffering or sick person under medical treatment,” late 14c.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A person who plays a role as a patient in real health care situations, while the health care workers in those situations are unaware of the fact that the person is not a real patient (Rethans et al., 2007). <p>Consider also: UNANNOUNCED STANDARDIZED PATIENTS, STEALTH PATIENTS, SECRET SHOPPER</p>	<p>Kimliği Gizli Standardize Hasta \ tak-ma\ ad-lı\ stan-dar-di-ze \ has-ta \ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. kimliği gizli (sf./zf.)1640’lar, İtalyanca özellikle seyahatle ilişkili olan incognito “bilinmeyen”, Latince incognitus “bilinmeyen, araştırılmamış” anlamındaki kelimelerden gelen hem sıfat (“takma bir ad ve karakter altında kılık değiştirmiş”) hem zarf (“ bilinmeyen, gizlenmiş kimlikli”).</p> <p>Etimoloji. standard “kalite ya da doğruluğun otoriter ve onaylı örneği”. 1560’larda kullanılmaya başlanmış “Kural, asıl ya da hüküm” anlamında kullanıldı. “Hükümün kesin seviyesi” olarak 1711’de onaylandı. (yaşam standartlarındaki gibi, 1903)</p> <p>Etimoloji. hasta (is.) “acı çeken ya da medikal tedavi altında rahatsızlık yaşayan kimse”, (14.yy.ın sonu)</p> <p>Tanım</p> <p>Sağlık çalışanlarının kişinin gerçek hasta olduğunu bilmediği, gerçek sağlık bakımı sunumunda hasta rolünü oynayan kişi. (Rethans ve ark., 2007).</p> <p>Ayrıca düşünün: BİLDİRİLMİYEN STANDARDİZE HASTA, GİZLİ HASTALAR, GİZLİ MÜŞTERİ</p>
<p>In Silico \ in-'si-li-,kō \ <i>adj or adv.</i></p> <p>Etym. 1980s: Latin, literally ‘in silicon’ (with reference to the use of silicon chips in computer systems); on the pattern of in vitro and in vivo.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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). <p>Compare: IN SITU</p>	<p>Bilgisayar Ortamında \ bil-gi-sa-yar \ or-ta-mın-da \ <i>sf. ya da zf.</i></p> <p>Etimoloji.1980’ler: Latince, tam anlamıyla “in silikon” (bilgisayar sistemlerinde silicon çiplerin kullanımına atıfla); canlı ve cansız ortamın örüntüsünde.</p> <p>Tanım</p> <p>Bilgisayarda ya da bilgisayar yoluyla sergilenen simülasyon; 1989’da Latince kalıplar olan in vivo, in vitro ve in situ kelimelerinin benzeştirilmesiyle ortaya konuldu (Sieburg, 1990).</p> <p>Karşılaştırın: DOĞAL YERİNDE</p>

In Situ/In Situ Simulation

\ in 'sɪtʃu \ sim-yuh-ley-shuh n \ adj

Etym. in situ 1740, Latin, literally “in its (original) place or position,” from ablative of situs “site.”

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- 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, an ambulance, a small aircraft, a dentist's chair, a catheterization lab* (Kyle & Murray, 2008). This training is valuable to assess, troubleshoot, or develop new system processes.

Compare: IN SILICO

Yerinde / Yerinde Simülasyon

\ ye-rin-de \ si-mü-las-yon \ sf.

Etimoloji.yerinde 1740, Latince, kelimenin tam anlamıyla "(orijinal) yerinde veya konumunda", situs "sitesi" nin ablatif edilmesinden.

Etimoloji.simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Yüksek düzeyde aşına uygunluk ve gerçeklik elde etmek amacıyla gerçek hasta bakımı ortamı / çevresinde yer almak; bu eğitim özellikle alan kısıtlamaları veya gürültü nedeniyle zorlu çalışma ortamları için uygundur. Örneğin, *bir ambulans, küçük bir uçak, bir dişçi koltuğu, bir kateterizasyon laboratuvarı* (Kyle ve Murray, 2008). Bu eğitim, yeni sistem süreçlerini değerlendirmek, sorun gidermek veya geliştirmek için değerlidir.

Karşılaştırım: BİLGİSAYAR ORTAMINDA

Interactive Model or Simulation

\ in-ter-'ak-tiv \ mä-dəl \ or \ sim-yuh-ley-shuh n \ adj

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- 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.
- Modeling that requires human participation (Australian Department of Defense, 2011).

Etkileşimli Model veya Simülasyon

\ et-ki-le-şim-li \ mo-del \ veya \ si-mü-las-yon \ sf.

Etimoloji.simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kelimesinden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Sonucun insan katılımına bağlı olarak değiştiği bir durumu simüle etmek (Thomas). Bu insanların bir olayın doğru yanıtını öğrenmek için farklı eylemleri uygulamasına izin verir.
- İnsan katılımını gerektiren modelleme (Avustralya Savunma Bakanlığı, 2011).

Interdisciplinary

\ in-ter-'dis-uh-pluh-ner-ee \ adj

Etym. discipline (n.) directly from Latin disciplina “instruction given, teaching, learning, knowledge,” also “object of instruction, knowledge, science, military discipline,” from discipulus. Meaning “branch of instruction or education” is first recorded late 14c. Meaning “military training” is from late 15c.; that of “orderly conduct as a result of training” is from c. 1500.

Definition

- Involving two or more academic, scientific, or artistic disciplines (Merriam-Webster.com).
- The combining of two or more academic disciplines, fields of study, professions, technologies or departments (dictionary. reference.com).

Disiplinlerarası

\ Di-sip-lin-ler-arası \ sf.

Etimoloji. disiplin (is.) doğrudan Latince’de diciplina’dan “verilen öğretim, öğretme, öğrenme, bilgi” ve ayrıca discipulus’tan “öğretim nesnesi, bilgi, bilim, askeri disiplin” anlamında. Anlamı "öğretim veya eğitim dalı" ilk defa 14yy.ın sonunda kaydedilir. 15yy.ın sonlarından “askeri eğitim”; 1500’lerde “eğitim sonucunda düzenli davranış” anlamında.

Tanım

- İki veya daha fazla akademik, bilimsel veya sanatsal disiplinin dahil edilmesi (Merriam-Webster.com).
- İki veya daha fazla akademik disiplinin, çalışma alanlarının, mesleklerin, teknolojilerin veya bölümlerin birleştirilmesi (dictionary. reference.com).

<ul style="list-style-type: none"> • Of or relating to more than one branch of knowledge (oxforddictionaries.com). <p>See also: MULTIDISCIPLINARY</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Birden fazla bilgi dalıyla ilgili veya bu alanla ilgili (oxforddictionaries.com). <p>Ayrıca bakınız: MULTİDISİPLİNER</p>
<p>Interdisciplinary / Interdisciplinary Learning \ in-ter - 'di-sə-plə-, ner-ē \ lərn-ing \ <i>noun / adj</i></p> <p>Etym. discipline (n.) directly from Latin disciplina “instruction given, teaching, learning, knowledge,” also “object of instruction, knowledge, science, military discipline,” from discipulus. Meaning “branch of instruction or education” is first recorded late 14c. Meaning “military training” is from late 15c.; that of “orderly conduct as a result of training” is from c. 1500.</p> <p>Etym. learning (n.) Old English leornung “learning, study,” from leornian.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>noun:</i> The academic disciplines, such as psychology, or subspecialties within professions. For example, within the profession of medicine, anesthesia or cardiology (Barr, Koppel, Reeves, et al., 2005). • <i>adj:</i> Working jointly, but address issues from their individual discipline’s perspective (Gray & Connolly, 2008). • 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 & Howkins, 2008). <p>See also: INTERPROFESSIONAL EDUCATION/TRAINING/LEARNING</p>	<p>Disiplinlerarası / Disiplinlerarası Öğrenme \ Di-sip-lin-ler-a-ra-sı \ öğ-ren-me \ <i>isim / sf.</i></p> <p>Etimoloji. disiplin (is.) doğrudan Latincece diciplina’dan “verilen öğretim, öğretme, öğrenme, bilgi” ve ayrıca discipulus’tan “öğretim nesnesi, bilgi, bilim, askeri disiplin”. Anlamı “öğretim veya eğitim dalı” ilk defa 14yy.ın sonunda kaydedilir. 15yy.ın sonlarından “askeri eğitim”; 1500’lerde “eğitim sonucunda düzenli davranış” anlamında.</p> <p>Etimoloji.öğrenme (is.) Eski İngilizce leornung leornian’dan “öğrenme, çalışma”.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>isim:</i> Akademik disiplinler, örneğin psikoloji veya meslekler içindeki yan dal uzmanlıklar gibi. Örneğin, tıp mesleğinin içindeki anestezi veya kardiyojoloji gibi (Barr, Koppel, Reeves ve diğerleri, 2005). • <i>sf:</i> Sorunları kendi disiplinlerinin bakış açısıyla ele almak şartıyla ortak çalışma (Gray ve Connolly, 2008). • Her disiplinin kendi bilgilerinin temelini inceleyerek, belirli bir disiplin etrafında eğitimler düzenleyerek iki ya da daha fazla mesleğin bakış açısını entegre etmek” (Bray ve Howkins, 2008). <p>Ayrıca bakınız: MESLEKLER ARASI EĞİTİM / EĞİTİM / ÖĞRENME</p>
<p>Interprofessional \ in-ter - \ prə- 'fesh-nəl \ <i>adj</i></p> <p>Etym. professional (n.) “one who does it for a living,” 1798, from professional (adj.).professional (adj.) 1747 of careers (especially of the skilled or learned trades from c. 1793). Related: profession.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collaborating as a team with a shared purpose, goal, and mutual respect to deliver safe, quality healthcare (Freeth, Hammick, Reeves, Koppel, & Barr, 2005; World Health Organization [WHO], 2010). • Interprofessional is a more contemporary term describing a team effort in healthcare from two or more professions whose members learn about, from, and with each other to improve health outcomes (Nester, 2016). <p>Consider also: PROFESSION</p> <p><i>*Term that has been identified as potentially controversial.</i></p>	<p>Meslekler Arası \ Mes-lek-ler'a-ra-sı \ <i>sf.</i></p> <p>Etimoloji. profesyonel (is.) 1798’de, profesyonel (sf.) “yaşamak için işi yapan kişi”. profesyonel (sf.) 1747 kariyer ile ilgili (1793’lerde özellikle yetenekli ya da öğrenilmiş meslekler olarak). İlgili: meslek.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Güvenli, kaliteli sağlık bakımı sunmak için ortak bir amaç, hedef ve karşılıklı saygı ile bir ekip olarak işbirliği yapmak (Freeth, Hammick, Reeves, Koppel ve Barr, 2005; Dünya Sağlık Örgütü [DSÖ], 2010). • Profesyoneller arası, iki veya daha fazla mesleğin sağlık hizmetlerinde bir ekip çalışmasını tanımlayan daha çağdaş bir terimdir. Üyeler, sağlık çıktılarını iyileştirmek için birbirlerinden öğrenir, birbirleriyle öğrenir ve birbirlerini öğrenirler (Nester, 2016). <p>Ayrıca düşünün: MESLEK</p> <p><i>* Potansiyel olarak tartışmalı tanımlanan terim.</i></p>

Interprofessional Education /Training/Learning

\ in-ter - prə- 'fesh-nəl \ e-jə- 'kā-shən\ trā-niŋ \ lərn-ing\ *noun*

Etym. professional (n.) “one who does it for a living,” 1798, from professional (adj.).professional (adj.) 1747 of careers (especially of the skilled or learned trades from c. 1793). **Related:** profession.

Etym. education (n.) 1530s, “childrearing,” also “the training of animals,” from Middle French education (14c.) and directly from Latin educationem (nominative educatio) “a rearing, training,” noun of action from past participle stem of educare. Originally of instruction in social codes and manners; meaning “systematic schooling and training for work” is from 1610s.

Etym. training (n.) From 1540s as “discipline and instruction to develop powers or skills;” 1786 as “exercise to improve bodily vigor.”

Definition

- 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 (World Health Organization Interprofessional Education and Collaborative Expert Panel, 2011).
- An initiative to secure learning, and promote gains through interprofessional collaboration in professional practice (Freeth, Hammick, Reeves, et al., 2008).

See also: INTERDISCIPLINARY LEARNING

Interprofessionalism \ in-ter - \prə- 'fesh-nəl \ 'i-zəm\ *noun*

Etym. professional (n.) “one who does it for a living,” 1798, from professional (adj.).professional (adj.) 1747 of careers (especially of the skilled or learned trades from c. 1793). **Related:** profession.

Definition

- 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.

Consider also: PROFESSION

*Term that has been identified as potentially controversial.

Meslekler Arası Eğitim / Eğitim/ Öğrenme

\ Mes-lek-ler \ a-ra-sı \ e-ği-tim \ e-ği-tim \ öğ-ren-me \ *isim*

Etimoloji. profesyonel (is.) 1798’de, profesyonel (sf.) “yaşamak için bir işi yapan kişi”. Profesyonel (sf.) 1747 kariyer ile ilgili (1793’lerde özellikle yetenekli ya da öğrenilmiş meslekler olarak). **İlgili:** meslek.

Etimoloji. eğitim (is.) 1530’lar, Orta Fransızca’da eğitiminde (14yy.) “çocuk yetiştirme” ve “hayvanların eğitimi”, doğrudan Latince’de eğitim (adaylık eğitimi) “yetiştirme, eğitim” geçmiş zaman kökünden educare’den eylem adı. Başlangıçta sosyal kodlarda ve şekillerde eğitim; yani “sistematik eğitim ve iş eğitimi” 1610’ lardan gelmektedir.

Etimoloji. eğitim (is.) 1540’lardan itibaren “güç veya beceri geliştirmek için disiplin ve yönerge” olarak; 1786’da ise “bedensel canlılığı geliştirme egzersizi” olarak.

Tanım

- İki veya daha fazla meslekteki öğrencilerin etkili işbirliği yapmak ve sağlık çıktılarını iyileştirmek için birbirleri hakkında, birbirlerinden ve birlikte öğrendikleri eğitim ortamı (Dünya Sağlık Örgütü Mesleklerarası Eğitim ve İşbirliği Uzman Paneli, 2011).
- Mesleki uygulamada meslekler arası işbirliği yoluyla öğrenmeyi güvence altına alma ve kazanımları teşvik etme girişimi (Freeth, Hammick, Reeves ve ark., 2008).

Ayrıca bakınız: DİSİPLİNLERARASI ÖĞRENME

Meslekler Arası Profesyonellik \ mes-lek-ler\ a-ra-sı \ pro-fes-yo-nel-lik\ *noun*

Etimoloji. profesyonel (is.) 1798’de, profesyonel (sf.) “yaşamak için bir iş yapan kişi”. Profesyonel (sf.) 1747 de kariyer ile ilgili (özellikle 1793 dolaylarında yetenekli ya da öğrenilmiş ticaret). **İlgili:** meslek.

Tanım

- İletişim, problem çözme, çatışma çözümü ve davranışlar için öğrenilmiş süreçlerle elde edilebilir farklı becerilerini ve bilgilerini, ortak sorumluluk ve farkındalığa dönüştürmek için ortak bir amacı paylaşan çeşitli mesleklerden profesyonellerin karşılıklı saygı, güven ve destek yoluyla etkin entegrasyonu.

Ayrıca düşünün: MESLEK

* Potansiyel olarak tartışmalı tanımlanan terim

Just-in-Time Simulation

\ jɔst \ 'in \ tīm \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- A method of training that is conducted directly prior to a potential intervention (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015). The training that is utilized is “*just in time*” at the “*place near the site of the potential intervention*” (Palaganas, Maxworthy, Epps, and Mancini, 2014).
- A learning approach that meets the learner’s needs during or just before it is needed to maximize an educational outcome (Barnes, 1998).
- 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).

*Term that has been identified as potentially controversial.

Tam Zamanında Simülasyon

\ tam \ za-ma-nın-da \ si-mü-las-yon \ isim

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Olası bir girişimin hemen öncesinde doğrudan yapılan bir eğitim yöntemi (Palaganas, Maxworthy, Epps ve Mancini, 2015). Kullanılan eğitim “*tam zamanında*” “*olası girişimin bulunduğu yere yakın bir yerde*” dir (Palaganas, Maxworthy, Epps ve Mancini, 2014).
- Bir eğitim çıktısını, en üst düzeye çıkarmak için ihtiyaç duyulduğu zamanda veya hemen öncesinde öğrencinin ihtiyaçlarını karşılayan bir öğrenme yaklaşımı (Barnes, 1998).
- İlk zamanlarda, Japon otomobil imalat endüstrisinden üretilen ve hem üretim hem de yanıt süresi maliyetlerindeki akış sürelerini azaltmak için kullanılmış bir strateji olan maliyet azaltma yöntemi (Ohno, 1978).

* Potansiyel olarak tartışmalı tanımlanan terim.

L

ORIGINAL Page 27

ÇEVİRİ Sayfa 27

Learning Goal \ 'lær-niŋ \ 'gõl \ noun

Etym. learning (n.) Old English *leornung* “study, action of acquiring knowledge,” verbal noun from *leornian* (see learn). Meaning “knowledge acquired by systematic study, extensive literary and scientific culture” is from mid-14c. Learning curve attested by 1907.

Etym. goal (n.) 1530s, “end point of a race,” of uncertain origin. It appears once before this (as *gol*), in a poem from early 14c. and with an apparent sense of “boundary, limit.” Perhaps from Old English **gal* “obstacle, barrier,” a word implied by *gælan* “to hinder” and also found in compounds (*singal, widgal*).

Definition

- Higher order ambitions for the learners.
- Broad, general statements of what is desired for students to learn, and provide direction, focus, and cohesion.

Compare: LEARNING OBJECTIVES; LEARNING OUTCOMES

Öğrenme Amacı \ õğ-ren-me \ a-ma-cı \ isim

Etimoloji. öğrenme (is.) Eski İngilizce *leornung* “çalışma, bilgi edinme eylemi”, *leornian*'dan sözlü isim (bk. öğrenmek). “Sistematik çalışma, geniş edebi ve bilimsel kültür tarafından edinilen bilgi” anlamı 14 yy.’ın ortalarından gelmektedir. Öğrenme eğrisi, 1907 itibari ile onaylanmıştır.

Etimoloji. amaç (is.) 1530'larda, kökeni belirsiz “bir yarışın bitiş noktası”. Bunun öncesinde (*amaç* olarak), 14yy.ın başlarından bir şiirde açık bir şekilde “hudut, sınır” anlamında kullanıldığı görülmüştür. Muhtemelen Eski İngilizcede * *gal* kelimesi zorluklar, bariyerler, *gælan*'la birlikte “engel olmak” anlamı ima edilmiş ve aynı zamanda bileşiklerin içinde (*singal, widgal*) bulunan bir kelimedir.

Tanım

- Öğrenciler için daha üst düzey istekler.
- Öğrencilerin öğrenmesi, yol göstermesi, odaklanması ve uyum sağlaması için istenenlerin geniş ve genel ifadeleri.

Karşılaştırım: ÖĞRENME HEDEFLERİ; ÖĞRENME ÇIKTILARI

Learning Objective \ 'lær-niŋ \ əb-'jek-tiv \ noun

Etym. learning (n.) Old English *leornung* “study, action of acquiring knowledge,” verbal noun from *leornian* (see learn). Meaning “knowledge acquired by systematic study, extensive literary and scientific culture” is from mid-14c. Learning curve attested by 1907.

Etym. objective (n.) 1738, “something objective to the mind,” from objective (adj.). Meaning “goal, aim” (1881) is from military term *objective point* (1852), reflecting a sense evolution in French.

Definition

- Expected goal of a curriculum, course, lesson or activity in terms of demonstrable skills or knowledge that will be acquired by a student as a result of instruction.
- Measurable results which can be knowledge, skills, or attitudes (KSAs). (INACSL Standards Committee, 2016c, December).
- A learning objective guides the debrief activity by supporting what content should be covered or avoided (Szyld & Rudolph, 2014).

Compare: LEARNING GOALS; LEARNING OUTCOME

Öğrenme Hedefi \ õğ-ren-me \ he-de-fi \ isim

Etimoloji. öğrenme (is.) Eski İngilizce *leornung* “çalışma, bilgi edinme eylemi”, *leornian*'dan sözlü isim (bk. öğrenmek). “Sistematik çalışma, geniş edebi ve bilimsel kültür tarafından edinilen bilgi” anlamı 14yy.ın ortalarından gelmektedir. Öğrenme eğrisi, 1907 itibari ile onaylanmıştır.

Etimoloji. objektif (is.) 1738, objektif olarak (sf.) “zihne objektif gelen bir şey”. “Amacın anlamı (goal/aim)” (1881), askeri terim *objektive point*’ten (1852) gelir ve Fransızcadaki duyu gelişimi anlamındadır.

Tanım

- Bir müfredat, kurs, ders veya aktiviteden beklenen hedefin gösterilebilir becerileri veya bilginin, bir öğrenci tarafından bir öğretim sonucunda kazanılması.
- Ölçülebilir sonuçlar, bu bilgi, beceri veya tutum (BBT’lar) olabilir (INACSL Standartlar Komitesi, 2016c, Aralık).
- Bir öğrenme hedefi, hangi içeriği kapsamayı veya kaçınılması gerektiğini destekleyerek çözümlenme aktivitesine rehberlik eder (Szyld ve Rudolph, 2014).

Karşılaştırım: ÖĞRENME AMAÇLARI; ÖĞRENME ÇIKTISI

Learning Outcome \ 'lär-niŋ \ 'äü t-,käm \ noun

Etym. learning (n.) Old English *leorning* “study, action of acquiring knowledge,” verbal noun from *leornian* (see **learn**). Meaning “knowledge acquired by systematic study, extensive literary and scientific culture” is from mid-14c. *Learning curve* attested by 1907.

Etym. outcome (n.) 1788, “that which results from something,” originally Scottish, from the verbal phrase; see **out** (adv.) + **come** (v.). Popularized in English by Carlyle (c. 1830s). It was used in Middle English in sense of “an emergence, act or fact of coming out” (c. 1200), and the gerund, *outcoming*, was used as “an issue, a result.” Old English had *utancumen* (n.) “stranger, foreigner.”

Definition

- A result of an activity the learners demonstrate by the end of an educational activity in terms of knowledge, skills, and attributes (KSAs) acquired.
- “Measurable results of the participants’ progress toward meeting a set of objectives.” (INACSL Standards Committee, 2016c, December).
- “Outcomes include: knowledge, skill performance, learner satisfaction, critical thinking and self-confidence” (Ironsides, Jeffries, & Martin, 2009, p.333)
- Outcomes are a measurable judgement (Cooke, Stroup, & Harrington, 2019).
- Learning outcomes “measure the effect on learning: psychomotor, affective and cognitive skills” (Cant & Cooper, 2017, p.69).

Compare: LEARNING GOALS; LEARNING OBJECTIVES

*Term that has been identified as potentially controversial.

Öğrenme Çıktısı \ öğ-ren-me\çık-tı-sı \ isim

Etimoloji. öğrenme (is.) Eski İngilizce *leorning* “çalışma, bilgi edinme eylemi”, *leornian'dan* sözlü isim (bk. **öğrenmek**). “Sistematik çalışma, geniş edebi ve bilimsel kültür tarafından edinilen bilgi” anlamı 14yy.ın ortalarından gelmektedir. *Öğrenme eğrisi*, 1907 yılı itibarı ile onaylanmıştır.

Etimoloji. çıktı (is.) 1788, orijinali İskoç ve deyimden gelen “bir şeyden kaynaklanan”; bk. **dışta yer alan** (sf.) + **gelmek** (f.). Carlyle tarafından İngilizce’de yaygınlaştırılmıştır (1830’lar). Orta İngilizce’de “ortaya çıkma, hareket veya çıkma olgusu” (1200’lerde) anlamında kullanılmış ve fiilden üretilen isim *ortaya çıkan* “bir sorun, sonuç” olarak kullanılmıştır. Eski İngiliz *utancumen* (is.) vardı “yabancı, ecnebi”.

Tanım

- Bir eğitim aktivitesi sonucunda öğrenenlerin edindikleri bilgileri, becerileri ve tutumları (BBT’lar) gösterdikleri bir faaliyet sonucu.
- “Katılımcıların bir dizi hedefi gerçekleştirme yolundaki gelişimlerinin/ ilerlemelerinin ölçülebilir hedefleri.” (INACSL Standartlar Komitesi, 2016c, Aralık).
- “Çıktılar şunları içerir: bilgi, beceri, performans, öğrenen memnuniyeti, eleştirel düşünme ve kendine güven” (Ironsides, Jeffries ve Martin, 2009, s.333)
- Çıktılar ölçülebilir bir karardır (Cooke, Stroup ve Harrington, 2019).
- Öğrenme çıktıları “öğrenme üzerindeki etkisini ölçmek: psikomotor, duygusal ve bilişsel beceriler” (Cant ve Cooper, 2017, s.69).

Karşılaştırın: ÖĞRENME AMAÇLARI; ÖĞRENME HEDEFLERİ

* Potansiyel olarak tartışmalı tanımlanan terim.

Live, virtual, and constructed (LVC) simulation

\ 'lɪv \ 'vɜːr-tʃə-wəl, -chəl; 'vɜːrçh-wəl \ kən-'stræk-tɪv \ noun

Etym. live 1540s, “having life,” later (1610s) “burning, glowing,” a shortening of alive. Meaning “in-person” (of performance) is first attested 1934.

Etym. virtual The meaning “being something in essence or effect, though not actually or in fact” is from mid-15c., probably via sense of “capable of producing a certain effect” (early 15c.). Computer sense of “not physically existing but made to appear by software” is attested from 1959.

Etym. constructed early 15c., “derived by interpretation,” from Middle French constructif or from Medieval Latin *constructivus*, from Latin construct-, past participle stem of *construere* “to heap up.”

Definition

- 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 consists of computer programs that create an environment. (Sokolowski & Banks, 2011).

Canlı, sanal ve yapılandırılmış simülasyon

\ can-lɪ \ sa-nal \ ya-pı-lan-di-rıl-mış \ si-mü-las-yon \ isim

Etimoloji.yaşamak 1540'larda, “hayat sahibi olmak”, daha sonra (1610'lar) “yanmak, parlamak”, canlı kısaltmak. "Performansın" şahsen "anlamı ilk olarak 1934'te onaylanmıştır.

Etimoloji. sanal “aslında veya gerçekte olmasa da özünde veya etkisinde bir şey olmak”, 15yy. ortalarında, muhtemelen “belirli bir etki üretebilme” (15yy. başlarında) anlamındadır. Bilgisayarın “fiziksel olarak var olmayan, ancak yazılım tarafından ortaya konulan” algısı 1959'dan itibaren onaylanmıştır.

Etimoloji. 15 yy.ın başında yapılandırılan, “ yorumla türetilmiştir, ” Orta Fransızcadan constructif veya Orta Çağ Latince *constructive* veya Latince *construere* 'nın geçmiş zaman kökü olarak “kümelenmek.”

Tanım

- Simülasyon yöntemlerinin bir karışımını tanımlayan yaygın olarak kullanılan bir sınıflandırma; canlı bir simülasyon, gerçek sistemleri işleten gerçek insanları içerir; sanal bir simülasyon, gerçek bir kişinin simüle edilmiş sistemleri çalıştırdığı yerdir; ve yapılandırılmış bir simülasyon gerçek insanları veya gerçek sistemleri içermez, bunun yerine bir ortam yaratan bilgisayar programlarından oluşur. (Sokolowski ve Banks, 2011).

Logistics \ lɒ- 'ji-stiks \ noun

Etym. (n.) “art of moving, quartering, and supplying troops,” 1846, from French (l'art) logistique “(art) of quartering troops,” which apparently is from Middle French logis “lodging” (from Old French logeiz “shelter for an army, encampment,” from loge; see lodge (n.)) + Greek-derived suffix -istique (see -istic). The form in French was influenced by logistique, from the Latin source of English **logistic**. **Related:** Logistical.

Definition

- Details of an entire process. (Merriam Webster)
- Ensuring the details, in simulation-based education, such as scheduling of learners, facilitators, moulage, props, scenario preparation and design are all complete.

Lojistik \ lo-jis-tik \ isim

Etimoloji. (is.) Görünüşe göre Orta Fransızcasında logis “lojmanından” (eski Fransız logeizinden) Fransız (l'art) lojistik “(sanat) dörde birliklerinin”, “hareket etme, dörde ve tedarik etme sanatı” Loge'den “ordu için sığınak, kamp,”; lodge (is.) + Yunancadan türetilen sonek -istik (bk. -istik). Fransızcadaki form, Latince İngilizce lojistik kaynağından gelen lojistikten etkilendirilmiştir. **İlgili:** Lojistik.

Tanım

- Tüm sürecin ayrıntıları (Merriam Webster)
- Simülasyona dayalı eğitimde, öğrenenlerin programlarını, kolaylaştırıcıları, moulage, sahne, senaryo hazırlama ve tasarım gibi detayların sağlanması.

Low-Fidelity \ 'lɒ \ fə-'de-lə-tē \ adj

Etym. fidelity (n.) early 15c., “faithfulness, devotion,” from Middle French fidélité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) “faithfulness, adherence, trustiness,” from fidelis “faithful, true, trusty, sincere,” from fides “faith.” From 1530s as “faithful adherence to truth or reality;” specifically of sound reproduction from 1878.

Definition**Düşük Gerçeğe Uygunluk**

\ dü-şük \ ger-çe-ğe \ uy-gun-luk \ sf.

Etimoloji. 15yy. in başında **gerçeğe uygunluk** (is.), “sadakat, adayış”, Orta Fransızcasından fidélité (15 yy.), Latince fidelitatem'da (fidelitas'ın yalın hali), “dürüstlük, bağlılık, sadakat”, fidelis'te, “sadakatli, doğru, güvenilir, samimi”, fides'te “bağlılık.” 1530'larda, “doğruya ya da gerçekliğe bağlılık” olarak kullanılan bu kelime özellikle 1878'den itibaren ses kayıtlarını tanılamak için kullanılmaya başlandı.

- Not needing to be controlled or programmed externally for the learner to participate (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015); examples include *case studies, role playing, or task trainers used to support students or professionals in learning a clinical situation or practice* (Adapted from National League for Nursing - Simulation Innovation Resource Center, 2013).

See also: FIDELITY

Tanım

- Öğrencinin katılabilmesi için dışarıdan kontrol edilmesine veya programlanmasına gerek yoktur (Palaganas, Maxworthy, Epps ve Mancini, 2015); örnekler arasında *klinik durumu veya uygulamayı öğrenmede öğrencileri veya profesyonelleri desteklemek için kullanılan vaka çalışmaları, rol oynama veya kısmi görev eğitmenleri bulunmaktadır* (Ulusal Hemşirelik Birliği - Simülasyon Yenilikçilik Kaynak Merkezi, 2013'ten uyarlanmıştır).

Ayrıca bakınız: GERÇEĞE UYGUNLUK

M

ORIGINAL Page 29	ÇEVİRİ Sayfa 29
<p>*Manikin \ ma-ni-kən \ (also Mannequin) <i>noun</i></p> <p>Etym. 1560s, “jointed figure used by artists,” from Dutch manneken, literally “little man,” diminutive of Middle Dutch man.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none">• A life-sized human like simulator representing a patient for health care simulation and education (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015).• Full or partial body representation of a patient for practice.• Full or partial body simulators that can have varying levels of physiologic function and fidelity. <p>See also: SIMULATOR</p>	<p>*Model \ mo-del \ (aynı şekilde manken) <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. 1560’larda, “sanatçılar tarafından eklemli figür/vücut yapısı anlamında kullanıldı” Flemenkçe “manneken” kelimesinden gelen, tam anlamıyla Orta Flemenkçede “küçük adam” manasında kullanılan küçültme sözcüğü.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none">• Sağlık bakımı simülasyonu ve eğitiminde kullanılan, hastayı temsil eden ve gerçek insan boyutunda olan simülatör (Palaganas, Maxworthy, Epps ve Mancini, 2015).• Uygulama için kullanılan, hastanın bütün vücudunun ya da bir kısmının temsili.• Çeşitli seviyelerde fizyolojik fonksiyonları ve ağına uygunluğu bulunan bütün veya kısmı vücut simülatörü. <p>Ayrıca bakınız: SIMÜLATÖR</p>
<p>Manikin-based Simulation \ ma-ni-kən \ bāst \ sim-yuh-ley- shuh n \ <i>noun</i></p> <p>Etym. manikin. 1560s, “jointed figure used by artists,” from Dutch manneken, literally “little man,” diminutive of Middle Dutch man.</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none">• 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.• The life-like aspects of people and situations generated by a manikin.	<p>Modele Dayalı Simülasyon \ mo-de-le \ da-ya-lı \ si-mü-las-yon \ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. model: 1560’larda, “sanatçılar tarafından kullanılan, birleştirilmiş figür” anlamında Flemenkçe “manneken” kelimesinden gelen, tam anlamıyla Orta Flemenkçede “küçük adam” manasında kullanılan küçültme sözcüğü.</p> <p>Etimoloji.simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.</p> <p>Tanım:</p> <ul style="list-style-type: none">• Bilgisayarlar ve yazılımla simülasyon uzmanı tarafından kontrol edilebilen hastayı temsilen kalp ve akciğer sesleri, hissedilebilir nabız, ses etkileşimi, hareket (örneğin; kasılma, göz kırpması), kanama ve diğer insani yetenekler için maketlerin kullanılması.• İnsanların yaşamsal özelliklerinin ve durumlarının maketlerle üretilmesi
<p>*Mannequin \ ma-ni-kən \ (also Manikin) <i>noun</i></p> <p>Etym. 1902, “model to display clothes,” from French mannequin. A French form of the same word that yielded manikin, and sometimes mannequin was used in English in a sense “artificial man” (especially in translations of Hugo). Originally of persons, in a sense where we might use “model.”</p> <p>See: MANIKIN See also: SIMULATOR</p>	<p>* Manken \ man-ken \ (ayrıca Model) <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. 1902, Fransızca da manken “kıyafetleri sergilemek için model”. Aynı kelimenin manken kelimesini veren Fransızca formu, bazen İngilizcede manken “yapay adam” anlamında kullanılmıştır (özellikle Hugo çevirilerinde). “Model” kelimesi kişilerin aslını kullanabileceğimiz bir anlamda.</p> <p>Bakınız: MANKEN Ayrıca bakınız: SIMÜLATÖR</p>

Manual Input \ 'man-yə-wəl \ 'in- .pü t\ noun

Etym. manual (adj.) c. 1400, from Latin manualis “of or belonging to the hand; that can be thrown by hand,” from manus “hand, strength, power over; armed force; handwriting.”

Etym. input Middle English verb (late 14c.) meaning “to put in, place, set.”

Definition

- 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, & Mancini, 2015).

Compare: PHYSIOLOGIC MODELING, PREPACKAGE SCENARIO, “RUNNING ON THE FLY”

Mastery Learning \ 'mas-t(ə)rē \ 'lərn- in\ noun

Etym. mastery (adj.) early 13c., mesterie, “condition of being a master,” also “superiority, victory;” from Old French maistrie, from maistre “master” (n.). Meaning “intellectual command” (of a topic, etc.) is from 1660s.

Etym. learning (n.) Old English leornung “learning, study,” from leornian.

Definition

- An instructional philosophy originally proposed by Benjamin Bloom that stated a student must first practice and study to meet the predetermined level criteria (>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 student will move on to the next level (Guskey, 2010).
- 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, & Mancini, 2015).

Compare: DELIBERATE PRACTICE

Elle Giriş \ el-le \ gi-riş \ isim

Etimoloji. elle (sf.) 1400’lerden itibaren, Latincedeki manualisten; “ele ait olma veya ele ait; elle atılabilen,” manus’dan “ el, güç, güç devri; silahlı güç; el yazısı.”

Etimoloji. giriş Orta İngilizce fiil (geç 14yy.) “koymak, yerleştirmek, ayarlamak” anlamına gelir.

Tanım

- Operatörün, diğer parametreleri nasıl etkileyeceğine bakılmaksızın, belirli bir parametreye bir değer girildiği çalışma yöntemi. Parametrenin girişi herhangi bir fizyolojik tarzda değişkenleri ayarlamaz (Palaganas, Maxworthy, Epps ve Mancini, 2015).

Karşılaştırın: FİZYOLOJİK MODELLEME, PAKET/HAZIR SENARYO, “DOĞAÇLAMA YÜRÜTME”

Tam Öğrenme \ tam \ öğ-ren-me\ isim

Etimoloji. tam (sf.) 13yy. başlarında, mesterie, “usta olmanın şartı”, ayrıca “üstünlük, zafer;” Eski Fransızca maistrie’den, maistre “master” dan (is.). “Entelektüel komuta” (bir konuda vb.) anlamı ise 1660’lardan gelir.

Etimoloji. öğrenme (is.) Eski İngilizce leornung leornian’dan “öğrenme, çalışma”.

Tanım

- İlk defa, Benjamin Bloom tarafından önerilen bir öğrencinin, konuda/derste ilerlemeden önce, bir ön koşul alanının biçimlendirici değerlendirmesi yoluyla önceden belirlenen seviye kriterlerini (>% 90) karşılamak için öncelikle pratik yapması ve çalışması gerektiğini ifade eden bir öğretim felsefesi. Öğrenci ustalık seviyesine ulaşmazsa, ek öngörülen destek için gerekli eksiklik alanlarını belirlemek için sınavdaki bilgiler kullanılır. Öğrenci, daha sonra yeniden sınava tabi tutulur. Bu geri bildirim döngüsü ve düzeltici prosedürler, öğrencinin bir sonraki seviyeye geçeceği ustalığı elde edene kadar tekrarlanır (Guskey, 2010).
- Bireyselleştirilmiş geribildirim ve yeterli zamanı vurgulayan ve öğrencinin konuya hakim olması için genellikle daha küçük birimlerde konu üzerinde özelleştirilmiş bir şekilde ilerlemesini sağlayan bir öğretim felsefesi. Bu kavram, hemen hemen tüm öğrencilerin bu yöntemi kullanarak konuları veya becerileri tam olarak öğrenebileceğini belirtmektedir (Palaganas, Maxworthy, Epps ve Mancini, 2015).

Karşılaştırın: KASITLI UYGULAMA

Mental Simulation \ 'men-təl \ n sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. mental (adj.) early 15c., “in, of, or pertaining to the mind; characteristic of the intellect,” from Late Latin *mentalis* “of the mind,” from Latin *mens* (genitive *mentis*) “mind,” from PIE root ***men-** (1) “to think.”

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* “imitate,” from stem of *similis* “like”. Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- Mentally rehearsing an action to enhance performance. (Van Meer P., 2009).
- Cognitive rehearsal of a task in the absence of overt physical movement that can be used to learn cognitive, kinesthetic, psychomotor, or technical skills. (Driskell, 1994 and Rao, 2015).

Mixed Reality (XR) \ 'mikst \ rē-'a-lə-tē \ noun [U]

Etym. mixed (adj.) mid-15c., also *mixte*, “consisting of different elements or parts,” from Latin *mixtus*, past participle of *miscere* “to mix, mingle, blend”

Etym. reality (n.) 1540s, “quality of being real,” from French *réalité* and directly Medieval Latin *realitatem* (nominative *realitas*), from Late Latin *realis* (see *real* (adj.)). Meaning “real existence, all that is real” is from 1640s; that of “the real state (of something)” is from 1680s.

Definition

- A category that encompasses the hybrid combination of virtual reality environments and reality (e.g., real environment, standardized patient, normal manikin simulator). Often encompasses the definition of Augmented Reality (AR), but has more virtual features than typical AR. The blend of what is physically present to what is 100% computer-generated is expressed in this continuum: Reality—
— Augmented Reality—
— Mixed Reality—
— Virtual Reality (Hsieh and Lee, 2017).
- A simulator that combines virtual and physical components (Robinson et al, 2014).

See also: AUGMENTED REALITY, VIRTUAL REALITY

Zihinsel Simülasyon \ zi-hin-sel \ si-mü-las-yon \ isim

Etimoloji. zihinsel (sf.) 15yy. başlarında, “zihinde, içinde ya da onunla ilgili; aklın karakteristiği,” Geç Latince *mentalis'ten* “zihin”, Latince *mens* (genetik *mentis*)“ zihin ”, Ön Hint-Avrupa dil ailesi (PIE) kökünden ***men-** (1) “düşünmek.”

Etimoloji.simülasyon (is.) *simulare* “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, *similis* “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Performansı artırmak için bir eylemi zihinsel olarak prova etmek. (Van Meer P., 2009).
- Belirgin bir fiziksel hareket yokluğunda, bilişsel, kinestetik, psikomotor veya teknik becerileri öğrenmek için kullanılacak bir görevin bilişsel provaları. (Driskell, 1994 ve Rao, 2015).

Karma Gerçeklik (KG) \ kar-ma\ ger-çek-lik\ isim [U]

Etimoloji. karma (sf.) 15yy. ortası. Ayrıca *mixte*, "farklı unsurlardan veya parçalardan oluşan", Latince *mixtus*, geçmiş zaman fiili *miscere*, "karıştırmak, katmak, harmanlamak" anlamına gelir.

Tanım

- Sanal gerçeklik ortamları ve gerçekliğin hibrit kombinasyonunu kapsayan bir kategori (örn. Gerçek çevre, standart hasta, normal manken simülatorü). Genellikle Arttırılmış Gerçeklik (AG) tanımını kapsar, ancak tipik AG'den daha sanal özelliklere sahiptir. % 100 bilgisayar tarafından üretilen fiziksel olarak neyin mevcut olduğu karışımı, bu süreklilik içinde ifade edilir: Gerçeklik — Arttırılmış Gerçeklik — Karma Gerçeklik — Sanal Gerçeklik (Hsieh ve Lee, 2017).
- Sanal ve fiziksel bileşenleri birleştiren bir simülator (Robinson ve ark., 2014).

Ayrıca bakınız: ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK, SANAL GERÇEKLIK

Mixed Reality Human \ mikst \ rē-'a-lə-tē \ hyü-mən \ noun

Etym. mixed (adj.) mid-15c., also mixte, “consisting of different elements or parts,” from Latin *mixtus*, past participle of *miscēre* “to mix, mingle, blend”

Etym. reality (n.) 1540s, “quality of being real,” from French *réalité* and directly Medieval Latin *realitatem* (nominative realitas), from Late Latin *realis*. Meaning “real existence, all that is real” is from 1640s; that of “the real state (of something)” is from 1680s.

Definition

- The use of a technology such as video, augmented reality, or virtual reality in conjunction with a physical manikin to simulate a human. (Costanza, Kunz, and Fjeld, 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, & Mancini, 2015).

Mixed Simulation (Mixed Methods Simulation)

\ mikst \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. mixed (adj.) mid-15c., also mixte, “consisting of different elements or parts,” from Latin *mixtus*, past participle of *miscēre* “to mix, mingle, blend”

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* “imitate,” from stem of *similis* “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Etym. method (n.) early 15c., “regular, systematic treatment of disease,” from Latin *methodus* “way of teaching or going,” from Greek *methodos* “scientific inquiry, method of inquiry, investigation,” originally “pursuit, a following after.” Meaning “way of doing anything” is from 1580s; that of “orderliness, regularity” is from 1610s.

Definition

- 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 enhance another, but rather the use of multiple types of simulation in the same scenario or place. For example, a standardized patient (SP) and a mannequin are used in a scenario or a task trainer paired with an SP for venipuncture, etc. (SSH).

See also: MULTIPLE MODALITY SIMULATION

Compare: HYBRID SIMULATION

*Term that has been identified as potentially controversial.

Karma Gerçeklikli İnsan

\ kar-ma \ ger-çek-lik-li \ in-san \ isim

Etimoloji. karma (sf.) 15yy. ortası, ayrıca karma, "farklı unsurlardan veya parçalardan oluşan", Latince *mixtus*, geçmiş zaman fiili *miscēre*, "karıştırmak, katmak, harmanlamak" anlamına gelir.

Etimoloji. gerçeklik (is.) 1540'lar, Fransız *réalité* ve doğrudan Orta Çağ Latince *realitatem* (nominative realitas), Geç Latince *realis'ten* “gerçek olma kalitesi”. 1640'larda “Gerçek varoluş, gerçek olan her şey”; 1680'lerde “(bir şeyin) gerçek durumu” anlamındadır.

Tanım

- Bir insanı simüle etmek için fiziksel bir maketle birlikte video, artırılmış gerçeklik veya sanal gerçeklik gibi bir teknolojinin kullanılması. (Costanza, Kunz ve Fjeld, 2009); örneğin, *ekip tabanlı eğitimde, gerçek bir ekip üyesi için TV monitörlerini stand-in olarak interaktif videolarla portre modunda kullanma* (Palaganas, Maxworthy, Epps ve Mancini, 2015).

Karma Simülasyon (Karma Metotlarla Simülasyon)

\ kar-ma \ si-mü-las-yon \ isim

Etimoloji. karma (sf.) 15yy. ortası, ayrıca karma, "farklı unsurlardan veya parçalardan oluşan", Latince *mixtus*, geçmiş zaman fiili *miscēre*, "karıştırmak, katmak, harmanlamak" anlamına gelir.

Etimoloji. simülasyon (is.) *simulare* “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, *similis* “benzer” kökünden gelir. 1954'ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Etimoloji. metod (is.) 15yy. başı., “düzenli, sistematik olarak hastalıkların tedavisi”, Latince *methodus*'dan “öğretim ya da gidiş yolu”, Yunancada *methodos*'tan “bilimsel sorgulama, sorgulama, soruşturma yöntemi”, orginalinde “peşinden, sonradan takip eden” anlamında. 1580'lerden itibaren “Bir şey yapmanın yolu” 1610' larda “düzen, düzenli olma” anlamına gelir.

Tanım

- Farklı simülasyon yöntemlerinin kullanımı; bu, hibrid simülasyondan farklıdır, çünkü bir simülasyonun bir diğerini geliştirmek için birleştirilmesiyle değil, aynı senaryoda veya yerde birden fazla simülasyon yönteminin kullanılmasıyla karakterizedir. Örneğin, bir senaryoda bir Standard Hasta (SH) ve bir maket, veya SH ve damar yolunu açmak için görev parça öğreticisi gibi iki yöntem birlikte kullanılır (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği).

Ayrıca bakınız: ÇOKLU YÖNTEMLE SİMÜLASYON

Karşılaştırın: HİBRİD SİMÜLASYON

* Potansiyel olarak tartışmalı tanımlanan terim.

ORIGINAL Page 31	ÇEVİRİ Sayfa 31
<p>Mobile Simulation/Mobile Simulator \ 'mō-bəl \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun</p> <p>Etym. mobile (adj.) late 15c., from Middle French mobile (14c.), from Latin mobilis “movable, easy to move; loose, not firm,” “pliable, flexible. contraction of *movibilis, from movere “to move.”</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A simulator that can be transported relatively easily. Often refers to digital simulations with minimal equipment, without manikins (Mladenovic et al, 2019). <p>See also: PORTABLE SIMULATOR</p>	<p>Mobil Simülasyon / Mobil Simülator \ 'Mo-bil\ si-mü-las-yon\ isim</p> <p>Etimoloji. mobil (is.) geç 15yy., Orta Fransızca mobile (14yy.), Latince mobilis'ten “taşınabilir, taşınması kolay; gevşek, sağlam değil”, “esnek, hareket kabiliyeti yüksek. * movibilis'in kasılması, movere 'den "hareket".</p> <p>Etimoloji.simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954'ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nispeten kolay bir şekilde taşınabilen bir simülator. Genellikle maketsiz, minimum ekipmanlı dijital simülasyonları ifade eder (Mladenovic ve ark., 2019). <p>Ayrıca bakınız: TAŞINABİLİR SİMÜLATOR</p>
<p>*Modality \ mō-'da-lə-tē\ noun</p> <p>Etym. 1610s, from Old French modalité or directly from Medieval Latin modalitatem (nominative modalitas) “a being modal,” from modalis. 1560s, term in logic, from Middle French modal and directly from Medieval Latin modalis “of or pertaining to a mode,” from Latin modus “measure, manner, mode.”</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A term used to refer to the type(s) of simulation being used as part of the simulation activity, for example, task trainers, manikin- based, standardized/simulated patients, computer-based, virtual reality, and hybrid (SSH). • A selected type or types of simulation equipment, concept, or technique that constitutes a method of simulation use (Rutherford-Hemming et al, 2019). • Broad description of the simulation experience, consisting of one or more of the following: Computer- or Digital-based simulation; Simulated Patient (SP); Simulated clinical immersion;Procedural simulation (Chiniara et al, 2013). <p>See also: SIMULATED/SYNTHETIC LEARNING METHODS, TYPOLOGY</p>	<p>*Yöntem \ yön-tem\ isim</p> <p>Etimoloji. 1610'larda “bir model olmak” anlamındaki Eski Fransızcadan modalité veya doğrudan Orta Çağ Latincesinden modalitatem (modalitas sözcüğünün yalın hali) ve modalis sözcüklerinden gelir. 1560'larda, “bir usul ile ilgili olan” anlamındaki Orta Fransızcasından modal ve doğrudan Orta Çağ Latincesinden modalis, Latince “ölçüt, yol, usul” anlamındaki modus sözcüklerinden gelir.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simülasyon etkinliğinin bir parçası olarak kullanılan simülasyon yöntemlerini belirtmek için kullanılan bir terim, örneğin; görev parça öğreticileri, makete dayalı, standart / simüle hastalar, bilgisayara dayalı, sanal gerçeklik ve hibrid (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği). • Bir simülasyon kullanım yöntemi oluşturan seçilmiş bir tür veya simülasyon ekipman türü, kavram veya teknik (Rutherford-Hemming ve ark., 2019). • Aşağıdakilerden bir veya daha fazlasından oluşan simülasyon deneyiminin geniş tanımı: Bilgisayar veya Dijital tabanlı simülasyon; Simüle Hasta (SH); Simüle edilmiş klinik özümseme; Prosedürel simülasyon (Chiniara ve ark., 2013). <p>Ayrıca bakınız: SİMÜLE EDİLMİŞ/ YAPAY ÖĞRENME YÖNTEMLERİ, TİPOLOJİ</p>
<p>Model (as in Modeling and Simulation) \ mä-dəl \ noun</p>	<p>Model (Modelleme ve Simülasyonda olduğu gibi) \ mo-del \ isim</p>

<p>Etym. Sense of “thing or person to be imitated” is 1630s.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A representation of an object, concept, event, or system; models can be physical models, computational models, or theories of function (Sokolowski, 2011). 	<p>Etimoloji. 1960’larda “taklit edilecek şey ya da kişi” anlamında.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bir nesnenin, kavramın, olayın veya sistemin temsili; modeller fiziksel modeller, hesaplama modelleri veya fonksiyon teorileri olabilir (Sokolowski, 2011).
<p>Modeling and Simulation (M&S) (also Modeling and Simulation) \ 'mä-dəl – ij \ and \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i></p> <p>Etym model sense of “thing or person to be imitated” is 1630s.</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The terms modeling and simulation are often used interchangeably. • 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. • The use of models, including emulators, prototypes, simulators, and stimulators, to develop data as a basis for making managerial or technical decisions. 	<p>Modelleme ve Simülasyon (M&S) (ayrıca Modelleme ve Simülasyon) \ mo-del-le-me \ ve \ si-mü-las-yon \ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. model 1630’larda “taklit edilen nesne veya birey” anlamındadır.</p> <p>Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modelleme ve simülasyon terimleri sıklıkla birbirinin yerine kullanılır. • Bilgiyi araştırmak, anlamak veya üretmek için simülasyonlar, emülatörler ve prototipleri kapsayan canlı, sanal ve yapısal modellerin çalıştırılması, geliştirilmesi ve kullanılması üzerine odaklanan akademik bir disiplindir. • Yönetimsel ve teknik kararlar vermenin temeli olan bilgiyi geliştirmek üzere emülatörler, prototipler, simülasyonlar ve stimülatörleri kapsayan modellerin kullanımı.
<p>Monte Carlo Simulation \ män-tē- 'kär-(,)lō \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i></p> <p>Etym. Monte Carlo fallacy 1957, named for resort in Monaco famous for its gambling casinos. The fallacy of thinking that the probability of a particular outcome rises with the successive number of opposite outcomes.</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A simulation in which random statistical sampling techniques are employed such that the result determines estimates for unknown values (Department of Defense Modeling and Simulation Glossary). • A mathematical model using probability distributions to calculate the possible outcomes for a given choice of action. Such a simulation involves many calculations and re-calculations to yield a range of possible outcomes. 	<p>Monte Carlo Simülasyon \ mon-te-kar-lo \ si-mül-las-yon \ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. Monte Carlo yanılgısı 1957 yılında Monako’da kumarhanelerle ünlü tatil beldesinin adı verildi. Belirli bir sonuç olasılığının, birbirini izleyen karşıt sonuçların sayısı ile arttığını düşünme yanılgısı.</p> <p>Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilinmeyen değerler için sonuçlar belirlemesi nedeniyle rasgele istatistiksel örnekleme yöntemlerinin kullanıldığı bir simülasyon (Savunma Bakanlığı Modelleme ve Simülasyon Sözlüğü). • Belirli bir eylemin seçiminde olası sonuçları hesaplamak için olasılık dağılımlarını kullanan matematiksel bir model. Böyle bir simülasyon, bir dizi olası sonuç elde edebilmek için hesaplamaları ve yeniden hesaplamaları içerir.

Mouflage \mü-'läzh\ *noun*

Etym. (n.) From the French: casting/moulding.

Definition

- The makeup and molds applied to humans or manikins used to portray lesions, skin findings, bleeding, and traumatized areas (Levine et al).
- 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.
- Techniques used to simulate injury, disease, aging, and other physical characteristics specific to a scenario; mouflage 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).

Mulaj \mu-laj\ *isim*

Etimoloji. (is.) Fransızcadan: kalıplama/şekil verme.

Tanım

- Lezyonlar, deri bulguları, kanama ve travmatize bölgeleri oluşturmak için kullanılan, insanlar veya mankenlere uygulanan makyaj ve kalıplar (Levine ve ark.).
- Eğitim simülasyonuna gerçeklik unsurlarını (kan, kusmuk, açık kırıklar, vb. gibi) katabilmek için bir insan veya simülatörün ekstremitelerine, göğsüne, başına, vb. bölgelerine makyaj ve kalıpların uygulanması.
- Bir senaryoya özgü yaralanma, hastalık, yaşlılık ve diğer fiziksel özelliklerin simüle edilmesinde kullanılan teknikler; mulaj, katılımcıların duyuşsal algılarının yanı sıra makyaj, eklenebilir nesnelere (örn. delici objeler) ve kokular yoluyla simülasyon senaryosunun gerçekliğe uygunluğunu destekler (INACSL, 2013).

Multidisciplinary \mältı \di-sə-plə-,ner-ē\ *noun*

Etym. discipline (n.) directly from Latin disciplina "instruction given, teaching, learning, knowledge," also "object of instruction, knowledge, science, military discipline," from discipulus. The Latin word is glossed in Old English by þeodscipe. Meaning "branch of instruction or education" is first recorded late 14c. Meaning "military training" is from late 15c.; that of "orderly conduct as a result of training" is from c. 1500.

Definition

- The combining of professionals with different perspectives to provide a wider understanding of a particular problem (Bray & Hawkins, 2008).

Compare: INTERPROFESSIONAL

See also: INTERDISCIPLINARY

Multidisipliner \mul-ti \di-sip-li-ner\ *isim*

Etimoloji. disiplin (is.) doğrudan Latince'den gelen "verilen bilgi, öğretme, öğrenme, bilgi" anlamındaki disciplina, ayrıca "öğretim amacı, bilgi, bilim, askeri disiplin" anlamındaki discipulus'den gelir. Latince kelime, Eski İngilizcedeki "þeodscipe" den (politik veya coğrafi bir sınır içinde yaşayan herkes) yorumlanmıştır. "Eğitim veya öğretim dalı" olarak anlamı ilk kez 14yy. sonlarında kayıt edilmiştir. 1500'lü yıllarda "eğitim sonucunda düzenli davranış" iken, 15yy. sonlarında "askeri eğitim" anlamındadır.

Tanım

- Belirli bir sorunun daha geniş bir şekilde anlaşılmasını sağlamak için profesyonellerin farklı bakış açıları ile buluşması (Bray ve Hawkins, 2008).

Karşılaştırın: MESLEKLER ARASI

Ayrıca bakınız: DİSİPLİNLERARASI

***Multiple Modality (Multi-modal) Simulation**

\mältıpl \moó'dæləti \sim-yuh-ley-shuh n\ *noun*

Etym. modality. 1610s, from Old French modalité or directly from Medieval Latin modalitatem (nominative modalitas) "a being modal," from modalis. 1560s, term in logic, from Middle French modal and directly from Medieval Latin modalis "of or pertaining to a mode," from Latin modus "measure, manner, mode."

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like." Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.

Definition***Çoklu Yöntemle (Çoklu-yöntemli) Simülasyon**

\ çok-lu \ yön-tem-le \ si-mü-las-yon\ *isim*

Etimoloji. yöntem. 1610'larda "bir model olmak" anlamındaki Eski Fransızcadan modalité veya doğrudan Orta Çağ Latinesinden modalitatem (modalitas sözcüğünün yalın hali) ve modalis sözcüklerinden gelir. 1560'larda, "bir usul ile ilgili olan" anlamındaki Orta Fransızcadan modal ve doğrudan Orta Çağ Latinesinden modalis, Latince'den "ölçüt, yol, usul" anlamındaki modus sözcüklerinden gelir.

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare "taklit etmek" fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis "benzer" kökünden gelir. 1954'ten itibaren "deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket" anlamındadır.

- 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).
- 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).

See also: MIXED SIMULATION/MIXED METHODS SIMULATION

Compare: HYBRID SIMULATION

Tanım

- Aynı simülasyon etkinliğinde çoklu simülasyon yöntemlerinin kullanılması; hibrid simülasyondan farklı yönü, iki simülasyon türünün birbirini geliştirmek amacıyla birleştirilmesi yerine aynı senaryo veya yerde birden fazla simülasyon türünün kullanılması ile karakterize olmasıdır, örn., bir senaryoda SH ve manken kullanımı veya kan alma için SH ile eşleştirilen bir görev eğiticisi vb. (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği).
- Simülasyon deneyiminin gerçekliğini arttırmak amacıyla medya ve önemli materyaller ile birlikte yazılı, işitsel ve görsel yöntemlerin karışımı (Lutkewitte).

Ayrıca bakınız: KARMA SİMÜLASYON/KARMA METOTLARLA SİMÜLASYON

Karşılaştırın: HİBRİD SİMÜLASYON

N

Negative Learning \ 'ne-gə-tiv \ 'lə-r-niŋ \ noun

Etym. (adj.) c. 1400, *negatif*, “expressing denial” (a sense now rare or obsolete), from Anglo-French *negatif* (early 14c.), Old French *negatif* (13c.) and directly from Latin *negativus* “that which denies,” from *negat-*, past-participle stem of *negare* “deny, say no” (see **deny**).

Etym. (adj.) Old English *leornung* “study, action of acquiring knowledge,” verbal noun from *leornian* (see **learn**). Meaning “knowledge acquired by systematic study, extensive literary and scientific culture” is from mid-14c. *Learning curve* attested by 1907.

Definition

- “When stress among students occurs, and when knowledge and abilities are not properly developed” (Dormann, Demerouti, & Bakker, 2017).
- “The acquisition of erroneous conceptual and procedural knowledge and understanding from unwarranted information, which leads to faulty mental models and reasoning...” (Zlatkin- Troitschanskaia, & Brückner, 2017).

Compare to: TRAINING SCARS

Negatif Öğrenme \ ne-ga-tif \ öğ-ren-me \ isim

Etimoloji. (sf.) 1400’lerde *negatif*, “reddetme ifadesi” (artık nadir veya eski bir anlam), Anglo-Fransızcasından *negative* (14yy. başlarında), Eski Fransızcadan *negatif* (13yy.) ve doğrudan Latince “inkar edilenler” anlamındaki *negat-* den ve “reddetmek, hayır demek” anlamındaki *negare* ‘in geçmiş zamanlı kökünden türetilen *negativus* (bk. **inkar etmek**).

Etimoloji. (sf.) Eski İngilizceden “çalışmak, bilgi edinme eylemi” anlamındaki *leornung*, *leornian* sözcüğünün isim fiilidir (bk. **öğrenmek**). 14yy. ortalarından gelen “sistematik çalışma, geniş edebi ve bilimsel kültür yoluyla bilgi edinimi” anlamındadır. *Öğrenme eğrisi*, 1907 itibarı ile onaylanmıştır.

Tanım

- “Öğrenciler arasında stres oluştuğunda ve bilgi ve beceriler uygun bir şekilde gelişim göstermediğinde.” (Dormann, Demerouti, ve Bakker, 2017).
- “Dayanağı olamayan bilgiler nedeniyle hatalı zihinsel modellere ve sorgulamaya yol açan hatalı kavramsal ve yöntemsel bilgi ve anlayışın edinimi.” (Zlatkin-Troitschanskaia, ve Brückner, 2017).

Karşılaştırın: EĞİTİMİN İZLERİ

Never Event \ 'ne-vər \ i- 'vent \ noun

Etym. *never* (adv.) “Middle English never, from Old English *næfre* “not ever, at no time,” a compound of *ne* “not, no” (from PIE root **ne-* “not”) + *æfre* “ever” (see **ever**). Early used as an emphatic form of not (as still in *never mind*). Old English, unlike its modern descendant, had the useful custom of attaching *ne* to words to create their negatives, as in *nabban* for *na habban* “not to have.” Italian *giammai*, French *jamais*, Spanish *jamás* are from Latin *iam* “already” + *magis* “more;” thus literally “at any time, ever,” originally with a negative, but this has been so thoroughly absorbed in sense as to be formally omitted.”

Etym. *event* (n.) “1570s, “the consequence of anything” (as in *in the event that*); 1580s, “that which happens;” from Middle French *event*, from Latin *eventus* “occurrence, accident, event, fortune, fate, lot, issue,” from past participle stem of *evenire* “to come out, happen, result,” from assimilated form of *ex-* “out” (see **ex-**) + *venire* “to come,” from a suffixed form of PIE root **gwa-* “to go, come.” “Meaning “a contest or single proceeding in a public

Asla Gerçekleşmemesi Gereken Olay

\ as-la \ ger-çek-leş-me-me-si \ ge-re-ken \ o-lay \ isim

Etimoloji. *asla* (zf.) “Hiçbir zaman” anlamındaki Orta Çağ İngilizcesinde *never*, Eski İngilizcede *næfre* sözcüklerinden gelir. “yok” anlamındaki *ne* (Ön Hint-Avrupa dil ailesinden (PIE) “yok” anlamındaki **ne-* kökü) ile “hiç” anlamındaki *æfre* (bk. **hiç**) sözcüklerinin birleşimidir. Erken dönemlerde “yok” sözcüğünün empatik formu olarak kullanıldı (hala boşver anlamındadır). Eski İngilizcede, modern anlamından farklı olarak “*ne*” sözcüğü, *na habban* sözcüğünün, sahip olamamak anlamında olması gibi olumsuzluk anlamı oluşturmak için sözcüklere eklendi. İtalyancada *giammai*, Fransızcadada *jamais*, İspanyolcadada *jamás* sözcükleri, Latincedeki “henüz” anlamındaki *iam* ve “daha” anlamındaki *magis* sözcüklerinin bileşiminden gelir. Böylece kökensel olarak bir olumsuzlukla birlikte tam olarak “hiçbir zaman, hiç” anlamındadır. Ancak resmen dahil edilmemek anlamında özümsemektedir.

Etimoloji. *olay* (is.) 1570’lerde “herhangi bir şeyin sonucu” (olduğu gibi); 1580’lerde “olan şey”; “meydana gelme, kaza, olay, rastlantı, felaket, alan, mesele” anlamındaki Orta Fransızcadan *event*, Latince *eventus*, “ortaya çıkmak, meydana gelmek, sonucu olmak” anlamındaki *evenire*’nin geçmiş zamanlı kökünden, “dış” anlamındaki *ex-* (bk. **eski-**) + “gelmek” anlamındaki *venire* sözcüklerinin benzeşen

sport” is from 1865. *Events* as “the course of events” is attested from 1842. *Event horizon* in astrophysics is from 1969.”

Definition

- “A serious and costly” error “in the provision of healthcare services that should never happen” (Centers for Medicare & Medicaid Services [CMS], 2006); an example is when the wrong body part is operated on (Agency for Healthcare Research and Quality [AHRQ], 2019; CMS, 2006).
- The term has expanded to mean other serious and most often, preventable errors (AHRQ, 2019).
- In relation to simulation-based education, avoidance of such errors is the basis for training and/or assessment.

Consider also: ADVERSE EVENT, ERROR, NEAR MISS

şeklinde, Ön Hint- Avrupa dil ailesinden (PIE) “girmek, gelmek” anlamındaki ***gwa-** kökünün bir sonekinden gelir.

1865’ den itibaren “halka açık bir spor dalında bir yarışma veya tek bir işlem” dir. *Olaylar* “olayların seyri” olarak 1842 yılı itibari ile onaylanmıştır. 1969’dan itibaren astrofizikte *olay ufku* anlamındadır.

Tanım

- Sağlık bakım hizmetlerinin sunumunda hiçbir şekilde gerçekleşmemesi gereken “ciddi ve maliyetli bir hata” (Medicare & Medicaid Hizmet Merkezleri, 2006); yanlış vücut tarafının ameliyat edilmesi, bir örnektir (Sağlık Bakımında Araştırma ve Kalite Kurumu [SBAKK], 2019; Medicare & Medicaid Hizmet Merkezleri, 2006).
- Terim, diğer ciddi ve çoğu kez önlenabilir hatalar anlamında genişletilmiştir (SBAKK, 2019).
- Simülasyona dayalı eğitim ile ilgili olarak bu tür hatalardan kaçınmak, eğitim sürecinin ve/veya değerlendirmenin temelini oluşturmaktadır.

Ayrıca düşünün: OLUMSUZ OLAY, HATA, RAMAK KALA

Non-technical Skills \ non \ tek-ni-kəl \ skilz \ noun

Etym. *techno* word-forming element meaning “art, craft, skill,” later “technical, technology,” from Latinized form of Greek *tekhno-*, combining form of *tekhne* “art, skill, craft in work; method, system, an art, a system or method of making or doing.”

Etym. *skill* (n.) late 12c., “power of discernment,” from Old Norse *skil* “distinction, ability to make out, discernment, adjustment,” related to *skilja* (v.) “to separate; discern, understand,” from Proto-Germanic **skaljo*. Sense of “ability, cleverness” first recorded early 13c.

Definition

- 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).
- Interpersonal skills that include: communication skills; leadership skills; teamwork skills; decision-making skills; and situation- awareness skills (Australian Radiation Protection and Nuclear Safety Agency, n.d.)
- Social, cognitive and personal skills that can enhance the way you or your staff carry out technical skills, tasks, and procedures. By developing these skills, people in safety-critical roles can learn how to deal with a range of different situations (Rail Safety and Standards Board, 2019).
- Non-technical skills are the cognitive (decision-making, situation awareness) and interpersonal (communication, teamwork, leadership) skills that underpin technical proficiency, and are considered particularly important for preventing errors. Non-technical skills include communication, leadership and followership, decision-making, situation awareness, and task-management (Pires et al., 2017).

Compare: BEHAVIORAL SKILLS

Teknik Olmayan Beceriler

\ tek-nik \ ol-ma-yan \ be-ce-ri-ler \ isim

Etimoloji. *teknik* “sanat, zanaat, beceri” daha sonra “teknik, teknoloji” anlamına gelen kelime oluşturucu unsur, Yunanca *tekhno-* nun Latinceye çevrilmiş şeklinden, “sanat, beceri, bir işte ustalık; yöntem, sistem, bir sanat, bir şeyi üreten veya yapan bir sistem veya yöntem” anlamındaki *tekhne* sözcüğünün birleşik formundan gelir.

Etimoloji. *beceri* (is.) 12yy. sonlarında, “ayırt etme gücü”, Eski İskandinav dili *skil*’den “ayırım, yapma yeteneği, ayırt etme, ayarlama” *skilja* ile ilgili (v.) “ayırarak; kavramak, anlamak” Ön-Germen dili * *skaljo-* ‘dan gelir. “Yetenek, akıllılık” anlamı ilk olarak 13yy. başlarında kaydedildi.

Tanım

- Sağlık bakımı alanındaki iletişim (hasta-uzman, ekip), liderlik, ekip çalışması, durumsal farkındalık, karar verme, kaynak yönetimi, güvenli uygulama, olumsuz olayları en aza indirme/azaltma ve profesyonel becerileri; davranışsal beceriler veya ekip çalışması becerileri olarak da bilinir (ASSH).
- Kişilerarası beceriler; iletişim becerileri, liderlik becerileri, ekip çalışması becerileri, karar verme becerileri ve durumsal farkındalık becerilerini içerir (Avusturya Radyasyondan Koruma ve Nükleer Güvenlik Kurumu, n.d.)
- Sosyal, bilişsel ve kişisel beceriler; teknik beceriler, görevler ve yöntemlerin etkililiğini artırır. Güvenlik açısından önemli roller üstlenen insanlar, bu becerilerin geliştirilmesi yoluyla bir dizi farklı duruma başa çıkabilmeyi öğrenebilir (Ray Güvenliği ve Standartları Kurulu, 2019)
- Teknik olmayan beceriler, teknik yeterliliği destekleyen ve özellikle hataların önlenmesinde önemli kabul edilen bilişsel (karar verme, durumsal farkındalık) ve kişilerarası (iletişim, ekip çalışması, liderlik) becerilerdir. Teknik olmayan beceriler, iletişim, liderlik ve izleyicilik, karar verme, durumsal farkındalık ve görev yönetimini içerir. (Pires ve ark., 2017).

Karşılaştırın: DAVRANIŞSAL BECERİLER

**Objective Structured Clinical Examination (OSCE)**

\ əb-'jek-tiv \ strək-çərd \ kli-ni-kəl \ ig-,za-mə-'nā-shən \ noun

Etm. objective (n.) 1738, “something **objective** to the mind,” from objective (adj.). Meaning “goal, aim” (1881) is from military term *objective point* (1852), reflecting a sense evolution in French.

Etm. structured (adj.) 1810, past-participle adjective from structure (v.). Meaning “organized so as to produce results” is from 1959.

Etm. clinical (adj.) 1780, “pertaining to hospital patients or hospital care,” from clinic + -al.

Etm. examination (n.) late 14c., “action of testing or judging; judicial inquiry,” from Old French *examinacion*, from Latin *examinationem* (nominative *examinatio*), noun of action from past-participle stem of *examinare* “to weigh; to ponder, consider” (see **examine**). Sense of “test of knowledge” is attested from 1610s.

Definition

- 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).
- 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 (Lewis et al, 2017).
- A method of assessment where learners perform specific skills and behaviors in a simulated work environment.

Operations Specialist

\ op-uh-rey-shuh nz \ spesh-uh-list \ noun

Etm. operation (n.) late 14c., “action, performance, work,” also “the performance of some science or art,” from Old French *operacion* “operation, working, proceedings,” from Latin *operationem* (nominative *operatio*) “a working, operation,” from past participle stem of *operari* “to work, labor.” Military sense of “series of movements and acts” is from 1749.

Etm. specialty (n.) From early 15c. as unusual, or extraordinary thing; specialized branch of learning; peculiar quality, distinctive characteristic.

Objektif Yapılandırılmış Klinik Sınav (OYKS)

\ ob-jek-tif \ ya-pı-lan-dı-rıl-mış \ k-li-nik \ sı-nav \ isim

Etimoloji. objektif (is.) 1738, objektif (sf.) “zihindeki **hedef** olan bir şey”. “Amaç, hedef” anlamı (1881) askeri terim “*hedef noktası*”ndan (1852) gelir, Fransızca da bir duyu evrimini yansıtır.

Etimoloji. yapılandırılmış (sf.) 1810, bir bütün halinde düşünmenin (f.) geçmiş zamanlı sıfat halidir. “Sonuç üretecek şekilde organize edilmiş” anlamı, 1959’dan gelir.

Etimoloji. klinik (sf.) 1780, klinik sözcüğünden gelen “hastanedeki hastalar veya hastane bakımı ile ilgili olan.”

Etimoloji. sınav (is.) 14yy. sonlarında, Eski Fransızca *examinacion*, Latince *examinationem* (yalın *examinatio/sınav*) kelimesinden gelen “test etme veya sorgulama eylemi; adli soruşturma”. “Düşünüp taşınmak; kafa yormak, durumu değerlendirmek” anlamındaki *examinare* kökünün geçmiş zamanlı eylem adı (bk. **incelemek**). “Bilginin test edilmesi” anlamı, 1610 itibarı ile onaylanmıştır.

Tanım

- Sınavın tarafsızlığı dikkate alınarak yeterlilik bileşenlerinin planlı ve yapılandırılmış bir şekilde değerlendirildiği klinik veya mesleki yeterliliğin değerlendirilmesine yönelik bir yaklaşım (Harden, 1988).
- Bireysel klinik veya diğer mesleki becerilerde performans yeterliliğini değerlendirmek üzere tasarlanmış bir istasyon veya istasyonlar serisi. Öğrenciler doğrudan gözlem, kontrol listesi, öğrenci sunumu veya yazılı izlem çalışmaları yoluyla değerlendirilir. Sınavlar biçimlendirici olabilir ve geri bildirim sağlayabilir veya özetleyici olabilir ve önemli sonuçları olan eğitimsel kararların verilmesinde kullanılabilir (Lewis ve ark., 2017).
- Öğrencilerin simüle bir çalışma ortamında belirli becerileri ve davranışları gerçekleştirdiği bir değerlendirme yöntemi.

Operasyonlar Uzmanı

\ o-pe-ras-yon-lar \ uz-ma-nı \ isim

Etimoloji. operasyon (is.) 14yy. sonları, “eylem, performans, çalışmak” ayrıca “bazı bilim ve sanat dallarının performansı” anlamındadır. Eski Fransızcadan “operasyon, çalışma, işlem” anlamındaki *operacion*, Latince “bir çalışma, operasyon” anlamındaki *operationem* (yalın haldeki *operatio*) sözcüklerinden ve “çalışmak, emek harcamak” anlamındaki *operari* kökünün geçmiş zamanlı sıfat fiilinden gelir. Askeri anlamda “hareketler ve eylemler serisi”, 1749’ dan gelir.

Definition

- 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 (AV), or networking technologies.
- An inclusive “umbrella” term that embodies many different roles within health care simulation operations, including simulation technician, 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).

See also: SIMULATIONIST, SIMULATION TECHNOLOGY SPECIALIST

Etimoloji. uzmanlık (is.) 15yy. başlarından beri alışılmadık, olağandışı şey; özelleşmiş öğrenim dalı; ayrıcalıklı nitelik, ayırt edici özellik.

Tanım

- Birincil rolü, bir simülasyon faaliyetini bilgisayarlar, görsel-işitsel (Gİ) veya ağ teknolojileri gibi simülasyon teknolojilerini uygulayarak gerçekleştirmek ve sağlamak olan birey.
- Simülasyon teknikeri, simülasyon teknoloji uzmanı, simülasyon uzmanı, simülasyon koordinatörü ve simülasyon Gİ uzmanı dahil olmak üzere sağlık bakımı simülasyonu operasyonlarında birçok farklı rolü içeren kapsamlı bir “şemsiye” terim. Bu bireylerin birçoğu aynı zamanda simülasyon faaliyetlerini tasarlarlarken, bu terim simülasyon faaliyetlerinin uygulanması ile ilgili işlevsel rolü ifade eder (SBSD).

Ayrıca bakınız: SİMÜLASYON UZMANI, SİMÜLASYON TEKNOLOJİSİ UZMANI

Orientation \ór-ē-ən-'tā-shən,-, en- \ noun

Etyim. (n.) 1839, originally “arrangement of a building, etc., to face east or any other specified direction,” noun of action from orient (v.). Sense of “action of determining one’s bearings” is from 1868. Meaning “introduction to a situation” is from 1942.

Definition

- The process of giving participants information prior to a simulation event to familiarize them with a simulation activity or environment, such as center rules, timing, and how the simulation modalities work, with the intent of preparing the participants.
- An activity that occurs prior to a simulation activity in order to prepare the faculty/instructors or learners; for example, a *PowerPoint presentation that all participants must review to understand how the center operates, or how the activity is being conducted.*

See also: BRIEF/BRIEFING, PREBRIEF/PREBRIEFING

Oryantasyon \ or-yan-tas-yon \ isim

Etimoloji. (is.) 1839 yılında kökense olarak “doğu yönüne veya belirlenen herhangi bir yöne bakacak şekilde bir bina, vb. şeylerin düzenlenmesi” anlamındaki orient (f.) sözcüğünün eylem adıdır. “Birinin yönünü belirleme eylemi” anlamı 1868 yılından ve “bir durumla tanıştırmak” anlamı 1942’den gelir.

Tanım

- Katılımcıları hazırlamak amacıyla bir simülasyon etkinliği öncesinde bir simülasyon faaliyeti veya ortamına alışmaları için katılımcılara merkez kuralları, zamanlama, simülasyon yönteminin nasıl çalıştığı gibi konularda bilgi verilmesi süreci.
- Fakülte üyeleri/eğitimciler veya öğrencileri hazırlamak için bir simülasyon faaliyetinin öncesinde gerçekleşen faaliyet; *örneğin, merkezin nasıl çalıştığını veya etkinliğin nasıl yürütüldüğünü anlamak için tüm katılımcıların incelemesi gereken bir PowerPoint sunumu.*

Ayrıca bakınız: BİLGİLENDİRME, ÖN BİLGİ/ ÖN BİLGİLENDİRME

Participant \ pahr-tis-uh-puh nt \ noun

Etm. 1560s, from Middle French participant, from Latin participantem (nominative participans), present participle of participare “to share in, partake of” from particeps “sharing, partaking.”

Definition

- In health care simulation, a person who engages in a simulation activity for the purpose of gaining or demonstrating mastery of knowledge, skills, and/or attitudes of professional practice (INACSL, 2013).
- A person engaged in a simulation activity or event and for those involved in simulation research.

Patient Simulator \ pey-shuh nt \ sim-yuh-ley-ter \ noun

Etm. patient (n.) “suffering or sick person under medical treatment,” late 14c.

Etm. simulator (n.) 1835, of persons, from Latin simulator “a copier, feigner,” agent noun from simulare “imitate,” from stem of similis “like”. In reference to training devices for complex systems, from 1947 (flight simulator). simulated (adj.) 1620s, “feigned,” past participle adjective from simulate (v.). Meaning “imitative for purposes of experiment or training” is from 1966 (agent noun simulator in the related sense dates from 1947. In commercial jargon, “artificial, imitation” by 1942.

Definition

- Life-like, anatomically correct, computer-driven manikin with physiologic responses that mimic real patients (Ober, 2009).
- High- or low-fidelity full-body manikins controlled by instructors to create a structured learning environment in a clinically realistic setting where learning can take precedence over patient care (Good, 2003).
- Ed note: while these definitions are manikin-oriented, the reader should consider other simulators as meeting the concepts of these definitions.

See also: MANIKIN, SIMULATOR

Katılımcı \ ka-tı-lım-cı \ isim

Etimoloji. 1560’larda, Orta Fransızcadan katılımcı, Latince participantem (yalın haldeki participans), particeps den “katılma, paylaşma” ve “katılmak, paylaşmak” anlamındaki participare’ nin şimdiki zamanlı sıfat fiilinden gelir.

Tanım

- Sağlık bakımı simülasyonunda, mesleki uygulamalara yönelik bilgi, beceri ve/veya tutumlarda ustalık kazanmak veya göstermek amacıyla simülasyon faaliyetine katılan birey (INACSL, 2013).
- Bir simülasyon faaliyeti ya da etkinliğine katılan ve bunlar için simülasyon araştırmasında yer alan bir birey.

Hasta Simülatörü \ has-ta \ si-mü-la-tö-rü \ isim

Etimoloji. hasta (is.) 14yy. sonlarında “tıbbi tedavi altında acı çeken veya hastalıklı birey.”

Etimoloji.simülatör (is.)1835, insanların, Latince simulator “taklitçi, yalandan yapan” kelimesinden gelir, simulare “benzetmek” kelimesinin ad halidir. Similis “benzer” kelimesinin köküdür. 1947’lerde (uçuş simülatörü) karmaşık sistemler için kullanılan eğitim araçlarını kastetmek için, 1620’lerde simüle edilmiş (sf.), “yalandan yapılmış”, taklidini yapmak anlamındaki simulate (f.) kelimesinin geçmiş zaman sıfat fiil halidir. 1966’larda (ilgili anlamdaki özne 1947’den kalma) “deney ya da eğitim amaçlı taklit.” Ticari jargonda, 1942’ye kadar “yapay, imitasyon” şeklinde kullanılmıştır.

Tanım

- Gerçek hastaları taklit eden fizyolojik tepkilere sahip, canlı gibi, anatomik olarak kusursuz bilgisayarla çalışan manken (Ober, 2009).
- Hasta bakımı üzerinde öğrenmenin öncelikli olduğu klinik olarak gerçekçi bir düzen içinde yapılandırılmış bir öğrenme ortamı oluşturmak için eğitmenler tarafından denetlenen gerçekliğe uygunluğu düşük veya yüksek tam vücut mankenleri (Good, 2003).
- Ed. notu: Bu tanımlar manken odaklı olmasına rağmen, okuyucu diğer simülatörleri bu tanımların kavramlarını karşılama olarak düşünmelidir.

Ayrıca bakınız: MODEL, SİMÜLATÖR

Physical Examination Teaching Associates (PETAs or PTAs)

\ 'fi-zi-kəl \ ig-,za-mə-'nā-shən \ 'tē-chiŋ \ ə-'sō-shē-,āt-sē- \ noun

Etym. physical (n.) (adj.)

n. ““a physical examination,” by 1934, from *physical* (adj.).”
adj. “early 15c., “of or pertaining to material nature” (in medicine, opposed to *surgical*), from Medieval Latin *physicalis* “of nature, natural,” from Latin *physica* “study of nature” (see *physic*). Meaning “pertaining to matter” is from 1590s; meaning “having to do with the body, corporeal” is attested from 1780. Meaning “characterized by bodily attributes or activities” is attested from 1970. *Physical education* first recorded 1838; abbreviated form *phys ed* is from 1955. *Physical therapy* is from 1922. Related: *Physically*

Etym. examination (n.) “late 14c., “action of testing or judging; judicial inquiry,” from Old French *examinacion*, from Latin *examinationem* (nominative *examinatio*), noun of action from past- participle stem of *examinare* “to weigh; to ponder, consider” (see **examine**). Sense of “test of knowledge” is attested from 1610s.”

Etym. teaching (n.) “Old English *tecunge* “act of teaching,” verbal noun from **teach** (v.). As “that which is taught” from c. 1300.”

Etym. associates (n.) associate “1530s, “a partner in interest or business,” from **associate** (adj.). Meaning “one admitted to a subordinate degree of membership” is from 1812.”

Definition

- Standardized patients who are specifically trained to teach, assess, and provide feedback to learners about physical examination techniques. They also address the communication skills needed to provide a comfortable exam in a standardized manner, while using their bodies to instruct in a supportive, non-threatening environment (Lewis et al, 2017).
- An individual who is trained to teach and provide feedback on basic physical exam techniques and process; serves as coach and as a model (is the instructor and patient) (The John Hopkins University, 2019).
- The person may also serve in the role as evaluator and is considered under the larger category of simulated participants (Lewis et al., 2017).
- Also referred to at some institutions as PTA (Physical Training Assistants) or PI (Patient Instructors) (East Carolina University, 2019).

Fiziksel Muayene Öğretim Yardımcıları (FMÖY ya da FÖY)

\ fi-zik-sel \ mu-a-ye-ne \ öğ-re-tim \ yar-dım-cı-sı \ isim

Etimoloji. fiziksel (is.) (sf.)

is. ““bir fizik muayene” 1934’e kadar *fiziksel* (sf.).”sf. “15yy. başlarında, “maddi nitelik ile ilgili veya maddi nitelikte” (tıpta, cerrahiye karşı), Orta Çağ Latincesinde “doğal olarak, doğal” anlamındaki *physicalis*, Latince “doğanın incelenmesi” anlamındaki *physica* (bk. fizik).”Madde ile ilgili” anlamı, 1590’lardan gelir; “bedenle ilgili, bedensel” anlamı, 1780 itibari ile onaylanmıştır. “Bedensel özellikler veya faaliyetler tarafından nitelendirilmiş” anlamı, 1970 itibari ile onaylanmıştır. *Fiziksel eğitim*, ilk kez 1838’de kayıt edildi. Kısaltılmış şekli *phys ed* 1955’den gelir. *Fiziksel terapi*, 1922’den gelir. İlgili: *Fiziksel olarak*

Etimoloji. sınav (is.) 14yy. sonlarında, Eski Fransızca *examinacion*, Latince *examinationem* (yalın *examinatio/sınav*) kelimesinden gelen “test etme veya sorgulama eylemi; adli soruşturma.” “Düşünüp taşınmak; kafa yormak, durumu değerlendirmek” anlamındaki *examinare* kökünün geçmiş zamanlı eylem adı (bk. **incelemek**). “Bilginin test edilmesi” anlamı, 1610 itibari ile onaylanmıştır.

Etimoloji. öğretim (is.) Eski İngilizce *tecunge* “öğretme eylemi” **öğretmek** (f). ‘ten gelen isim fiil. 1300’den itibaren “öğretilen” olarak.

Etimoloji. yardımcıları (is.) “1530 larda ortak, **ortak** (sf.)’tan türetilen “bir uğraş veya işteki ortak.” “Alt üyelik derecesine kabul eden biri” anlamı, 1812’den gelir.

Tanım

- Fiziksel muayene teknikleri hakkında eğitim vermek, değerlendirme yapmak ve öğrencilere geri bildirimde bulunmak üzere özel olarak eğitilmiş standardize hastalar. Ayrıca bu hastalar, destekleyici, tehlike içermeyen bir ortamda öğretmek için bedenlerini kullanırken standart bir şekilde rahat bir sınav sağlamak üzere gereken iletişim becerilerine de değinirler (Lewis ve ark., 2017).
- Temel fiziksel muayene teknikleri ve süreci hakkında eğitim vermek ve geri bildirimde bulunmak üzere eğitilmiş birey; bir koç veya model olarak hizmet verir (eğitmen ve hastadır) (John Hopkins Üniversitesi, 2019).
- Birey aynı zamanda değerlendirici olarak rol üstlenebilir ve simüle katılımcıların daha geniş kategorisi altında kabul edilir (Lewis ve ark., 2017).
- Bazı kurumlarda FEA (Fiziksel Eğitim Asistanları) veya HE (Hasta Eğitmenleri) olarak adlandırılır (Doğu Carolina Üniversitesi, 2019).

Physical Fidelity \ 'fi-zi-kəl\ fə-'de-lə-tē, fi-\ *noun*

Etym. physical early 15c., “of or pertaining to material nature” (in medicine, opposed to surgical), from Medieval Latin *physicalis* “of nature, natural,” from Latin *physica* “study of nature” (see *physic*). Meaning “pertaining to matter” is from 1590s; meaning “having to do with the body, corporeal” is attested from 1780. Meaning “characterized by bodily attributes or activities” is attested from 1970. Physical education first recorded 1838; abbreviated form *phys ed* is from 1955. Physical therapy is from 1922. **Related:** Physically.

Etym. fidelity early 15c., “faithfulness, devotion,” from Middle French *fidélité* (15c.), from Latin *fidelitatem* (nominative *fidelitas*) “faithfulness, adherence, trustiness,” from *fidelis* “faithful, true, trusty, sincere,” from *fides* “faith” (see *faith*). From 1530s as “faithful adherence to truth or reality;” specifically of sound reproduction from 1878.

Definition

- A level of realism associated with a particular simulation activity.
- The degree to which the simulation looks, sounds, and feels like the actual task (Alexander, Brunyé, Sidman, & Weil, 2005).

See also: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FIDELITY, REALISM

Fiziksel Gerçekliğe Uygunluk

\fi-zik-sel\ ger-çek-li-ğel\ uy-gun-luk\ *isim*

Etimoloji. fiziksel “15yy. başlarında, “maddi nitelik ile ilgili veya maddi nitelikte” (tıpta, cerrahiye karşı), Orta Çağ Latinceinde “doğal olarak, doğal” anlamındaki *physicalis*, Latince “doğanın incelenmesi” anlamındaki *physica* (bk. fizik). “Madde ile ilgili” anlamı, 1590’lardan gelir; “bedenle ilgili, bedensel” anlamı, 1780 itibari ile onaylanmıştır. “Bedensel özellikler veya faaliyetler tarafından nitelendirilmiş” anlamı, 1970 itibari ile onaylanmıştır. *Fiziksel eğitim*, ilk kez 1838’de kayıt edildi. Kısaltılmış şekli *phys ed* 1955’den gelir. *Fiziksel terapi*, 1922’den gelir. **İlgili:** *Fiziksel olarak*.

Etimoloji. gerçekliğe uygunluk 15yy. başında, “sadakat, adayış”, Orta Çağ Fransızcasından *fidélité* (15yy.), Latince *fidelitatem*’da (*fidelitas*’ın yalın hali), “dürüstlük, bağlılık, sadakat”, *fidelis*’te, “sadakatli, doğru, güvenilir, samimi”, *fides*’te “bağlılık” (bk. bağlılık). 1530’larda, “doğruya ya da gerçekliğe bağlılık” olarak kullanılan bu kelime özellikle 1878’den itibaren ses kayıtlarını tanılamak için kullanılmaya başlandı.

Tanım

- Belli bir simülasyon faaliyeti ile ilişkili gerçeklik düzeyi.
- Simülasyonun, gerçek görev gibi görülmesi, duyulması ve hissedilmesi derecesi (Alexander, Brunyé, Sidman, ve Weil, 2005).

Ayrıca bakınız: ÇEVRESEL GERÇEĞE UYGUNLUK, GERÇEĞE UYGUNLUK, GERÇEKLIK

Physiologic Modeling \ fiz-ee-uh-loj-i-k \ mod-l-ing \ *noun*

Etym. physiology (n.) 1560s, “study and description of natural objects,” from Middle French *physiologie* or directly from Latin *physiologia* “natural science, study of nature,” from Greek *physiologia* “natural science, inquiry into nature,” from *physio-* “nature” + *logia* “study.” Meaning “science of the normal function of living things” is attested from 1610s. **Related:** Physiologic; physiologist.

Etym. model. Sense of “thing or person to be imitated” is 1630s.

Definition

- 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, 2013).
- A computer model that allows for a method of operation in which an 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).

Fizyolojik Modelleme

\fiz-yo-lo-jik \ mo-del-le-me\ *isim*

Etimoloji. fizyoloji (is.) 1560’larda Orta Çağ Fransızcasından “doğal nesnelere incelenmesi ve tanımlanması” anlamındaki *physiologie* veya doğrudan Latince “doğa bilimi, doğanın incelenmesi” anlamındaki *physiologia*, Yunancadan “doğa bilimi, doğanın araştırılması” anlamındaki *physiologia* sözcüklerinden gelir. Doğa anlamındaki “fizyo” ve inceleme anlamındaki “loji” sözcüklerinin birleşimidir. “Canlıların normal işlevlerini inceleyen bilim” anlamı, 1610’lardan beri kayıt edilir. **İlgili:** Fizyolojik; fizyolojist.

Etimoloji. model 1630’larda “taklit edilen nesne veya birey” anlamındadır.

Tanım

- Bir simüle hasta vakasında programa girilen olaylara mantıksal yanıtlar vermesi nedeniyle karmaşık insan fizyolojisini yöneten matematiksel bilgisayar modelleri, *Örneğin: bir farmakodinamik model, ilaçların kalp hızı, kardiyak out put veya kan basıncı üzerindeki etkilerini tahmin edebilir ve bunları bir simüle klinik monitör üzerinde gösterebilir* (Howard Schwid, Rosen, 2013).
- Bir operatörün belli bir parametreye bir değer verdiği ve değişkenleri fizyolojik açıdan gerçekçi bir şekilde otomatik olarak ayarladığı bir operasyon yönetimine

<p>Compare: MANUAL INPUT, PREPACKAGED SCENARIO, "RUNNING ON THE FLY"</p>	<p>olanak tanıyan bir bilgisayar model (Palaganas, Maxworthy, Epps, ve Mancini, 2015).</p> <p>Karşılaştırın: ELLE GİRİŞ, PAKET SENARYO, DOĞAÇLAMA YÜRÜTME</p>
<p>Pilot Test \ 'pī-lət \ 'test\ verb</p> <p>Etym. pilot (v.) 1640s, "to guide, lead;" 1690s, "to conduct as a pilot," from pilot (n.) or from French piloter.</p> <p>Etym. test (v.) 1748, "to examine the correctness of," from test (n.), on the notion of "put to the proof." Earlier "assay gold or silver" in a test (c. 1600). Meaning "to administer a test" is from 1939; sense of "undergo a test" is from 1934.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A small-scale, short-term effort designed to provide data about the feasibility of a simulation prior to large-scale implementation. • Trial of simulation operations, scenarios, procedures, and teaching methods on a smaller scale to determine acceptability, identify feasibility concerns, and refine processes prior to full implementation. • A phase that includes review of the scenario to gain "clarification from experts and participants" (Rizzolo, 2014, p .114). • Explores the feasibility of the proposed application pertaining to such things as: recruitment, methods, and procedures (Leon, Davis, & Kraemer, 2010). • An assessment of the feasibility and acceptability of the proposed design and procedure (Feeley et al, 2009). <p>See also: ALPHA and BETA TESTING, DRY RUN Consider also: DRESS REHEARSAL, RUN THROUGH, SIMULATION VALIDATION, WALK THROUGH</p>	<p>Ön Deneme / Pilot Test \ ön \ de-ne-me \ fiil</p> <p>Etimoloji. ön (f.) 1640'larda "rehberlik etmek, öncülük etmek;" anlamındadır. 1690'larda pilot'tan gelen "bir pilot /deneme olarak yürütmek" (is.) veya Fransızcadan piloter sözcüklerinden gelir.</p> <p>Etimoloji. test (f.) 1748, test (is.) ten gelen "doğruluğunu incelemek" anlamında. "ispat etmek" kavramı üzerine. Daha erken dönemde, bir testte "altın veya gümüşü çözümlenme" (1600'lü yıllar). "Bir test uygulamak" anlamı, 1939'dan gelir; "test yaptırmak" anlamı, 1934'den gelir.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bir simülasyonun büyük ölçekli uygulamasından önce fizibilitesi hakkında bilgi edinebilmek için tasarlanmış küçük ölçekli, kısa süreli çalışma. • Uygunluğunu tanımlamak, fizibilite endişelerini belirlemek ve süreçleri iyileştirmek üzere simülasyon işlemleri, senaryoları, prosedürleri ve öğretim yöntemlerinin büyük uygulamadan önce daha küçük bir ölçekte denenmesi. • Senaryonun, netlik kazanması için uzmanlar ve katılımcılar tarafından gözden geçirilmesini içeren süreç (Rizzolo, 2014, s.114). • Eleman seçme, yöntemler ve prosedürler gibi konularla ilişkili olarak önerilen uygulamanın fizibilitesinin araştırılması (Leon, Davis, ve Kraemer, 2010). • Önerilen tasarım ve yöntemin fizibilitesi ve uygunluğunun değerlendirilmesi (Feeley ve ark, 2009). <p>Ayrıca bakınız: ALFA ve BETA TEST, PROVA Ayrıca düşünün: KOSTÜMLÜ PROVA, HIZLIÇA GÖZDEN GEÇİRMEK, SİMÜLASYON GEÇERLİĞİ, ÜZERİNDEN GEÇMEK</p>
<p>Portable Simulator \ pawr-tuh-buh l \ sim-yuh-ley-ter \ noun</p> <p>Etym. portable (adj.) Early 15c., from French portable "that can be carried," from Late Latin portabilis "that can be carried," from Latin portare "to carry." Related: Portability.</p> <p>Etym. simulator (n.) 1835, of persons, from Latin simulator "a copier, feigner," agent noun from simulare "imitate," from stem of similis "like." In reference to training devices for complex systems, from 1947 (flight simulator); simulated (adj.) 1620s, "feigned," past participle adjective from simulate (v.). Meaning "imitative for purposes of experiment or training" is from 1966 (agent noun simulator in the related sense dates from 1947). In commercial jargon, "artificial, imitation" by 1942.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Taşınabilir Simülator \ ta-şı-na-bi-lir \ si-mü-la-tör\ isim</p> <p>Etimoloji. taşınabilir (sf.) 15yy. başlarında Fransızcadan gelen "taşınabilir" anlamındaki portable, Orta Çağ Latincesinden "taşınabilir" anlamındaki portabilis, Latince "taşımak" anlamındaki portare sözcüklerinden gelir. İlgili: Taşınabilirlik.</p> <p>Etimoloji. simülator (is.) 1835, insanların, Latince simulator "taklitçi, yalandan yapan" kelimesinden gelir, simulare "benzetmek" kelimesinin ad halidir. Similis "benzer" kelimesinin köküdür. 1947'lerde (uçuş simülatorü) karmaşık sistemler için kullanılan eğitim araçlarını kastetmek için, 1620'lerde simüle edilmiş (sf.), "yalandan yapılmış", taklidini yapmak anlamındaki simulate (f.) kelimesinin geçmiş zaman sıfat fiil halidir. 1966'larda (ilgili anlamdaki özne 1947'den kalma) "Deney ya da eğitim amaçlı taklit". Ticari jargonda, 1942'ye kadar "yapay, imitasyon" şeklinde kullanılmıştır.</p>

<p>See also: MOBILE SIMULATOR</p>	<p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Taşınma yeteneğine sahip olan ve aynı zamanda güç kordonları veya iletişim kabloları gibi sınırlayıcılardan bağımsız olarak çalışabilen simülâtör. <p>Ayrıca bakınız: MOBİL SİMÜLATÖR</p>
--	--

ORIGINAL Page 37	ÇEVİRİ Sayfa 37
<p>*Prebrief (Prebriefing) \ pri'brēf \ <i>noun</i> (\ pri'brē-fīŋ \ <i>verb</i>)</p> <p>Etym. brief “fact or situation of giving preliminary instructions,” 1910 (but popularized by World War II pre-flight conferences).</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 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 prebriefing where the equipment and its capabilities are reviewed and they are reminded of the equipment available to them in the room</i> (INACSL, 2013). The collaboration and planning of co-facilitators/co-debriefers prior to the simulation activity. <p>See also: BACK STORY, BRIEF/BRIEFING, ORIENTATION</p>	<p>* Ön Bilgi (Ön Bilgilendirme) \ ön \ bil-gi \ <i>isim</i> (\ ön \ bil-gi-len-dirme \ <i>fiil</i>)</p> <p>Etimoloji. bilgi 1910, “ön talimat verme olgusu veya durumu” (fakat II. Dünya Savaşında savaş öncesi toplantılar yoluyla popüler oldu).</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Katılımcılara yönergelerin veya hazırlık bilgilerinin verildiği bir simülasyon faaliyetinin başlangıcından önce gerçekleşen bilgi edinme veya oryantasyon oturumu. Ön bilgilendirmenin amacı, bir senaryonun zeminini hazırlamak ve katılımcılara senaryo hedeflerine ulaşmalarında yardımcı olmaktır. Simülasyon öncesinde kendi rollerini tasarlamak için eğitmenler, araştırmacılar, kolaylaştırıcılar veya personeller tarafından kullanılan zaman. Bir ön bilgilendirmede önerilen faaliyetler arasında malzeme, ortam, manken, roller, süre dağılımı, hedefler ve hasta durumuna yönelik oryantasyon yer alır. <i>Örneğin: Simülasyon oturumuna başlamadan önce, ekipmanlar ve kapasitelerinin gözden geçirildiği ve oda içindeki malzemenin kullanımının hatırlatıldığı bir ön bilgilendirme bulunur</i> (INACSL, 2013). Simülasyon faaliyeti öncesinde eş kolaylaştırıcılar/çözümleme oturumu yöneticilerinin iş birliği ve planlama yapması. <p>Ayrıca bakınız: ARKA PLAN, BİLGİLENDİRME, ORYANTASYON</p>
<p>Prepackaged / Preprogrammed Scenario \ pree - pak- ijd \ si-nair-ee-oh \ <i>noun</i></p> <p>Etym. scenario (n.) 1868, “sketch of the plot of a play,” from Italian scenario, from Late Latin scenarius “of stage scenes,” from Latin scena “scene.” Meaning “imagined situation” is first recorded 1960, in reference to hypothetical nuclear wars.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 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). 	<p>Paket / Hazır Senaryo \ pa-ket \ se-nar-yo \ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. senaryo (is.) 1868, “bir oyun planının taslağı”, İtalyancada scenario, Orta Çağ Latinceinde “sahne aşamaları” anlamındaki scenarius, Latince “sahne” anlamındaki scena sözcüklerinden gelir. “Hayal edilen durum” anlamı, varsayımsal nükleer savaşlara nazaran ilk kez 1960 yılında kayıt edildi.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Simülâtörün bir yazılı metin veya algoritmaya dayalı olarak bir durumda olması, bir girdiye yanıt vermesi ve başka bir duruma geçiş yapması için programlandığı bir operasyon yöntemi. Senaryonun başlangıcında, bir sonraki duruma geçişi için katılımcı veya belirli zaman aralıkları tarafından özelliikli eylemler gerektiren başlangıç değerlerinin (kalp hızı, kan basıncı, duygusal durum veya endişe gibi) bir yazılı metinde belirlendiği senaryo (Palaganas, Maxworthy, Epps ve Mancini, 2015).

<p>Compare: MANUAL INPUT, PHYSIOLOGIC MODELING, "RUNNING ON THE FLY"</p>	<p>Karşılaştırın: ELLE GİRİŞ, FİZYOLOJİK MODELLEME, DOĞAÇLAMA YÜRÜTME</p>
<p>Procedural Simulation \ pruh-see-ger-uh l \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like." Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> 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). 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, & Mancini, 2015). <p>Compare: PROCESS-ORIENTED SIMULATION</p>	<p>Yöntemsel Simülasyon \ yön-tem-sel \ si-mü-las-yon \ isim</p> <p>Etimoloji.simülasyon (is.) simulare "taklit etmek" fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis "benzer" kökünden gelir. 1954'ten itibaren "deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket" anlamındadır.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Bir teknik becerinin veya bir sona ulaşmak üzere gerçekleştirilen bir dizi adımdan oluşan bir prosedürün tamamlanmasına yönelik öğrenme sürecinin desteklenmesinde bir simülasyon yönteminin (örneğin, görev parça öğreticileri, manken, bilgisayar) kullanımı (INACSL). Bilişsel bilgi ve teknik beceri ile güvenli ve etkili bir dizi belirli eylemi birleştiren, her seviyedeki öğrenciyi hedefleyen simülasyon (Palaganas, Maxworthy, Epps ve Mancini, 2015). <p>Karşılaştırın: SÜREÇ ODAKLI SİMÜLASYON</p>
<p>Process-Oriented Simulation \ pros-es \ awr-ee-uh nt-id \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of similis "like." Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> A simulation in which the process is considered more important than the outcome. <i>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</i> (M&S Glossary). In health care, the use of simulation to examine the process of care rather than the outcome of care. <i>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.</i> <p>Compare: PROCEDURAL SIMULATION</p>	<p>Süreç Odaklı Simülasyon \ sü-reç \ o-dak-lı \ si-mü-las-yon \ isim</p> <p>Etimoloji.simülasyon (is.) simulare "taklit etmek" fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis "benzer" kökünden gelir. 1954'ten itibaren "deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket" anlamındadır.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Sürecin sonuçtan daha önemli olduğu düşünülen bir simülasyon. <i>Örneğin, radarın işlemlerini tam olarak kopyalamayı amaçlamayan ve kopyalama sonuçları daha az endişe konusu olan bir radar sistemi modeli</i> (M&S Sözlüğü). Sağlık bakımında, bakım sonucundan ziyade bakım sürecini incelemek için simülasyonun kullanımı. <i>Örneğin: hasta ekipmanının yetersiz kullanımı, yetersiz acil çağrı butonları ve güvenli olmayan engeller gibi gizli güvenlik tehditlerini anlayabilmek için bir hasta bölgesinde bir acil durum oluşturmak için simülasyon kullanımı.</i> <p>Karşılaştırın: YÖNTEMSSEL SİMÜLASYON</p>
<p>Prompt \ präm(p)t \ noun</p> <p>Etym: (n.) mid-14c., <i>prompten</i>, from Latin <i>promptus</i>, past participle of promere "to bring forth," from <i>pro</i> "forward" (from PIE root *per- (1) "forward") + <i>emere</i> "to take" (from PIE root *em- "to take, distribute"). Theatrical sense of "to assist a speaker with lines" is first recorded early 15c. Related: <i>Prompted; prompting.</i></p> <p>Definition</p>	<p>Hatırlatma \ ha-tır-lat-ma \ isim</p> <p>Etimoloji: (is.) 14yy. ortalarında <i>prompten</i>, Latince'den <i>promptus</i>, sözcüklerinden ve "ortaya çıkarmak" anlamındaki <i>promere</i> sözcüğünün geçmiş zamanlı sıfat fiilinden gelir. "ileri" anlamındaki <i>pro</i> (Ön Hint-Avrupa dil ailesinden (PIE) "ileri" anlamındaki *per- kökü) ile "almak" anlamındaki <i>emere</i> (Ön Hint-Avrupa dil ailesinden (PIE) "almak, dağıtmak" anlamındaki *em- kökü) sözcüklerinin birleşimidir. "Cümleler ile bir konuşmacıya yardım etmek"</p>

- *(noun)* A cue given to a participant in a scenario (Meakim etal 2013).
- *(noun)* A word or phrase spoken as a reminder to an actor of a forgotten word or line (Dictionary.com).
- *(verb)* (of an event or fact) cause or bring about (an action or feeling) (Dictionary.com).
- *(verb)* Assist or encourage (a hesitating speaker) to say something (Dictionary.com).

See also: CUE/CUEING

tiyatral anlamı ilk kez 15yy. başlarında kayıt edildi. **İlgili:** *sufle etmek; telkin.*

Tanım

- *(isim)* Bir senaryoda bir katılımcıya verilen ipucu (Meakim ve ark. 2013).
- *(isim)* Unutulmuş bir sözcük veya cümlenin hatırlatıcı olarak aktöre söylenmesi (Dictionary.com).
- *(fiil)* (bir olay veya gerçeğin) neden olduğu veya meydana getirdiği (bir eylem veya duygu) (Dictionary.com).
- *(fiil)* Bir şey söylemesi için yardımcı olmak veya teşvik etmek (tereddüt eden bir konuşmacıya) (Dictionary.com).

Ayrıca bakınız: İŞARET/İŞARET VERMEK

Prop \ prop \ noun

Etym. prop (n.) “object used in a play,” 1898, from props (1841), shortened form of properties (which was in theatrical use from early 15c.).

Definition

- In simulation, an element or accessory used in a given scenario to enhance realism, or to provide a cue to learners.
- 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 Department of Defense).

Destek Malzemesi \ des-tek \ mal-ze-me-si \ isim

Etimoloji. destek (is.) 1898 yılında “bir oyunda kullanılan nesne” anlamındadır. Props sözcüğünden gelir (1841). Properties (15yy. başlarında tiyatral kullanım) sözcüğünün kısaltılmış halidir.

Tanım

- Simülasyonda, belirli bir senaryoda gerçekçiliği arttırmak veya öğrencilere bir ipucu verebilmek amacıyla kullanılan bir öğe veya aksesuar.
- Bir sanal dünyada bir ara yüz olarak kullanılan fiziksel bir obje; bir nesnel destek, sanal bir obje tarafından somutlaştırılabilir veya üzerinde fiziksel kumandalar bulunabilir (Avusturalya Savunma Bakanlığı).

Psychological Risk \ sahy-kuh-loj-i-kuh l \ 'risk \ noun

Etym. psychological (adj.) “1680s; see psychology + -ical. Related: *Psychologically*. *Psychological warfare* recorded from 1940. *Psychological moment* was in vogue from 1871, from French *moment psychologique* “moment of immediate expectation of something about to happen.””

“The original German phrase, misinterpreted by the French & imported together with its false sense into English, meant the psychic factor, the mental effect, the influence exerted by a state of mind, & not a point of time at all, das Moment in German corresponding to our *momentum*, not our *moment*. [Fowler]”

Etym. risk (n.) “1660s, *risque*, from French *risque* (16c.), from Italian *risco*, *riscio* (modern *rischio*), from *riscare* “run into danger,” of uncertain origin. The Englished spelling first recorded 1728. Spanish *riesgo* and German *Risiko* are Italian loan-words. With *run* (v.) from 1660s. *Risk aversion* is recorded from 1942; *risk factor* from 1906; *risk management* from 1963; *risk taker* from 1892.”

Definition

- A perceived or actual feeling of mental threat as a result of participation in a simulation which can mean feeling unsafe. Examples include feelings of shame or humiliation (Rudolph et al., 2014).

Compare: PSYCHOLOGICAL SAFETY

Psikolojik Risk \ p-si-ko-lo-jik \ risk \ isim

Etimoloji. psikolojik (sf.) “1680’ler, bk. psikoloji+-k. İlgili: *Psikolojik olarak*. *Psikolojik savaş*, 1940 yılında kayıt edildi. *Psikolojik an*, 1871’den itibaren popüler oldu. Fransızcada *moment psychologique* sözcüğü “bir şeyin gerçekleşmesinin doğrudan beklenildiği an” anlamındadır. “Psişik faktör, zihinsel etki, zihinsel durumun uyguladığı etki anlamındaki Fransızcada yanlış yorumlanan ve yanlış anlamıyla İngilizceye aktarılan original Almanca ifade [Fowler]”

Etimoloji. risk (is.) 1660’lar, *risqué* sözcüğünden alıntıdır. Fransızcadan *risque* (16yy.), İtalyancadan *risco*, *riscio* (modern *rischio*) ve belirsiz kökenden “tehlikeye girmek” anlamındaki *riscare*’den gelir. İngilizce yazımı, ilk kez 1728 yılında kayıt edildi. İspanyolcada *riesgo* ve Almancada *risiko* sözcükleri, İtalyancadan aktarılmış sözcüklerdir. 1660’larda beri *atmak* (f.) sözcüğü ile kullanılır. *Riskten kaçınma* 1942, *risk faktörü* 1906; *risk yönetimi* 1963; *risk alan* 1892 yılından kayıt edildi.

Tanım

- Güvensiz hissetmeye neden olabilecek bir simülasyona katılımın sonucu olarak algılanan veya gerçek zihinsel tehdit hissi. Örnekler utanma veya aşağılanma duygularını içerir (Rudolph ve ark., 2014).

Karşılaştırın: PSİKOLOJİK GÜVENLİK

Psychological Safety \ sahy-kuh-loj-i-kuh l \ seyf-tee \ noun

Etym. psychology (n.) 1650s, “study of the soul,” from Modern Latin *psychologia*, probably coined mid-16c. in Germany by Melancthon from Latinized form of Greek *psyche*- “breath, spirit, soul” + *logia* “study of.” Meaning “study of the mind” first recorded 1748, from Christian Wolff’s “*Psychologia empirica*” (1732); main modern behavioral sense is from early 1890s.

Etym. safety (n.) early 14c., from Old French *sauvete* “safety, safeguard; salvation; security, surety,” earlier *salvetet* (11c., Modern

Psikolojik Güvenlik \ p-si-ko-lo-jik \ gü-ven-lik \ isim

Etimoloji. psikoloji (is.) 1650’ler, Modern Latince “ruhun incelenmesi” anlamındaki muhtemelen 16yy. ortalarında ortaya çıkan *psychologia* sözcüğünden gelir. Melancthon tarafından Almancada, Yunancada “nefes, can, ruh” anlamındaki Latinceye çevrilmiş *psyche*- ile “inceleme” anlamındaki *logia* sözcüklerinin birleşimidir. “Zihnin incelenmesi” anlamı ilk kez 1748 yılında kayıt edildi. Christian Wolff’ün “*Psychologia empirica*” eseri 1732 yılında yayımlandı; 1890’ların başlarından beri temel modern davranış

French *sauveté*), from Medieval Latin *salvitatem* (nominative *salvitas*) “safety,” from Latin *salvus*.

Definition

- A feeling (explicit or implicit) within a simulation-based activity that participants are comfortable participating, speaking up, sharing thoughts, and asking for help as needed without concern for retribution or embarrassment.
- 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).

See also: SAFE LEARNING ENVIRONMENT, SIMULATION ENVIRONMENT

Compare: PSYCHOLOGICAL RISK

anlamındadır.

Etimoloji. güvenlik (is.) 14yy. başlarında Eski Fransızcadan “güvenlik, koruyucu; kurtarma; emniyet, güvence” anlamındaki *sauvete*, daha erken dönemlerde *salvetet* (11yy. Modern Fransızcasından *sauveté*), Orta Çağ Latincesinden “güvenlik” anlamındaki *salvitatem* (*salvitas* sözcüğünün yalın hali), Latince *salvus* sözcüklerinden gelir.

Tanım

- Katılımcıların rahat bir şekilde katılım gösterdiği, açıkça konuştuğu, düşüncelerini paylaştığı ve gerektiğinde ceza veya utanma endişesi olmaksızın yardım istediği bir simülasyona dayalı faaliyet içinde hissettiği duygu (açık veya örtük bir şekilde).
- Ekibin risk almak için güvenli olduğuna ve utanç duygusu veya cezalandırıcı sonuçlar yerine hatalara öğrenme fırsatı gözüyle bakıldığına yönelik ekip üyelerinin algısı (Edmondson, 1999; Higgins ve ark., 2012).

Ayrıca bakınız: GÜVENLİ ÖĞRENME ORTAMI, SİMÜLASYON ORTAMI

Karşılaştırım: PSİKOLOJİK RİSK

ORIGINAL Page 39	ÇEVİRİ Sayfa 39
<p>Realism \ rēə,lizəm \ <i>noun</i></p> <p><i>Note: this term often used synonymously with fidelity but not all agree these are the same</i></p> <p>Etym. <i>realism</i> (n.) 1794, from real (adj.) + -ism; after French réalisme or German Realismus; from Late Latin realis “real.” Meaning “close resemblance to the scene” (in art, literature, etc., often with reference to unpleasant details) is attested from 1856.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> 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). A statement about the similarity of something (a ‘copy’) to something else (the ‘original’) (Dieckmann, Gaba, & Rall, 2007). 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. Refers to the physical characteristics of the activity, semantical aspects of the activity (theories and conceptual relations – if A happens then B occurs), and/or the phenomenal aspects of the activity (emotions, beliefs, and thoughts experienced). <p>See also: FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, HIGH FIDELITY SIMULATION, HIGH FIDELITY SIMULATOR, IMMERSIVE SIMULATION, PHYSICAL FIDELITY, PSYCHOLOGICAL FIDELITY, SIMULATION FIDELITY</p>	<p>Gerçeklik \ ger-çek-lik \ <i>isim</i></p> <p><i>Not: Bu terim sıklıkla eş anlamlı olarak gerçekliğe uygunluk ile kullanılır, ancak tam anlamıyla aynı olduğu kabul edilemez.</i></p> <p>Etimoloji. <i>gerçeklik</i> (is.) 1794, “gerçek” sözcüğü (sf.) ile “-lik” ekinin birleşiminden elde edilen sıfat. Fransızcadan réalisme, Almancadan realismus ve Orta Çağ Latincesinden “gerçek” anlamındaki realis sözcüklerinden gelir. 1856 yılından beri “sahneye yakın benzerlik” (sanat, edebiyat, vb. alanlarda genellikle hoş olmayan ayrıntılara atıfta bulunmak) anlamı bildirilir.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Öğrencinin çalışma ortamına benzeyen bir ortam oluşturularak, öğrencinin bu ortamın gerçek olduğuna geçici olarak inanmasını sağlama yeteneği; gerçekçilik, çevre, simüle hasta ve eğitmen, değerlendirici ve / veya kolaylaştırıcıların eylemlerini içerir (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği). Bir şeyin (bir kopya) başka bir şeye (orjinal) benzerliği hakkındaki bir ifade (Dieckmann, Gaba ve Rall, 2007). Bir insanı, bir şeyi veya bir durumu gerçek hayatta olduğu şekilde tam olarak temsil etme niteliği veya durumu; bu durum, katılımcıların durum veya sorunlara gerçekmiş gibi yaklaşmalarını sağlar. Eylemin fiziksel özelliklerini, anlamsal yönlerini (teoriler ve kavramsal ilişkiler- A gerçekleşirse B oluşur) ve/veya olgusal yönlerini (deneyimlenen duygular, inançlar ve düşünceler) ifade eder. <p>Ayrıca bakınız: GERÇEĞE UYGUNLUK, İŞLEVSEL GERÇEĞE UYGUNLUK, GERÇEĞE UYGUNLUĞU YÜKSEK SİMÜLASYON, GERÇEĞE UYGUNLUĞU YÜKSEK SİMÜLATÖR, ÖZÜMSEYİCİ SİMÜLASYON, FİZİKSEL GERÇEĞE UYGUNLUK, PSİKOLOJİK GERÇEĞE UYGUNLUK, SİMÜLASYONUN GERÇEĞE UYGUNLUĞU</p>
<p>Reflective Thinking \ ri-flek-tiv \ thing-king \ <i>noun</i></p> <p>Etym. <i>reflection</i> (n.) Of the mind, from 1670s. Meaning “remark made after turning back one’s thought on some subject” is from 1640s.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 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 	<p>Yansıtıcı Düşünme \ yan-sı-tı-cı \ dü-şün-me \ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. <i>yansıtma</i> (is.) 1670’lere kadar akılda kalan. 1640’lardan gelen “bir kişinin bir konu üzerindeki düşüncesine yorum yaparak geri dönmek” anlamındaki kelime.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Bir simülasyon deneyimi sırası veya sonrasında gerçekleşen öz-izlemeye katılım; bu öz-izleme bir simülasyon deneyimi sırası veya sonrasında katılımcılar tarafından gerçekleştirilir.

<p>simulation and facilitator guidance to aid in this process (Rodgers, 2002; Decker et al., 2008; Kuiper & Pesut, 2004).</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 the experience with pre-existing knowledge. 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). <p>See also: GUIDED REFLECTION</p>	<ul style="list-style-type: none"> Öğrencilerin bilgi açıklarını belirlemelerine ve geliştirmeye ihtiyaç duydukları alanları göstermelerine yardımcı olan bir süreç; bu sürecin desteklenmesi için simülasyonda aktif katılım ve kolaylaştırıcı rehberliği gerekir (Rodgers, 2002; Decker ve ark., 2008; Kuiper ve Pesut, 2004). Simülasyon olaylarının, anlamları ve sonuçlarının bilinçli olarak değerlendirilmesi; bu süreç deneyimden anlam çıkarmalarında, deneyimin oluşturduğu soruları tanımlamalarında ve nihayetinde önceden edinilmiş bilgi birikimi ile deneyim yoluyla açığa çıkan bilgi, beceri ve tutumları özümsemelerinde katılımcılara imkân tanımaktadır. Öğrencilerin bilgi açıklarını belirlemelerine ve geliştirmeye ihtiyaç duydukları alanları göstermelerine yardımcı olan bir süreç; bu yansıtma benzersiz hasta durumları ile baş edebilmek için bilinçli öz değerlendirme gerektirmektedir (INACSL, 2013). <p>Ayrıca bakınız: REHBERLİ YANSITMA</p>
<p>Reliability \ ri-lahy-uh-bil-i-tee \ <i>noun</i></p> <p>See: SIMULATION RELIABILITY</p>	<p>Güvenilirlik \ gü-ve-ni-lir-lik \ <i>isim</i></p> <p>Bakınız: SİMÜLASYON GÜVENİLİRLİĞİ</p>
<p>Risk Management \ 'risk \ 'ma-nij-mənt \ <i>noun</i></p> <p>Etym. risk (n.) 1660s, <i>risque</i>, from French <i>risque</i> (16c.), from Italian <i>risco</i>, <i>riscio</i> (modern <i>rischio</i>), from <i>riscare</i> “run into danger,” of uncertain origin. The Englished spelling first recorded 1728. Spanish <i>riesgo</i> and German <i>Risiko</i> are Italian loan-words. With <i>run</i> (v.) from 1660s. <i>Risk aversion</i> is recorded from 1942; <i>risk factor</i> from 1906; <i>risk management</i> from 1963; <i>risk taker</i> from 1892.</p> <p>Etym. management (n.) 1590s, “act of managing by direction or manipulation,” from <i>manage</i> + <i>-ment</i>. Sense of “act of man aging by physical manipulation” is from 1670s. Meaning “governing body, directors of an undertaking collectively” (originally of a theater) is from 1739.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> “Proactive management of risk” that increases the rate of successful implementation. (Zakari et al, 2017). Managing factors that can result in success or loss within a project. (Sonchan & Ramingwong, 2015). 	<p>Risk Yönetimi \ risk \ yö-ne-ti-mi \ <i>isim</i></p> <p>Etimoloji. risk (is.) 1660’lar, <i>risqué</i>, Fransızcadan <i>risque</i> (16yy.), İtalyancadan <i>risco</i>, <i>riscio</i> (modern <i>rischio</i>) ve belirsiz kökenden “tehlikeye girmek” anlamındaki <i>riscare</i>’den gelir. İngilizce yazımı, ilk kez 1728 yılında kayıt edildi. İspanyolcada <i>riesgo</i> ve Almancada <i>risiko</i> sözcükleri, İtalyancadan aktarılmış sözcüklerdir. 1660’larda beri <i>atmak</i> (f.) sözcüğü ile kullanılır. <i>Riskten kaçınma</i> 1942, <i>risk faktörü</i> 1906; <i>risk yönetimi</i> 1963; <i>risk alan</i> 1892 yılından beri kayıt edilir.</p> <p>Etimoloji. yönetim (is.) 1590’lar, <i>yönet</i> + <i>-im</i> ‘in birleşiminden “yönlendirme veya manipülasyon yoluyla yönetme eylemi.” 1670’lerden beri “fiziksel manipülasyon yoluyla yönetme eylemi” anlamındadır. 1739 yılından beri “yönetim organı, toplu olarak bir işletmenin müdürleri” anlamındadır.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Başarılı uygulama oranını arttırmak üzere “riskin ileriye dönük yönetimi” (Zakari ve ark., 2017). Bir proje içindeki başarı veya kayıp ile sonuçlanabilecek faktörlerin yönetilmesi. (Sonchan ve Ramingwong, 2015).

Role Player \ rohl-pley- r \ noun

Etym. role (n.) “part or character one takes,” c. 1600, from French rôle “part played by a person in life,” literally “roll (of paper) on which an actor’s part is written,” from Old French rolle.

Etym. player (n.) Old English plegere, agent noun from play (v.). Stage sense is from mid-15c.

Definition

- 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).

See also: ACTOR, CONFEDERATE, EMBEDDED PARTICIPANT, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT.

Rol Yapan \ rol-ya-pan \ isim

Etimoloji. rol (is.) 1600’lü yıllarda “birinin aldığı rol veya karakter”, Fransızca rôle’dan “hayatta bir kişi tarafından oynanan bölüm”, kelimenin tam anlamıyla Eski Fransızca rolle’den bir oyuncunun bölümünün üzerine yazıldığı rulo (kağıt)”.
Etim. oyuncu (is.) Eski İngilizce plegere , oynamak (f.) eyleminde görev alan /etkili olan isim. 15yy. ortalarından beri sahne anlamındadır.

Tanım

- Farklı bir bakış açısını veya sosyal etkileşimi anlama çabası içinde özellikle inandırıcı durumlarda bir bireyin tutum, eylem ve söylemlerini üstlenen diğer birey. Örneğin; hemşirelik öğrencilerine bir hasta veya bir cerrah rolünü canlandırma fırsatının verilmesi. Bu terim bazen simüle ve standardize hasta terimlerinin yerine kullanılır ve tıp, hemşirelik veya diğer sağlık personellerini kapsar (Victoria Simüle Hasta Ağı)

Ayrıca bakınız: OYUNCU, MÜTTEFİK, GÖNÜLLÜ KATILIMCI, SİMÜLE HASTA, SİMÜLE BİREY, STANDARDİZE HASTA.

“Running on the Fly” \ ruhn-ing \ on \ th uh \ flahy \ noun**Definition**

- The method of operation for running a simulation whereby the operator changes the parameters of the scene, the standardized patient, 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.
- Running a simulation with minimal planning and preparation; a more impromptu type of simulation experience.

Compare to: MANUAL INPUT, PHYSIOLOGIC MODELING, PREPACKAGE SCENARIO

“Doğaçlama Yürütme”

\ do-ğaç-la-ma \ yü-rüt-me\ isim

Tanım

- Operatörün senaryo ilerledikçe sahne, standardize hasta veya simülatör göstergelerini değiştirdiği bir simülasyonun yürütülmesine yönelik işleyiş yöntemi; değişimler katılımcıların eylemlerine dayalı olarak gözlemciler ve eğiticinin veya operatörün bilgisine bağlıdır.
- Bir simülasyonun en az planlama ve hazırlık ile yürütülmesi; daha doğaçlama türündeki bir simülasyon deneyimi.

Karşılaştırın: ELLE GİRİŞ, FİZYOLOJİK MODELLEME, PAKET SENARYO

Safe Learning Environment

\ˈsɑːf \ ˈlɜːnɪŋ\ en·vi·ron·ment \in-ˈvī-rə(n)-mənt \ noun

Etym. safe (adj.) not able or likely to be hurt or harmed in any way; not in danger.

Etym. environment (n.) the conditions that surround someone or something; the conditions and influences that affect the growth, health, progress, etc., of someone or something.

Definition

- A learning environment where it is clarified that learners feel physically and psychologically safe to make decisions, take actions, and interact in the simulation.
- 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.

See also: PSYCHOLOGICAL SAFETY

Güvenli Öğrenme Ortamı

\gü-ven-li \ öğ-ren-me \ or-ta-mı \ isim

Etimoloji. güvenli (sf.) herhangi bir durumda asla veya kuvvetle muhtemel incinmeme veya zarar görmeme; tehlike içinde olmama.

Etimoloji. ortam (is.) birini veya bir şeyi çevreleyen durumlar; birinin veya bir şeyin büyümesini, sağlığını, gelişmesini, vb. durumlarını etkileyen koşullar ve etkiler.

Tanım

- Öğrencilerin simülasyon içinde karar vermeleri, gerekli adımları atmaları ve etkileşim kurabilmeleri için fiziksel ve psikolojik olarak kendilerini güvende hissettikleri aydınlatılmış bir öğrenme ortamı
- Liderler ve öğrenciler arasındaki karşılıklı saygı, destek ve saygılı iletişime dayalı bir öğrenme ortamı; düşünce ve eylemlere yönelik açık iletişim ve karşılıklı saygı teşvik edilir ve uygulanır

Ayrıca bakınız: PSIKOLOJİK GÜVENLİK

Scenario \si-nair-ee-oh \ noun

Etym. (n.) 1868, “sketch of the plot of a play,” from Italian scenario, from Late Latin scenarius “of stage scenes,” from Latin scena “scene.” Meaning “imagined situation” is first recorded 1960, in reference to hypothetical nuclear wars.

Definition

- 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 standardized patients (Alinier, 2011).
- The scripts, stories, or algorithms created for instructing the participants, including the simulators (human or robotic), on how to interact with the students.
- The description of an exercise (including initial conditions) of events for a simulation that includes details for everyone taking part.
- An initial set of conditions and timeline of significant events imposed on trainees or systems to achieve exercise objectives (M&S Glossary).

See also: CLINICAL SCENARIO, SCRIPT SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE, SIMULATION ACTIVITY

Senaryo \se-nar-yo \ isim

Etimoloji. (is.) 1868, İtalyanca senaryodan (scenario) “bir oyun planının taslağı”, Son Dönem Latince scenarius’dan “sahnelerin evresi”, Latince scena’dan “sahne”. “Hayal edilen durum” anlamı ilk kez 1960 yılında varsayımsal nükleer savaflara atıfla kayıt edildi.

Tanım

- Sağlık bakımı simülasyonunda amaçlar, hedefler, çözümlene konuları, klinik simülasyonun öyküsel açıklaması, personel gereksinimleri, simülasyon odasının düzeni, simülatörler, nesnel destekler, simülatör operasyonu ve standardize hastalara dair bilgileri kapsayan bir simülasyon tanımlaması (Alinier, 2011).
- Simülatörlerin (insan veya robot) öğrencilerle nasıl etkileşime gireceği dahil olmak üzere katılımcılara bilgi vermek için oluşturulan yazılı metinler, hikayeler veya algoritmalar.
- Katılan herkes için detayları içeren bir simülasyona dair olayları (başlangıç koşulları dahil) yürütmenin tanımı.
- Simülasyon hedeflerine ulaşmak için öğrenciler veya sistemlere uygulanan başlangıç koşulları ve önemli olayların zaman çizelgesi (M&S Sözlüğü).

Ayrıca bakınız: KLİNİK SENARYO, YAZILI METİN, SIMÜLASYONA DAYALI ÖĞRENME DENEYİMİ, SIMÜLASYON ETKİNLİĞİ

Screen - based Simulation / Screen - based Simulator

\ skreen \ bāst \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. *screen* (n.) Meaning “flat vertical surface for reception of projected images” is from 1810, originally in reference to magic lantern shows; later of movies. Related *screenshot* (n.) by 1991, from (computer) *screen* (n.) + *shot* (n.) in the photograph sense.

Etym. *simulation* (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* “imitate,” from stem of *similis* “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Etym. *simulator* (n.) 1835, of persons, from Latin *simulator* “a copier, feigner,” agent noun from *simulare* “imitate,” from stem of *similis* “like.” In reference to training devices for complex systems, from 1947 (flight simulator); *simulated* (adj.) 1620s, “feigned,” past participle adjective from *simulate* (v.). Meaning “imitative for purposes of experiment or training” is from 1966 (agent noun *simulator* in the related sense dates from 1947). In commercial jargon, “artificial, imitation” by 1942.

Definition

- 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 & Schwid, in Levine Chapter 14).
- A computer-generated video game simulator that can create scenarios that require real-time decisionmaking (Bonnetain, Biese, et al., 2009).

See also: COMPUTER-BASED SIMULATION, SIMULATOR

Görüntüye Dayalı Simülasyon / Simülatör

\ gö-rün-tü-ye \ da-ya-lı \ si-mü-las-yon \ isim

Etimoloji. *görüntü* (is.) 1810 yılından beri “yansıtılan görüntüleri gösteren düz düşey konumlu yüzey” anlamındadır, başlangıçta sihirli fener gösterilerine referansla; filmlerin sonrası ile ilişkilidir. İlgili: **ekran görüntüsü** (is.) 1991 yılından beri (bilgisayar) *ekran* (is.) + *görüntü* (is.) sözcüklerinin birleşimi olan fotoğraf anlamındadır.

Etimoloji. *simülasyon* (is.) *simulare* “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, *similis* “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Etimoloji. *simülatör* (is.) 1835, insanların, Latince *simulator* “taklitçi, yalandan yapan” kelimesinden gelir, *simulare* “benzetmek” kelimesinin ad halidir. *Similis* “benzer” kelimesinin köküdür. 1947’lerde (uçuş simülatörü) karmaşık sistemler için kullanılan eğitim araçlarını kastetmek için, 1620’lerde *simüle* edilmiş (sf.), “yalandan yapılmış”, taklidini yapmak anlamındaki *simulate* (f.) kelimesinin geçmiş zaman sıfat fiil halidir. 1966’larda (ilgili anlamdaki özne 1947’den kalma) “Deney ya da eğitim amaçlı taklit” Ticari jargonda, 1942’ye kadar “yapay, imitasyon” şeklinde kullanılmıştır.

Tanım

- Popüler oyun formatına benzer şekilde bilgisayar ekranında grafik, resim ve metin kullanılarak sunulan operatörün klavye, fare, oyun çubuğu veya başka bir giriş aygıtı sayesinde ara yüzle etkileşime girdiği bir simülasyon.
- Programlar, bir eğitmen ihtiyacını ortadan kaldırarak değerlendirme için geri bildirim verebilir ve öğrencilerin eylemlerini izleyebilir (Ventre ve Schwid, içinde Levine Bölüm 14).
- Gerçek zamanlı karar vermeyi gerektiren senaryoları oluşturabilen bilgisayarda üretilmiş bir video oyun simülatörü (Bonnetain, Biese, ve ark., 2009).

Ayrıca bakınız: BİLGİSAYAR TABANLI SİMÜLASYON, SİMÜLATÖR

Scribe / Scribing \ 'skrīb \ noun / verb \ 'skribiNG\

Etym. special use of Latin *scriba* “keeper of accounts, secretary, writer,” from past participle stem of *scribere* “to write.” Sense “one who writes, official or public writer” in English is from late 14c.

Definition

- The act of making notes about a scenario and documenting the actions taken or not taken.

Not alan / Not alma \not-a-lan\ isim / fül \not-al-ma\

Etimoloji. Latince “hesap tutucu, sekreter, yazar” anlamındaki *scriba* sözcüğünün özel kullanımı ve “yazmak” anlamındaki *scribere* kökünün geçmiş zamanlı halidir. İngilizcede 14yy. sonlarından itibaren “yazan biri, resmi veya umumi yazar” anlamındadır.

Tanım

- Bir simülasyon senaryosu hakkında not alma ve gerçekleştirilen veya gerçekleştirilmeyen eylemleri kayıt etme işi.

Script \ skript \ noun

Etym. (n.) late 14c., “something written.” Meaning “handwriting” is recorded from 1860. Theatrical use, short for manuscript, is attested from 1884.

Definition

- 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).
- A preordained series of actions based on the time and sequence of specific events.
- A written set of instructions providing a detailed plan of action for a simulation case; similar to a theatrical play.
- The lines to be spoken by operators, embedded actors, or simulated patients during a simulation event.
- A computer script is a list of commands that are executed by a certain program or scripting engine. Scripts may be used to automate processes on a local computer or to generate web pages on the Web. (<https://techterms.com/definition/script>)

See also: CLINICAL SCENARIO, SCENARIO SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE, SIMULATION ACTIVITY

Yazılı Metin \ ya-zı-lı \ me-tin / isim

Etimoloji. (is.) 14yy. sonlarında, “yazılı bir şey”. 1860’dan beri “el yazısı” anlamında kayıt edilmiştir. Tiyatral kullanımı, kısa el yazması, 1884 itibari ile onaylanmıştır.

Tanım

- Katılımcılar tarafından istenen gözlemlenebilir davranışları başlatmaya yönelik durum oluşturacak nitelikte çeşitli konuları, alt konuları, becerileri ve tetikleyicileri içeren bir simülasyon etkinliğine yönelik yazılı plan.
- Belirli olayların zamanı ve seyrine dayalı olarak önceden belirlenmiş bir dizi eylem.
- Bir simülasyon vakasına yönelik ayrıntılı bir eylem planı sağlayan bir dizi yazılı talimatlar: bir tiyatro oyununa benzer.
- Bir simülasyon etkinliği sırasında operatörler, gizli oyuncular veya simüle hastalar tarafından söylenen cümleler.
- Bir bilgisayar yazılı metni, belli bir program veya altyapı tarafından yürütülen komutların bir listesidir. Komut dosyaları, yerel bir bilgisayarda süreçleri otomatikleştirmek veya internet sayfası oluşturabilmek için kullanılabilir (<https://techterms.com/definition/script>).

Ayrıca bakınız: KLİNİK SENARYO, SENARYO, SİMÜLASYONA DAYALI ÖĞRENME DENEYİMİ, SİMÜLASYON ETKİNLİĞİ

Sequential Simulation

\ si-'kwen(t)-shəl \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. sequential (adj.) “1816, from Late Latin *sequentia* (see sequence) + -al (1). Related: *Sequentially*.”

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* “imitate,” from stem of *similis* “like”. Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- A concept defined as “physically simulated trajectories of care” (Weldon, Kneebone, & Bello, 2016, p. 78); in this type of simulation, “elements of a patient’s care pathway” are incorporated “into a scenario-based simulation using real clinicians and simulated patients in order to create a simulated experience from a patient’s perspective” (Weldon, Kneebone, & Bello, 2016, p. 78-79).
- Where the different components of care are re-created; may include transitions of time and different scenes (Weil et al, 2018). The focus is on the patient’s journey and the effect of the care on the patient (Weil et al, 2018).

Compare: DISCRETE SIMULATION, DURATIONAL SIMULATION

Ardışık Simülasyon

\ ar-dı-şık \ si-mü-las-yon \ isim

Etimoloji. ardışık (stf.) “1816, Ortaçağ Latincesinden *sequentia* (bk. dizi) ard + -ış sözcüklerinin birleşimidir. İlgili: *Ardışık olarak*.”

Etimoloji.simülasyon (is.) *simulare* “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, *similis* “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- “Fiziksel olarak simüle edilmiş bakım yörüngeleri” olarak tanımlanan bir kavram (Weldon, Kneebone ve Bello, 2016, s. 78); bu tür simülasyonda, “bir hastaya bakım sunumunun öğeleri”, “hastanın bakış açısından bir simüle deneyim oluşturmak için gerçek klinisyenler ve simüle hastalar kullanılarak senaryoya dayalı bir simülasyon” ile birleştirilir (Weldon, Kneebone ve Bello, 2016, s. 78-79).
- Bakımın farklı bakım bileşenlerinin yeniden oluşturulduğu yerler; zaman geçişlerini ve farklı sahneleri içerebilir (Weil ve ark., 2018). Odak noktası, hastanın yolculuğu ve bakımın hasta üzerindeki etkisidir (Weil ve ark., 2018).

Karşılaştırın: AYRIK SİMÜLASYON, SÜRELİ SİMÜLASYON

Serious Games \ seer-ee-uh s \ geymz \ noun

Etym. serious (adj.) mid-15c., “expressing earnest purpose or thought” (of persons), from Middle French sérieux “grave, earnest” (14c.), from Late Latin serius, from Latin serius “weighty, important, grave.” Gothic....”honored, esteemed,” literally “weighty.” Meaning “attended with danger” is from 1800.

Etym. games (n.) 1200, from Old English gamen “joy, fun; game, amusement,” “participation, communion.” “contest for success or superiority played according to rules” is first attested c. 1200 (of athletic contests, chess, backgammon).

Definition

- A mental contest played with a computer in accordance with specific rules, which uses entertainment to further training, education, health, public policy, and strategic communication objectives (Zyda, 2005).
- 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.
- 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.

See also: GAMEIFICATION, SIMULATOR

Shared Mental Model \ shaird \ men-tl] \ mod-l] \ noun

Etym. share (n.) (v.) 1580s, “to apportion to someone as his share; to apportion out to others; to enjoy or suffer (something) with others,” from share. Meaning “to divide one’s own and give part to others” is recorded from 1590s. **Related:** Shared, sharer, sharing

Etym. mental (adj.) early 15c., “pertaining to the mind,” from Middle French mental, from Late Latin mentalis “of the mind,” from Latin mens (genitive mentis) “mind;” cognates: Sanskrit matih “thought, mind;” Old English gemynd “memory, remembrance.”

Etym. model. Sense of “thing or person to be imitated” is 1630s.

Definition

- A means of describing that each participant in a simulation has a shared understanding of the purpose and process of the simulation activity and participants’ roles.
- The knowledge framework of the relationships between the task the team is engaged in and how the team members will interact. *For example: this framework facilitates a team’s ability to predict what team members will do when faced with a*

Ciddi Oyunlar \ cid-di \ o-yun-lar \ isim

Etimoloji. ciddi (sf.) 15yy. ortalarında, “gerçek bir amaç veya düşüncenin ifade edilmesi” (kişilerin), Orta Fransızcadan “vakur, ağır başlı” anlamındaki sérieux (14yy.), Geç Latince’den seriusus, Latince’den “ağır, önemli, vakur” anlamındaki serius. Gotik.... “şerefli, saygın,” kelimenin tam anlamıyla “ağır”. “Tehlike arz eden” anlamı, 1800’den gelir.

Etimoloji. oyunlar (is.) 1200, Eski İngilizceden “neşe, eğlence, zevk” “katılım, birlik” anlamındaki gamen. “Kurallara göre oynanan başarı veya üstünlük için yarışma” anlamı ilk kez 1200’lü yıllar itibarı ile onaylanmıştır (atletik yarışmalar, santraç, tavla).

Tanım

- Eğitim, sağlık, kamu politikası ve stratejik iletişim hedeflerinin ilerlemesini sağlamak için eğlenceyi kullanarak belirli kurallar doğrultusunda bilgisayarla oynanan zihinsel bir yarışma (Zyda, 2005).
- Salt eğlence dışında temel bir amaç için tasarlanmış bir oyun. Ciddi oyunların, açıkça belirtilmiş ve dikkatlice düşünülmüş bir eğitim amacı vardır ve öncelikli olarak eğlence için oynanması amaçlanmamıştır (Michael ve Chen, 2006). Ciddi oyunlar, gerçek dünyadaki olayların veya bir sorunu çözmek amacıyla tasarlanmış süreçlerin simülasyonlarıdır.
- Savunma bağlamında ciddi oyunlar genellikle gerçek dünyadaki olaylar ve süreçlerin simülasyonunda askeri seçenekleri prova etmek, eğitmek veya incelemek için kullanılır (Avustralya Savunma Bakanlığı).
- “Ciddi” sıfatı genellikle savunma, eğitim, bilimsel araştırma, sağlık bakımı, acil yönetimi, şehir planlama, mühendislik, din ve politika endüstrileri tarafından kullanılan ürünleri nitelendirmek için eklenir.

Ayrıca bakınız: OYUNLAŞTIRMA, SİMÜLATÖR

Paylaşılan Zihinsel Model

\ pay-la-şıl-lan \ zi-hin-sel \ mo-del \ isim

Etimoloji. Pay (laşmak) (i.) (f.) 1580’lerde “birine payını vermek; başkalarına bölüştürmek; başkalarıyla birlikte eğlenmek veya acı çekmek”. “Kendininkini bölmek ve başkalarına dağıtmak” anlamı, 1590’lardan beri kayıt edilir. **İlgili:** Paylaşılan, paylaşımcı, paylaşma.

Etimoloji. zihinsel (sf.) 15yy. başlarında “zihinle ilgili olarak” anlamında Orta Fransızcadan mental, Geç Latince’den “zihin ile ilgili” anlamındaki mentalis, Latince’den zihin anlamındaki mens (mentis sözcüğünün -in hali) sözcüklerinden gelir. Aynı kökenliler: Sanskritçe’de “düşünce, zihin” anlamındaki matih; Eski İngilizcede “bellek, hatırlatma” anlamındaki gemynd.

Etimoloji. model 1630’larda “taklit edilen nesne veya birey” anlamında.

task, and what they will need to do it.

Tanım

- Bir simülasyondaki her katılımcının, simülasyon faaliyetinin amaç ve süreçleri ve katılımcının rolleri hakkında paylaşılan bir anlayışa sahip olduğunu tanımlayan bir araç.
- Ekibin faaliyette bulunduğu görev ile ekip üyelerinin nasıl etkileşime gireceği arasındaki ilişkilerin bilgi çerçevesi. *Örneğin: bu çerçeve, bir ekibin bir görevle karşılaştığında ekip üyelerinin ne yapacağını ve ne yapmaları gerektiğini tahmin etme yeteneğini kolaylaştırır.*

ORIGINAL Page 43	ÇEVİRİ Sayfa 43
<ul style="list-style-type: none"> 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. <i>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.</i> Shared mental models facilitate collaboration, and are crucial when team communication in a situation is difficult (due to time pressure, etc.). <p>Compare: SITUATIONAL AWARENESS</p>	<ul style="list-style-type: none"> Bireysel bir ekip üyesinin bir durumsal algı geliştirdiği çerçeve, bu çerçeve paylaşılır, ekibin bilgileri yansıtmasına ve bu bilgilere dayalı olarak durumsal farkındalıklarını ve kendi zihinsel modellerini gözden geçirmelerine imkân tanır. <i>Örneğin: Gözlemleri dile getirme, bilgileri yüksek sesle iletme, yapılandırılmış bir time-out ile yeni bilgileri iletme ve başkaları ile ilişki kurmak için yüksek sesle düşünme ve ortaklıklara, değerlendirmelere ve planlara değer verme yoluyla paylaşım gerçekleşebilir.</i> Paylaşılan zihinsel modeller, iş birliğini kolaylaştırır ve ekip iletişiminin zor olduğu bir durumda önemlidir (zaman baskısı nedeniyle, vb.). <p>Karşılaştırım: DURUMSAL FARKINDALIK</p>
<p>Simulated-Based Learning Experience \ sim-yuh-leyt -id \ bāst \ lur-ning \ ik-speer-ee-uh ns \ noun</p> <p>Etym. simulated (adj.) 1620s, “feigned,” past participle adjective from simulate (v.). Meaning “imitative for purposes of experiment or training” is from 1966; commercial jargon, “artificial, imitation” by 1942.</p> <p>Etym. learning (n.) Old English leornung “learning, study,” from leornian. Learning curve attested by 1907.</p> <p>Etym. experience (v.) 1530s, “to test, try, learn by practical trial or proof;” (n.). Sense of “feel, undergo” first recorded 1580s. Related: Experienced; experiences; experiencing.</p> <p>Etym. experience (n.) late 14c., “observation as the source of knowledge; actual observation; an event which has affected one,” from Old French esperience “experiment, proof, experience” (13c.), from Latin experientia “a trial, proof, experiment; knowledge gained by repeated trials;” Meaning “state of having done something and gotten handy at it” is from late 15c.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> An array of structured activities that represent actual or potential situations in education and practice. These 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, et al., 2012). <p>See also: CLINICAL SCENARIO, SCENARIO, SIMULATION ACTIVITY</p>	<p>Simülasyona Dayalı Öğrenme Deneyimi \ si-mü-las-yo-na \ da-ya-lı \ öğ-ren-me \ de-ne-yi-mi \ isim</p> <p>Etimoloji. simüle (sf.) 1620’lerde “sahte” anlamındaki simulate (f.) sözcüğünün geçmiş zamanlı sıfat hali. 1966 yılından beri “deney veya eğitim amaçlı taklit” anlamındadır; 1942’lerde “yapay, taklit” anlamındaki ticari jargon.</p> <p>Etimoloji. öğrenme (is.) Eski İngilizcede “öğrenmek, çalışmak” anlamında leornian, leornung sözcüğünden türetilmiş. Öğrenme eğrisi, 1907 yılı itibari ile onaylanmıştır.</p> <p>Etimoloji. deneyim (f.) 1530’larda, “test etmek, denemek, pratik olarak deneyerek öğrenmek veya sınanmak” (f.). “Hissetmek, geçirmek” anlamı ilk kez 1580’lerde kayıt edildi. İlgili: Deneyimli, deneyimler, deneyimleme.</p> <p>Etimoloji. deneyim (i.) 14yy. sonlarında “bilginin kaynağı olarak gözlem; eylemsel gözlem; birini etkileyen olay.” Eski Fransızcadan “tecrübe, sınama, deneyim” anlamındaki esperience (13yy.), Latince’den “bir deneme, sınama, tecrübe; tekrarlanan tecrübelerden kazanılan bilgi” anlamındaki experientia. “Bir şeylerin yapıldığı ve işe yaradığı durum” anlamı, 15yy. sonlarından gelir.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Eğitim ve uygulamadaki gerçek veya olası durumları temsil eden bir dizi yapılandırılmış faaliyet. Bu faaliyetler, katılımcıların simüle edilmiş bir ortamda bilgi, beceri ve tutumlarını geliştirmelerine veya arttırmalarına ve gerçekçi durumları analiz etmelerine ve yanıt vermelerine imkân tanır (Pilcher, Goodall, Jensen ve ark., 2012). <p>Ayrıca bakınız: KLİNİK SENARYO, SENARYO, SİMÜLASYON ETKİNLİĞİ</p>
<p>Simulated Patient (SP) \ sim-yuh-leyt -id \ pey-shuh nt \ noun</p> <p><i>Note: this term is often synonymous with Standardized Patient</i></p> <p>Etym. simulated (adj.) 1620s, “feigned,” past participle adjective from simulate (v.). Meaning “imitative for purposes of experiment or training” is from 1966; commercial jargon, “artificial, imitation” by 1942.</p>	<p>Simüle Hasta (SH) \ si-mü-le \ has-ta \ isim</p> <p><i>Not: Bu terim sıklıkla Standardize Hasta ile eş anlamlıdır.</i></p> <p>Etimoloji. simüle (sf.) 1620’lerde “sahte” anlamındaki simulate (f.) sözcüğünün geçmiş zamanlı sıfat hali. 1966 yılından beri “deney veya eğitim amaçlı taklit” anlamındadır; 1942’lerde “yapay, taklit” anlamındaki ticari jargon.</p> <p>Etimoloji. hasta (is.) 14yy. sonlarında “tıbbi tedavi altında acı</p>

Etym. patient (n.) “suffering or sick person under medical treatment,” late 14c., from Old French *pacient* (n.), from the adjective, from Latin *patientem*.

Definition

- 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.
- An individual who is trained to portray a real patient in order to simulate a set of symptoms or problems used for health care education, evaluation, and research (Society for Simulation in Healthcare).
- 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. SPs can also be used to give feedback and evaluate learner performance (Lewis et al, 2017).

See also: ACTOR, CONFEDERATE, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT.

çeken veya hastalıklı birey,” anlamındaki Eski Fransızcadan *pacient* (is.) ve Latince *patientem* sözcüğünün sıfat halinden gelir.

Tanım

- Gerçek bir hastayı uzman bir klinisyenin ayırt edemeyeceği kadar doğru bir şekilde simüle etmek için özenle eğitilmiş birey. SH, simülasyon gerçekleşirken yalnızca hastalık öyküsü ile değil aynı zamanda beden dili, fiziksel bulgular, duygusal ve kişilik özellikleri ile simüle edilen hastanın gestaltını sunar (Barrows, 1987). ABD ve Kanada’da sıklıkla standardize hasta terimi ile birbirinin yerine kullanılır, ancak diğer ülkelerde öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamak için SH rolü değiştirilerek simüle hasta senaryolarının tasarlanabilir olması nedeniyle simüle hasta, standardize hastadan daha geniş anlamı bir terim olarak kabul edilir.
- Sağlık bakımı eğitimi, değerlendirmesi ve araştırması için kullanılan bir dizi belirti veya sorunu simüle etmek için gerçek bir hastayı canlandırmak üzere eğitilmiş birey (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği).
- SH’lar, simüle klinik ortamlarda öykü/konsültasyon, fiziksel değerlendirme ve diğer klinik becerileri içeren ancak sınırlı olmayan konularda öğrencilerin öğretimi ve değerlendirilmesinde kullanılabilir. SH’lar, ayrıca geri bildirim verilmesinde ve öğrenci performansının değerlendirilmesinde kullanılabilir (Lewis ve ark., 2017).

Ayrıca bakınız: OYUNCU, MÜTTEFİK, GÖNÜLLÜ KATILIMCI, ROL YAPAN, SİMÜLE BİREY, STANDARDİZE HASTA.

Simulated Person \ sim-yuh-leyt -id \ pur-suh n \ *noun*

Etym. simulated (adj.) 1620s, “feigned,” past participle adjective from *simulate* (v.). Meaning “imitative for purposes of experiment or training” is from 1966; commercial jargon, “artificial, imitation” by 1942.

Definition

- A person who portrays a patient (simulated patient), family member, or health care provider in order to meet the objectives of the simulation; a simulated person may also be referred to as a standardized patient/family/health care provider if they have been formally trained to act as real patients in order to simulate a set of symptoms or problems used for health care education, evaluation, and research. Simulated persons often engage in assessment by providing feedback to the learner (Palaganas, et al., 2012).

See also: CONFEDERATE, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, STANDARDIZED PATIENT, STANDARDIZED/ SIMULATED PARTICIPANT

Simüle Birey \ si-mü-le\ bi-rey\ *isim*

Etimoloji. simüle (sf.) 1620’lerde “sahte” anlamındaki *simulate* (f.) sözcüğünün geçmiş zamanlı sıfat hali. 1966 yılından beri “deney veya eğitim amaçlı taklit” anlamındadır; 1942’lerde “yapay, taklit” anlamındaki ticari jargon.

Tanım

- Bir hasta (simüle hasta), aile üyesi veya sağlık bakımı uzmanını, simülasyon hedeflerine ulaşmak için canlandıran birey; bir simüle birey, sağlık bakımı eğitimi, değerlendirmesi ve araştırması için kullanılan bir dizi belirti veya sorunu simüle etmek için gerçek hastalar gibi davranmak üzere resmi olarak eğitildiğinde standardize hasta/aile/sağlık bakımı uzmanı olarak adlandırılır. Simüle bireyler sıklıkla öğrencilere geri bildirim vererek değerlendirmeye katılırlar (Palaganas, ve ark., 2012).

Ayrıca bakınız: MÜTTEFİK, GÖNÜLLÜ KATILIMCI, ROL YAPAN, SİMÜLE HASTA, STANDARDİZE HASTA, STANDARDİZE/SİMÜLE KATILIMCI

Simulated/Synthetic Learning Methods

\ sim-yuh-leyt -id \ sin-thet-ik \ lur-ning \ meth-uh dz *noun*

Etym. simulated (adj.) 1620s, “feigned,” past participle adjective from *simulate* (v.). Meaning “imitative for purposes of experiment or training” is from 1966; commercial jargon, “artificial, imitation” by 1942.

Etym. synthetic (adj.) 1690s, as a term in logic, “deductive,” from

Simüle /Yapay Öğrenme Yöntemleri

\ si-mü-le\ ya-pay\ öğ-ren-me\ yön-tem-le-ri *isim*

Etimoloji. simüle (sf.) 1620’lerde, “sahte”, benzetmek’in (f.) geçmiş zamanlı sıfat hali. 1966’dan itibaren “deney ya da eğitim amaçlı taklitçi” anlamındadır; ticari jargon, 1942’ye kadar “yapay, taklit”.

Etimoloji. yapay (sf.) 1690’larda mantık içinde bir terim

French *synthétique* (17c.) and directly from Modern Latin *syntheticus*, from Greek *synthetikos* “skilled in putting

olarak, “tümdengelim,” Fransızcadaki *synthétique* (17yy.) ve doğrudan Modern Latincedeki *syntheticus* ve Yunancadan “*synthetikos*” “biraraya getirme konusunda yetenekli, yapıcı,”

together, constructive,” from *synthetos* “put together, constructed, compounded,” past participle of *syntithenai* “to put together” (see *synthesis*). **Related:** *Synthetical* (1620s in logic).

Etym. learning (n.) Old English *leornung* “learning, study,” from *leornian*.

Etym. method (n.) from Latin *methodus* “way of teaching or going,” from Greek *methodos* “scientific inquiry, method of inquiry, investigation,” originally “pursuit, a following after,” from *meta-* “after” + *hodos* “a traveling, way.” Meaning “way of doing anything” is from 1580s; that of “orderliness, regularity” is from 1610s.

Definition

The principles, pedagogies, and educational strategies used in health care simulation. They include:

- **Case-based learning** - written and oral presentations used to present and review clinical scenarios but do not involve hands-on learning, e.g., table-top simulation.
- **Computer simulation** – see Computer Simulation.
- **Procedural or Partial Task Training** - see Part-task Trainer or Task Trainer.
- **Hybrid Simulation**- see Hybrid Simulation.
- **Integrated procedural training (psychomotor focus)** - 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).
- **Integrated procedural training (whole procedure)** - Integrates task training with role play (actors) to enable procedural and communication tasks to be practiced simultaneously.
- **Mixed simulation**- see Mixed Simulation.
- **Simulation / Scenario-based learning** - 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 built into the equipment or the environment.
- **Standardized/Simulated Patient** - see Standardized/Simulated Patient. **Role play** - see Role Play.
- **Debriefing** – see Debriefing.
- **Multimodal formats** – see Multiple Modality.

See also: MODALITY, TYPOLOGY

synthetos’tan; “bir araya getirmek, inşa etmek, birleşik” *syntithenai*’nin geçmiş zaman hali (bk. *sentez*). **İlgili:** *Sentetik* (1620’ler mantıkta).

Etimoloji. öğrenme (is.). Eski İngilizce *leornung* “öğrenme, çalışma”, *leornian*’dan.

Etimoloji. yöntem (is.) Latince *methodus*’dan “öğretme veya gitme yolu”, Yunanca *methodos*’dan “bilimsel sorgulama, sorgulama yöntemi, soruşturma”, aslen “takip, takip eden,” *meta-* “sonra” + *hodos* “bir yolculuk, yol.” “Bir şey yapma yolu” anlamı 1580’lerden; “düzenlilik, devamlılık” anlamı 1610’lardan gelir.

pedagojiler ve eğitim stratejileri. Şunları kapsar:

- **Vaka temelli öğrenme** - klinik senaryoları sunmak ve gözden geçirmek için kullanılan ancak uygulamalı öğrenmeyi içermeyen yazılı ve sözlü sunumlar, örn. masa üstü simülasyonu.
- **Bilgisayar simülasyonu** – bk. Bilgisayar Simülasyonu.
- **Prosedürel veya Parça Görev Eğitimi** – bk. Parça-görev Öğreticisi veya Görev Öğreticisi.
- **Hibrid Simülasyon**- bk. Hibrid Simülasyonu.
- **Entegre prosedürel eğitim (psikomotor odaklı)** - Aynı anda yürütülen bir dizi ayrık görevi birleştirir veya karmaşık bir klinik görev oluşturmak üzere sırayla (örn., travma hastalarında endotrakeal entübasyon ve servikal omurga immobilizasyonu).
- **Entegre prosedür eğitimi (tüm prosedür)** - Prosedür ve iletişim görevlerinin aynı anda uygulanabilmesi için görev eğitimi rol oynama (aktörler) ile bütünleştirir.
- **Karma simülasyon**- bk. Karma Simülasyon.
- **Simülasyon / Senaryoya- dayalı öğrenme** - Öğrenciler, gerçek dünya sorumluluklarını temsil eden öğrenme hedeflerine ulaşmak için insanlar, simülatörler, bilgisayarlar veya görev eğitmenleriyle etkileşime girer. Çevre işyerine benzeyebilir. Öğrenme hedeflerine bağlı olarak, ekipman veya çevreye gerçekçilik yerleştirilebilir.
- **Standardize / Simüle Hasta** – bk. Standardize / Simüle Hasta. **Rol yapma** – bk. Rol Yapma.
- **Çözümleme** – bk. Çözümleme Oturumu.
- **Çok modlu formatlar** – bk. Çoklu Yöntem.

Ayrıca bakınız: YÖNTEM, TİPOLOJİ

Simulation \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* “imitate,” from stem of *similis* “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- A technique that creates a situation or environment to allow

Simülasyon \ si-mü-las-yon \ isim

Etimoloji. simülasyon (is.) *simulare* “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, *similis* “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

<p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, 2004). • A pedagogy using one or more typologies to promote, improve, or validate a participant's progression from novice to expert (INACSL, 2013). • The application of a simulator to training and/or assessment (SSH). • A method for implementing a model over time. <p>See also: HEALTHCARE SIMULATION</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kişilerin gerçek bir olayın temsilini deneyimlemelerine olanak veren bir durum veya ortam yaratan bir teknik, uygulama, öğrenme, değerlendirme, test etme veya sistemleri veya insan eylemlerini anlamayı kazanmadır. • Gerçek deneyimleri, gerçek dünyanın önemli yönlerini tam etkileşimli bir şekilde uyandıran ya da taklit eden yönlendirilmiş deneyimlerle değiştiren ya da yükselten bir eğitim tekniğidir (Gaba, 2004). • Bir katılımcının acemiden uzmana ilerlemesini teşvik etmek, iyileştirmek veya doğrulamak için bir veya daha fazla tipoloji kullanan bir pedagojidir (INACSL, 2013). • Eğitim ve/veya değerlendirmeye simülasyon uygulanmasıdır (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği). • Bir modeli zaman içinde uygulamak için bir yöntemdir. <p>Ayrıca bakınız: SAĞLIK BAKIMI SİMÜLASYONU</p>
<p>Simulation Activity \ sim-yuh-ley-shuh n \ ak-tiv-i-tee \ noun</p> <p>Etym. <i>simulation</i> (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • All the elements in a simulation session, including the design and setup required. <p>See also: CLINICAL SCENARIO, SCENARIO SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE</p>	<p>Simülasyon Etkinliği \ si-mü-las-yon \ et-kin-li-ği \ isim</p> <p>Etimoloji. <i>simülasyon</i> (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tek bir simülasyon etkinliğinin başlatılmasından sona erdirilmesine kadar tüm eylem ve olaylar kümesidir; öğrenme ortamında, bu genellikle bilgilendirme (önbilgilendirme) ile başlar ve çözümlenme ile sona erer. • Bir simülasyon oturumundaki tüm unsurlar, tasarım ve kurulum dahil olmak üzere gereklidir. <p>Ayrıca bakınız: KLİNİK SENARYO, SENARYO SİMÜLASYON (BENZETİM) TABANLI ÖĞRENME DENEYİMİ</p>
<p>Simulation-Enhanced Interprofessional Education / (Sim-IPE) \ sim-yuh-ley-shuh n \ in-'han(t)st \ in-'tər\ prə-'fesh-nəl \ e-jə-'kā-shən\ noun</p> <p>Etym. <i>simulation</i> (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.</p> <p>Etym. <i>education</i> (n.) the action or process of teaching someone especially in a school, college, or university; the knowledge, skill, and understanding that you get from attending a school, college, or university; a field of study that deals with the methods and problems of teaching.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The education of health care professionals with different but complementary knowledge and skills in a simulation environment that promotes a collaborative team approach. 	<p>Simülasyon-Geliştirilmiş Meslekler Arası Eğitim / (Sim-MAE) \ si-mü-la-yon- \ge-liş-ti-ri-l-miş \ mes-lek-ler \ a-ra-sı \ e-ği-tim \ isim</p> <p>Etimoloji. <i>simülasyon</i> (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.</p> <p>Etimoloji. <i>eğitim</i> (is.) özellikle okulda, kolejde veya üniversitede birisine öğretme eylemi veya süreci; bir okula, koleje veya üniversiteye gitmekten elde ettiğiniz bilgi, beceri ve anlayış; öğretim yöntemleri ve sorunları ile ilgilenen bir çalışma alanıdır.</p> <p>Tanım</p> <p>Farklı ama tamamlayıcı bilgi ve becerilere sahip sağlık bakımı profesyonellerinin simülasyon ortamında işbirlikçi bir takım yaklaşımına teşvik eden eğitimidir.</p>

<p>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, et al., 2015). It is designed for the individuals involved to “learn about, from and</p>	<p>Simülasyon- geliştirilmiş meslekler arası eğitim (Sim-MAE), iki veya daha fazla mesleğin katılımcıları ve kolaylaştırıcıları, paylaşılan veya bağlantılı hedeflere ve sonuçlara ulaşmak için simüle edilmiş bir sağlık bakımı deneyimine katıldığına ortaya çıkar (Decker ve ark., 2015). İlgili kişilerin etkili bir işbirliği sağlamak ve sağlık sonuçlarını iyileştirmek için “birbirlerinden ve birbirleriyle bilgi edinmesi” amacıyla tasarlanmıştır (Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ), 2010, s.13).</p>
--	---

ORIGINAL Page 45	ÇEVİRİ Sayfa 45
<p>with each other to enable effective collaboration and improve health outcomes” (WHO, 2010, p.13).</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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., 2008). • A simulation environment of equal and mutual respect and recognition of each team member’s knowledge and skills. 	<ul style="list-style-type: none"> • Öğrencileri meslekler arası bir ekip çalışması modeline çalıştıran, çeşitli uzmanlık alanlarından sağlık bakımı profesyonellerini simülasyon ortamında bir araya getiren işbirlikçi bir eğitim yaklaşımıdır (Decker ve ark., 2008). • Her ekip üyesinin bilgi ve becerilerinin eşit ve karşılıklı saygı ve takdir ile karşılandığı simülasyonu ortamıdır.
<p>Simulation Environment / Simulation Learning Environment / Synthetic Learning Environment (SLE) \ sim-yuh-ley-shuh n \ lur-ning \ en-vahy-ruh n-muh nt \ sin-'the-tik\ 'lərn-ing \ in-'vī-rə(n)-mənt \ noun</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.</p> <p>Etym. synthetic (adj.) 1690s, as a term in logic, “deductive,” from French synthétique (17c.) and directly from Modern Latin syntheticus, from Greek synthetikos “skilled in putting together, constructive,” from synthetos “put together, constructed, compounded,” past participle of syntithenai “to put together” (see synthesis). Related: Synthetical (1620s in logic).</p> <p>Etym. learning (n.) Old English leornung “learning, study,” from leornian.</p> <p>Etym. environment (n.) 1887, “enviroming, surrounding,” Ecological sense by 1967.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • The physical setting where simulation activities may take place, inclusive of the people and equipment that form part of the simulation experience. • 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. 	<p>Simülasyon Ortamı / Simülasyon Öğrenme Ortamı / Yapay Öğrenme Ortamı (YÖO) \ si-mü-las-yon \ or-ta-mı \ ya-pay \ öğ-ren-me \ or-ta-mı \ isim</p> <p>Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.</p> <p>Etimoloji. yapay (sf.) 1690'larda mantık içinde bir terim olarak, “tüm dengelim,” Fransızcadaki synthétique (17yy.) ve doğrudan Modern Latincedeki syntheticus ve Yunancadan “synthetikos” “bir araya getirme konusunda yetenekli, yapıcı,” synthetos’tan; “bir araya getirmek, inşa etmek, birleşik” syntithenai’nin geçmiş zaman hali (bk. sentez). İlgili: Sentetik (1620'ler mantıkta).</p> <p>Etimoloji. öğrenme (is.). Eski İngilizce leornung “öğrenme, çalışma”, leornian’dan.</p> <p>Etimoloji. çevre (is.) 1887, “çevreleyen,” ekolojik anlamda 1967 yılından itibaren.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simülasyon deneyiminin bir parçasını oluşturan insanlar ve ekipman dahil, simülasyon faaliyetlerinin gerçekleşebileceği fiziksel ortamdır. • Simülasyon tabanlı bir öğrenme deneyiminin yaşandığı ve kolaylaştırıcı tarafından olumsuz deneyimler olmadan katılımcı deneyimlerinin paylaşılmasını ve tartışılmasını teşvik etmek için güvenli bir ortamın

<ul style="list-style-type: none"> • 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., 2007). • An atmosphere that is created by the facilitator to allow for sharing and discussion of participant experiences without fear of humiliation or punitive action. • 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). <p>See also: PSYCHOLOGICAL SAFETY</p>	<p>yaratıldığı bir yerdir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Öğrenim bağlamı, gerçek dünyadaki durumların kontrollü ve korumalı bir sunumundan ve stajyerlerin aynı anda hem zorlandığı hem de performansları üzerinde psikolojik olarak güvende hissettikleri bir dizi eğitim yöntemi ve prosedürlerinden oluşur (Rudolph ve ark., 2007). • Kolaylaştırıcı tarafından, aşağılama veya cezalandırıcı eylem korkusu olmadan katılımcı deneyimlerinin paylaşılmasına ve tartışılmasına izin vermek için oluşturulan bir atmosferdir. • Öğrenme ve ilgili faaliyetler ve / veya araştırma (ASSH) amacıyla gerçek dünya ortamının bileşenlerini veya yönlerini yeniden üreten bir ortam, çevreleyen veya koşullardır. <p>Ayrıca bakınız: PSİKOLOJİK GÜVENLİK</p>
<p>Simulation Ethics \ sim-yuh-ley-shuh n \ 'e-thiks \ noun</p> <p>Etym. simulation (n.). noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like”. Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.</p> <p>Etym. ethic (n.) character or pertaining to the character, from Latin (ethica), and is from the Ancient Greek (êthicos). “late 14c., <i>ethik</i> “study of morals,” from Old French <i>etique</i> “ethics, moral philosophy” (13c.), from Late Latin <i>ethica</i>, from Greek <i>êthike philosophia</i> “moral philosophy,” fem. of <i>êthikos</i> “ethical, pertaining to character,” from <i>êthos</i> “moral character,” related to <i>êthos</i> “custom” (see ethos).</p> <p>Meaning “moral principles of a person or group” is attested from 1650s.” ethics (n.) “the science of morals,” c. 1600, plural of Middle English <i>ethik</i> “study of morals” (see ethic). The word also traces to Ta <i>Ethika</i>, title of Aristotle’s work. Related: Ethicist.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A self-imposed formalized code for all simulationists that includes the following values: “Integrity, Transparency, Mutual Respect, Professionalism, Accountability, and Results Orientation” (Park, Murphy, & Code of Ethics Working Group, 2018). • Is applicable for both simulation facilitators and the participants (learners); based on frameworks and values; includes one’s behaviors and conduct during a simulation-based experience (Lioce, Graham, & Young, 2018). • A basis for simulations which is to promote patient safety and engage learners/participants (Pinar & Peksoy, 2016). 	<p>Simülasyon Etiği \ si-mü-las-yon \ e-ti-ği \ isim</p> <p>Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.</p> <p>Etimoloji. etik karakter veya karakterle ilgili, Latince (etika) ve Eski Yunancadan (êthicos). “14. yy sonları, <i>Ethik</i> Eski Fransızca’dan “ahlak çalışması” <i>etique</i> Latince’den “etik, ahlak felsefesi” (13. yy) <i>ethica</i>, Yunancadan <i>tip felsefesi</i> “Ahlaki felsefe,” erkek. haki <i>êthikos</i> “Etik, karakterle ilgili” <i>kültür</i> İle ilgili “ahlaki karakter” <i>ruh/ethos</i> “gelenek” (bk. ethos).</p> <p>“Bir kişinin veya grubun ahlaki ilkeleri” anlamı 1650’lerden itibaren onaylanmıştır. “ahlâk (is.). “ ahlak bilimi, ” 1600 yy., çoğul Orta İngilizce <i>ethik</i> “ ahlak çalışması ” (bk. etik). Kelimenin geçmişi aynı zamanda Aristo’nun eseri Ta <i>Ethika</i>’ya dayandırılır. İlgili: Ahlâkbilimci.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tüm simülasyon uzmanları için aşağıdaki değerleri içeren, kendi kendine uygulanan resmi bir koddur: “Dürüstlük, Şeffaflık, Karşılıklı Saygı, Profesyonellik, Hesap Verebilirlik ve Sonuç Odaklılık” (Park, Murphy ve Etik Kurallar Çalışma Grubu, 2018). • Hem simülasyon kolaylaştırıcılar hem de katılımcılar (öğrenciler) için geçerlidir; çerçevelere ve değerlere dayalı; simülasyon temelli bir deneyim sırasında tutum ve davranışlarını içerir (Lioce, Graham ve Young, 2018). • Hasta güvenliğini teşvik etmek ve öğrencilerin / katılımcıların katılımını sağlamak için simülasyonların temelini teşkil eder (Pinar ve Peksoy, 2016).
<p>Simulation Fidelity \ sim-yuh-ley-shuh n \ fə-'de-lə-tē \ noun</p> <p><i>Note: the term fidelity is often used synonymously with realism but not all agree these are the same</i></p>	<p>Simülasyonun Gerçeğe Uygunluğu \ si-mü-las-yo-nun \ ger-çe-ğē \ uy-gun-lu-ğū \ isim</p>

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Etym. fidelity (n.) early 15c., “faithfulness, devotion,” from Middle French fidélité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) “faithfulness, adherence, trustiness,” from fidelis “faithful, true, trusty, sincere,” from fides “faith”. From 1530s as “faithful adherence to truth or reality;” specifically of sound reproduction from 1878.

Definition

- The level of realism associated with a particular simulation activity.
- The physical, semantic, emotional, and experiential accuracy that allows persons to experience a simulation as if they were operating in an actual activity (SSH).
- 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).

See also: FIDELITY

Not: Gerçeğe uygunluk terimi genellikle gerçekçilik ile eşanlamlı olarak kullanılır, ancak herkes bunların aynı olduğu ile hemfikir değildir.

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Etimoloji. gerçeğe uygunluk (is.), 15yy. ın başında “sadakat, adayış”, Orta Fransızcadan fidélité (15 yy.), Latince fidelitatem’da (fidelitas’ın yalın hali), “dürüstlük, bağlılık, sadakat”, fidelis’te, “sadakatli, doğru, güvenilir, samimi”, fides’te “bağlılık.” 1530’larda, “doğruya ya da gerçekliğe bağlılık” olarak kullanılan bu kelime özellikle 1878’den itibaren ses kayıtlarını tanılamak için kullanılmaya başlandı.

Tanım

- Belirli bir simülasyon faaliyeti ile ilişkili gerçekçilik seviyesi.
- Kişilerin gerçek bir aktivitede (SSH) çalışıyormuş gibi bir simülasyon yaşamasına izin veren fiziksel, anlamsal, duygusal ve deneyimsel doğruluktur.
- İnanıdırıcılık veya simüle edilmiş bir deneyimin gerçekliğe yaklaşma derecesidir. Gerçeğe uygunluk (a) çevre, ekipman ve ilgili araçlar gibi fiziksel faktörler; (b) katılımcıların duyguları, inançları ve öz farkındalıkları gibi psikolojik faktörler; (c) katılımcı ve eğitmen motivasyonu ve hedefleri gibi sosyal faktörler; (d) grubun kültürü; ve (e) katılımcıların düşünce biçimlerinin yanı sıra açıklık ve güven derecesi boyutlarını içermektedir (Rudolph ve ark., 2007).

Ayrıca bakınız: GERÇEĞE UYGUNLUK

Simulation Guideline

\ sim-yuh-ley-shuh n \ gahyd-lahyn \ noun

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Etym. guideline (n.) 1785, “line marked on a surface before cutting,” from guide + line (n.). Meaning “rope for steering a hot-air balloon” is from 1846. In figurative use by 1948.

Definition

- A recommendation of the qualities for simulation fidelity, simulation validity, simulation program, or for formative or summative evaluation (SSH).
- 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.
- A set of recommendations, incorporating currently known best practice, based on research and/or expert opinion.

Compare: SIMULATION STANDARD

Simülasyon Yönergesi

\ si-mü-las-yon \ yö-ner-ge-si \ isim

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Etimoloji. yönerge (is.) 1785, “kesimden önce bir yüzey üzerinde işaretlenmiş çizgi,” kılavuz + çizgi (is.). 1846’dan itibaren “sıcak hava balonu yönlendirmek için ip” anlamındadır. 1948’e kadar mecazi kullanımda.

Tanım

- Simülasyonun gerçekliğe uygunluğu, simülasyon geçerliliği, simülasyon programı ya da eğitici ya da özetleyici değerlendirmenin nitelikleri için bir tavsiye (SSH).
- Standartların karşılanmasına yardımcı olması için önerilen bir dizi prosedür veya ilkeler. Yönergeler kapsamlı olmak zorunda değildir. En iyi uygulamaya dayalı politikalar ve prosedürler geliştirmek için bir çerçeve sağlarlar.
- Araştırma ve / veya uzman görüşüne dayanan, şimdiye kadar bilinen en iyi uygulamaları içeren bir dizi öneridir.

Karşılaştırın: SİMÜLASYON STANDARDI

Simulationist \ sim-yuh-ley-shuh n - ist \ noun

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- A modeling and simulation professional (Tucker, 2010).
- 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).
- A term used to describe “professionals involved in providing simulation activities, products, and services” (Kardong-Edgren, 2013, p. e561). This can include simulated patient educators, trainers, and standardized or simulated patients (SPs).
- A term for “professionals involved in modelling and simulation activities and/or with providing modelling and simulation products and/or services” (Ören, Elzas, Smit, & Birta, 2002).

Compare: DEBRIEFER, FACILITATOR OPERATIONS SPECIALIST, SIMULATION TECHNOLOGY SPECIALIST

Simülasyon Uzmanı \ si-mü-las-yon \ uz-ma-nı \ isim

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Bir modelleme ve simülasyon uzmanıdır (Tucker, 2010).
- Modelleme veya simülasyon faaliyetlerinde tam zamanlı veya yarı zamanlı olarak yer alan bir kişidir. Örneğin, simülasyon amacıyla kullanılacak modeller geliştirir, simülasyon çalışmaları yapar, simülasyon yazılımı geliştirir, simülasyon projelerini yönetir, simülasyon ürünlerinin ve /veya hizmetlerinin reklamını yapar ve /veya pazarlar, simülasyon ürünlerinin ve/veya hizmetlerinin bakımını yapar; önemli sorunlara simülasyon temelli çözümleri teşvik eder; simülasyon teknolojisini geliştirir ve simülasyon metodolojisi ve/veya teorisini iletir (Ören, 2000).
- “Simülasyon faaliyetleri, ürünleri ve hizmetleri sağlamakla ilgilenen profesyoneller” i tanımlamak için kullanılan bir terim (Kardong-Edgren, 2013, s. E561). Bu, simüle hasta eğitimcilerini, eğitmenleri ve standardize veya simüle hastaları (SH’lar) içerebilir.
- “Modelleme ve simülasyon faaliyetlerinde yer alan ve/veya modelleme ve simülasyon ürünleri ve/veya hizmetleri sağlayan profesyoneller” için bir terimdir (Ören, Elzas, Smit ve Birta, 2002).

Karşılaştırım: ÇÖZÜMLEME OTURUMUNU YÖNETEN,
KOLAYLAŞTIRICI OPERASYONLAR UZMANI, SİMÜLASYON
TEKNOLOJİSİ UZMANI

Simulation Operations

\ sim-yuh-ley-shuh n \ op-uh-rey-shuh nz \ noun

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like”. Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Etym. operations (n.) only singular form (operation) - “late 14c., “action, performance, work,” also “the performance of some science or art,” from Old French *operacion* “operation, working, proceedings,” from Latin *operationem* (nominative operatio) “a working, operation,” noun of action from past-participle stem of *operari* “to work, labor” (in Late Latin “to have effect, be active, cause”), from opera “work, effort,” related to *opus* (genitive *operis*) “a work” (from PIE root *op- “to work, produce in abundance”).”

Definition

- “The infrastructure, people, and processes necessary for implementation of an effective and efficient simulation-based education (SBE) program” (The INACSL Standards Committee, 2017, p. 681).
- A term that encompasses “the job duties related to the overall management, delivery, and function of simulation-based education” (Crawford, Bailey, & Steer, 2019, p. 148).

Simülasyon Operasyonları

\ si-mü-las-yon \ o-pe-ras-yon-la-rı \ isim

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Etimoloji. operasyonlar (is.) sadece tekil hali (operasyon) - “geç 14yy. ,” eylem, performans, iş”ve ayrıca Eski Fransızcadan “bazı bilim veya sanatın performansı” *operacion* Latince “operasyon, çalışma, yargılama” *operationem* (nominatif operatio) “çalışan, operasyon,” *operari* “çalışmak, emek” (Geç Latince “etkili olmak, aktif olmak, neden olmak”), operadan “iş, çaba” ile ilgili *opus(eser)*(tamlama *operis*) “bir iş” (Ön Hint-Avrupa dil ailesi (PIE) kökünden * op- “çalışmak, bolca üretmek”).”

Tanım

- “Etkili ve verimli bir simülasyon tabanlı eğitim (STE) programının uygulanması için gerekli altyapı, insanlar ve süreçler”dir (INACSL Standartlar Komitesi, 2017, s. 681).
- “Simülasyon temelli eğitimin genel yönetimi, sunumu ve işlevi ile ilgili iş görevlerini” kapsayan bir terimdir (Crawford, Bailey ve Steer, 2019, s. 148).

Simulation Reliability

\ sim-yuh-ley-shuh n \ ri-lahy-uh-bil-i-tee \ noun

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Etym. reliable (adj.) 1560s, raliabill, Scottish; see rely + -able.

Definition

- 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.
- “Consistency of performance” under the same conditions with similar participants. (Scalese & Hatala, 2014).
- The consistency is “tested by interrater, test-retest, and intra-instrument”(Adamson, 2014,p.155).

Compare: SIMULATION VALIDITY

Simülasyon Güvenilirliği

\ si-mü-las-yon \ gü-ve-nir-li-ği \ isim

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Etimoloji. güvenilir (sf.) 1560’lar, raliabill, İskoçça; bk. güven + -ebilen.

Tanım

- Bir simülasyon etkinliğinin tutarlılığı veya bir simülasyon etkinliğinin, aynı katılımcılarla aynı koşullar altında her kullanıldığında aynı şekilde ölçülme derecesidir.
- Benzer katılımcılar ile aynı koşullar altında “performans tutarlılığı”dır. (Scalese ve Hatala, 2014).
- Tutarlılık “puanlayıcı tarafından, test - tekrar test ve ölçüm araçları arası test ile test edilmiştir” (Adamson, 2014, s.155).

Karşılaştırım: SİMÜLASYON GEÇERLİLİĞİ

Simulation Standard \ sim-yuh-ley-shuh n \ stan-derd \ noun

Etym. *simulation* (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* “imitate,” from stem of *similis* “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- 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).

Compare: SIMULATION GUIDELINE

Simülasyon Standardı \ si-mü-las-yon \ stan-dar-dı \

isim

Etimoloji. *simülasyon* (is.) *simulare* “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, *similis* “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Simülasyon sadakati, geçerlilik, eğiticiliği veya özetleyici değerlendirme veya bir simülasyon faaliyeti veya programı (SSH) ile ilgili diğer herhangi bir unsur için minimum gerekliliklerin ifadesidir.

Karşılaştırım: SİMÜLASYON YÖNERGESİ

Simulation Technology Specialist \ sim-yuh-ley-shuh n \ tek-'nä-lə-jē \ spesh-uh-list \ noun

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Etym. technology (n.) “1610s, “a discourse or treatise on an art or the arts,” from Greek *tekhologia* “systematic treatment of an art, craft, or technique,” originally referring to grammar, from *tekhno-*, combining form of *tekhne* “art, skill, craft in work; method, system, an art, a system or method of making or doing,” from PIE **teks-na-* “craft” (of weaving or fabricating), from suffixed form of root **teks-* “to weave,” also “to fabricate.” For ending, see **-logy**. “The meaning “study of mechanical and industrial arts” (Century Dictionary, 1895, gives as example “spinning, metal-working, or brewing”) is recorded by 1859. *High technology* attested from 1964; short form *high-tech* is from 1972.”

Etym. specialist (n.) “1852 (originally in the medical sense and much scorned by the GPs); see **special** (adj.) + **-ist**. Perhaps immediately from French *spécialiste* (1842). In general use in English by 1862.

Related: Specialism.

Definition

- A person, defined as someone “with a diverse set of skills and expertise both technical and administrative related to the operation, support, and delivery of healthcare simulation” (Crawford, Bailey, & Steer, 2019, p. 148).
- A person, also known as a “Sim Tech” or Simulation Technician who functions as a technician for healthcare simulation technology (Baily, 2014; Crawford, Bailey, & Steer, 2019). In addition to technical support, job duties may vary and include such duties as preparing for simulations (mannequin programming, set-up), running of equipment during simulations (simulator, audiovisual), equipment maintenance/repair, and education of others concerning simulation technologies (UW Health, 2017).
- An individual who provides technological expertise, instructional support, and advocacy in healthcare simulation.

See also: OPERATIONS SPECIALIST, SIMULATIONIST

Simülasyon Teknolojisi Uzmanı

\ si-mü-las-yon \ tek-no-lo-ji-si \ uz-ma-nı \ isim

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Etimoloji.teknoloji (is) “1610’lar, “bir sanat ya da sanata ilişkin bir söylem ya da inceleme,” Yunancadan *tekhologia* “bir sanat, zanaat veya tekniğin sistematik olarak ele alınması” aslen dilbilgisine atıfta bulunur, *tekhno-* dan, birleştirilerek *tekhne* formunu birleştirilerek “işte sanat, beceri, zanaat; yöntem, sistem, sanat, bir sistem ya da yapma ya da yapma yöntemi” * *teks-na-* “zanaat” (dokuma veya imalat), eklenmiş kök biçiminden * *teks-* “dokuma,” aynı zamanda “üretmek.” Son için bk. **-logy**. “Mekanik ve endüstriyel sanatların incelenmesi” (Century Dictionary, 1895, “eğirme, metal işleme veya bira yapma” örneğini verir) anlamı 1859’da kaydedilmiştir. *Yüksek teknoloji* 1964’ten itibaren kabul edilmiştir; 1972’den beri kısa formu *high-tec*’dir.”

Etimoloji. uzman (is.) “1852 (aslen tıbbi anlamda ve pratisyen hekimler tarafından çok küçümsenmiştir); bk. **özel** (sf.) + **-ist**. Muhtemelen doğrudan Fransızcadan *spécialiste* (1842). Genel olarak 1862’den beri İngilizce olarak kullanılır.

İlgili: Uzmanlık.

Tanım

- “Sağlık simülasyonunun işletilmesi, desteklenmesi ve sunulması ile ilgili teknik ve idari çeşitli becerilere ve uzmanlığa sahip bir kişi” olarak tanımlanır (Crawford, Bailey ve Steer, 2019, s. 148).
- “Sim Tech” ya da Simülasyon Teknisyeni olarak da bilinen ve sağlık bakımı simülasyon teknolojisinde teknisyen olarak çalışan bir kişi (Baily, 2014; Crawford, Bailey ve Steer, 2019). Teknik desteğe ek olarak, iş görevleri değişebilir ve simülasyonlar için hazırlanma (manken programlama, kurulum), simülasyonlar sırasında ekipmanların çalıştırılması (simülatör, görsel-işitsel), ekipman bakımı / onarımı ve simülasyon teknolojilerine ilişkin diğerlerinin eğitimi gibi görevleri üstlenebilir (UW Health, 2017).
- Sağlık bakımı simülasyonunda teknolojik uzmanlık, öğretim desteği ve savunuculuk sağlayan bir bireydir.

Ayrıca bakınız: OPERASYON UZMANI, SIMÜLASYON UZMANI

Simulation Testing Environment \ sim-yuh-ley-shuh n \ tee-ching \ en-vahy-ruh n-muh nt \ noun

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- 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,

Simülasyon Test Ortamı

\ si-mü-las-yon \ test \ or-ta-mı \ isim

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

Bir bireyin veya takımın performansının biçimlendirici (formatif) veya özetleyici (summatif)/yeterlilik değerlendirmesi için bir bağlamdır. Simülasyon test ortamının hedefleri, simüle edilmiş bir ortamda bilgi, beceri ve

<p>skills, and abilities in a simulated setting (INACSL, 2013).</p>	<p>yeteneklerini test etmek için tüm katılımcılar için eşdeğer bir etkinlik oluşturmaktır (INACSL, 2013).</p>
<p>Simulation Time \sim-yuh-ley-shuh n \ tahym \ noun</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of <i>simulare</i> “imitate,” from stem of <i>similis</i> “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A simulation’s internal representation of time; simulation time may accumulate faster, slower, or at the same pace as real time. • A time established by the simulation educator before the start of the simulation exercise, irrespective of the actual real time (Hancock et al, 2008). 	<p>Simülasyon Süresi \ si-mü-las-yon \ sü-re-si \ isim</p> <p>Etimoloji. simülasyon (is.) <i>simulare</i> “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, <i>similis</i> “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bir simülasyonun sunum süresi; simülasyon süresi gerçek zamanlı olarak aynı hızda, daha hızlı veya yavaş olabilir. Fiili gerçek zamana bakılmaksızın, senaryo başlamadan önce simülasyon eğitmeni tarafından kurulan süre (Hancock ve ark., 2008).
<p>Simulation Tool \sim-yuh-ley-shuh n \ 'tül \ noun</p> <p>Etym. simulation (n.) mid-14c., “a false show, false profession,” from Old French <i>simulation</i> “pretence” and directly from Latin <i>simulationem</i> (nominative <i>simulatio</i>) “an imitating, feigning, false show, hypocrisy,” noun of action from past participle stem of <i>simulare</i> “imitate,” from stem of <i>similis</i> “like, resembling, of the same kind” (see similar). Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.”</p> <p>Etym. tool (n.) “Old English <i>tol</i> “instrument, implement used by a craftsman or laborer, weapon,” from Proto-Germanic <i>*tōwalan</i> “implement” (source also of Old Norse <i>tol</i>), from a verb stem represented by Old English <i>tawian</i> “prepare” (see <i>taw</i>). The ending is the instrumental suffix <i>-el</i> (1). Figurative sense of “person used by another for his own ends” is recorded from 1660s.”</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A model or mock-up for purposes of experiment or training. • A device, including lower and higher simulation technologies, that can be used to promote participant learning (Yale University, n.d.). Examples include task trainers, mannequins (manikins) and immersive environments (i.e., virtual reality). The specific simulation tool should be chosen based on the predetermined objectives and outcomes (INACSL Standards Committee, 2016b; Yale University, n.d.). • The modality or “the platform for the experience” (INACSL Standards Committee, 2016b, S7). • A description of what healthcare simulation is; known as “an effective tool, technique, or method” (Barjis, 2011, p. 2). • An instrument used to assess/evaluate in a simulation. <p>See also: MODALITY</p>	<p>Simülasyon Aracı \ si-mü-las-yon \ a-ra-cı \ isim</p> <p>Etimoloji.simülasyon (is.) 14yy. ortalarında, “sahte gösteri, sahte meslek”, eski Fransızca simülasyondan “sahte tavır” ve <i>simulationem</i> (<i>simulatio</i> ’nun yalın hali) doğrudan Latince’den “taklit eden, yalandan yapma, sahte gösteri, ikiyüzlülük”, <i>simulare</i> “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, <i>similis</i> “benzer, benzeyen, türdeş” (bk. benzer) kelime köklerinden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.</p> <p>Etimoloji. araç (is.). “Eski İngilizce <i>tol</i> “alet, usta veya işçi tarafından kullanılan alet-edevat”, <i>*tōwalan</i> Proto-Germence’den “alet-edevat” (<i>tol</i> ayrıca Eski Norveç kökeni), Eski İngilizce <i>tawian</i> olarak temsil edilen “hazırlamak” fiil kökünden gelir (bk. bir maddeyi sonraki işlemlere hazırlamak). Bitiş “-el” (1) araçlı son çekim ekidir. “Başkaları tarafından kendi amaçları için kullanılan birey” olarak mecazi anlamı 1660’lı yıllardan itibaren kaydedilmiştir.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket. • Katılımcının öğrenmesini teşvik etmek için kullanılabilen, yüksek veya düşük simülasyon teknolojilerini içeren, bir araç (Yale Üniversitesi, t.y.). Örnekler arasında görev parça öğreticisi, modeller (mankenler) ve üç boyutlu/sarmal ortamlar (yani, sanal gerçeklik). Belirli simülasyon aracı önceden belirlenmiş hedef ve sonuçlara göre seçilmelidir. (INACSL Standartlar Komitesi, 2016b; Yale Üniversitesi, t.y.). • Yöntem veya “deneyim için tasarı” (INACSL Standartlar Komitesi, 2016b, sayfa 7). • Sağlık bakımı simülasyonunda; “etkili bir araç, teknik, veya yöntem/method” olarak bilinir (Barjis, 2011, sayfa. 2). • Bir simülasyonun ölçme/değerlendirilmesinde kullanılan araç. <p>Ayrıca bakınız: YÖNTEM</p>

Simulation Validity \sim-yuh-ley-shuh n \ vuh-lid-i-tee\ noun

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- The degree to which a model or simulation accurately represents or measures what it intends to measure. (Scalese and Hatala, 2014).
- In health care 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).
- “The degree to which a test or evaluation tool accurately measures the intended concept of interest” (INACSL Standards Committee, 2016).
- “How well the data measures the construct it is intended to measure” (Adamson, 2014, p.155).

Compare: SIMULATION RELIABILITY

Simülasyon Geçerliliği

\ si-mü-las-yon \ ge-çer-li-li-ği \ isim

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Bir model veya simülasyonun ölçmek istediklerini doğru bir şekilde temsil etme ve ölçme derecesi (Scalese ve Hatala, 2014).
- Sağlık bakımı simülasyonunda, süreç ile arasındaki ilişkinin ve beyan edilen amacı spesifik, hassas, güvenilir ve tekrarlanabilir olduğunu gösteren bir simülasyon veya simülasyon programının kalitesi (Dieckmann, 2009; (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği).
- “Amaçlanan ilgili kavramı, bir test veya değerlendirme aracının doğru bir şekilde ölçme derecesi” (INACSL Standartlar Komitesi, 2016).
- “Verilerin ölçülmesi amaçlanan kurguyu ne kadar iyi ölçtüğü” (Adamson, 2014, sayfa.155).

Karşılaştırın: SİMÜLASYON GÜVENİLİRLİĞİ

Simulator \ sim-yuh-ley-ter \ noun

Etym. simulator (n.) 1835, of persons, from Latin simulator “a copier, feigner,” agent noun from simulare “imitate,” from stem of similis “like”. In reference to training devices for complex systems, from 1947 (flight simulator). simulated (adj.) 1620s, “feigned,” past participle adjective from simulate (v.). Meaning “imitative for purposes of experiment or training” is from 1966 (agent noun simulator in the related sense dates from 1947. In commercial jargon, “artificial, imitation” by 1942.

Definition

- A setting, device, computer program or system that performs simulation (Hancock et al, 2008).
- 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).
- 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 Department of Defense). Examples include manikins and part-task trainers.

See also: COMPUTER-BASED SIMULATION, MANIKIN, SERIOUS GAMES, SCREEN-BASED SIMULATION, SIMULATED PATIENT, STANDARDIZED PATIENT, TASK TRAINER, VIRTUAL REALITY

Simülator \ si-mü-la-tör \ isim

Etimoloji. simülator (n.) 1835, insanların, Latince simulator “taklitçi, yalandan yapan” kelimesinden gelir, simulare “benzetmek” kelimesinin kılıcı ad halidir. Similis “benzer” kelimesinin köküdür. 1947’lerde (uçuş simülâtörü) karmaşık sistemler için kullanılan eğitim araçlarını kastetmek için, 1620’lerde simüle edilmiş (sf.), “yalandan yapılmış”, taklidini yapmak anlamındaki simulate (f.) kelimesinin geçmiş zaman sıfat fiil halidir. 1966’larda (ilgili anlamdaki özne 1947’den kalma) “Deney ya da eğitim amaçlı taklit” Ticari jargonda, 1942’ye kadar “yapay, imitasyon” şeklinde kullanılmıştır.

Tanım

- Simülasyonu gerçekleştiren bir ayar, cihaz, bilgisayar programı veya sistemi (Hancock ve ark., 2008).
- Eğitim veya değerlendirme sırasında belirli bir sistem gibi çalışan, kullanıcının eylemlerine yanıt veren herhangi bir neste veya sunum (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği).
- Bir görev durumunun temel niteliklerini çoğaltan bir cihaz. Bir simülâtörün genellikle üç unsuru vardır – temsil eden, benzeyen bir modelleme süreci, veya başka bir şekilde gerçek dünya sistemini simüle eden; bir control sistemi; ve gerçek dünya sisteminde bulunan girdilerin sunumu olan bir insan-makine ara yüzü (Avustralya Savunma Bakanlığı). Örnekler arasında mankenler ve kısmi görev öğreticileri bulunmaktadır.

Ayrıca bakınız: BİLGİSAYAR TABANLI SİMÜLASYON, MANKEN, CİDDİ OYUN, EKLAN TABANLI SİMÜLASYON, SİMÜLE HASTA, STANDARDİZE HASTA, GÖREV ÖĞRETİCİSİ, SANAL GERÇEKLİK

Situated Learning \sich-oo-ey-tid \ lur-ning \ noun

Etym. situate (v.) early 15c., “to place in a particular state or condition,” from Medieval Latin *situatus*, past participle of *situare* “to place, locate,” from Latin *situs* “a place, position” (see *site*).

Related: Situated; situating, situation (n.).

Etym. learning (n.) Old English *leornung* “learning, study,” from *leornian* (see *learn*). Learning curve attested by 1907.

Definition

- 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.

Durumlu Öğrenme \ du-rum-lu \ öğ-ren-me \ isim

Etimoloji. durum (f.) 15yy. öncesinde, “belirli bir durum veya koşulda bulunmak”, *situates* Orta Çağ Latincesinden, *situare* geçmiş zamandan “yerleştirmek, lokasyon”, *situs* Latince “yer, pozisyon” (bk. mekan).

İlgili: Konumlandırılmış, konumlandırıcı, konum (is.).

Etimoloji. öğrenme (is.) Eski İngilizce *leornung* *leornian*'dan “öğrenme, çalışma”. (bk. öğrenme). *Öğrenme eğrisi*, 1907 itibarı ile onaylanmıştır.

Tanım

- Öğrenmenin özgün aktivite, şartlar ve kültür içinde gerçekleştiğini gösteren bir teori. Sosyal etkileşim ve işbirliği temel bileşenler olarak kabul edilir (Lave ve Wenger, 2008). Bu soyut ve bağlam dışı bir sınıf öğrenme etkinliğine karşıdır.

Situational Awareness

\sich-oo-ey-shuh n-ul \ ə-ˈwer-nis\ noun

Etym. situate (v.) early 15c., “to place in a particular state or condition,” from Medieval Latin *situatus*, past participle of *situare* “to place, locate,” from Latin *situs* “a place, position” (see *site*).

Related: Situated; situating, situation (n.).

Etym. awareness (n.) 1828, from *aware* + *-ness*. Late Old English *gewær*, “wary, cautious.”

Definition

- Situation awareness (SA) is the perception of environmental elements within time and space, and a perception 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.
- A field of study concerned with understanding of the environment critical to decisionmakers in complex, dynamic areas; situational awareness refers to the degree to which one's perception of a situation matches reality.
- 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).

Compare: SHARED MENTAL MODEL

Contrast with: FIXATION ERROR

Durumsal Farkındalık

\ du-rum-sal \ far-kın-da-lık \ isim

Etimoloji. durum (f.) 15.yy. öncesinde, “belirli bir durum veya koşulda bulunmak”, *situates* Orta Çağ Latincesinden, *situare* geçmiş zamandan “yerleştirmek, lokasyon”, *situs* Latince “yer, pozisyon” (bk. mekan). **İlgili:** Konumlandırılmış, konumlandırıcı, konum (is.).

Etimoloji. farkındalık (is.) 1828, *aware*’ den + *-ness*. Geç Eski İngilizce *gewær*, “temkinli, tedbirli.”

Tanım

- Durumsal farkındalık (DF) ortamsal unsurların zaman ve mekan içindeki algısı ve anlamlarının algılanmasıdır; bilgi, olay ve kendi eylemlerinizin sonuçları ve hedefleri nasıl etkilediğini anlamak için etrafınızda neler olduğunun farkında olmayı içerir.
- Karmaşık, dinamik alanlarda karar vericiler için kritik ortamın anlaşılması ile ilgili bir çalışma alanı; durumsal farkındalık kişinin bir durum algısının gerçeklikle ne derece eşleştiğini ifade eder.
- Ekip üyeleri arasındaki yorgunluk ve stres bilinci (kendisi dahil), güvenliğe yönelik çevresel tehditler, acil hedefler, bilgi paylaşımı, krizin veya hastanın kötüleşen durumu. En yaygın olarak kriz kaynakları yönetimi eğitimi bağlamında kullanılmaktadır (Hancock ve ark. 2008).

Karşılaştırın: PAYLAŞILAN ZİHİNSEL MODEL

Kıyaslayın: TESPİT HATASI

Standardized Patient (SP) \ stan-dər- ,dīz-d \ pā-shənt \ noun

[Note: this term is often synonymous with Simulated Patient]

Etym. standard - “authoritative or recognized exemplar of quality or correctness” (late 15c.). Meaning “rule, principal or means of judgment” is from 1560s. That of “definite level of attainment” is attested from 1711 (as in *standard of living*, 1903).

Etym. patient - (n.) “suffering or sick person under medical treatment,” late 14c.

Standardize Hasta (SH) \ s-tan-dar-di-ze \ has-ta \ isim

[Not: Bu terim genellikle simüle hasta eş anlamlıdır]

Etimoloji. standard “kalite ya da doğruluğun otoriter ve onaylı örneği” (15yy. sonu). 1560’larda kullanılmaya başlanmış “kural, asıl ya da hüküm” anlamında kullanıldı. “Hükümün kesin seviyesi” olarak 1711’de onaylanmıştır (yaşam standartlarındaki gibi, 1903)

Etimoloji. hasta (is.) “acı çeken ya da medikal tedavi altında rahatsızlık yaşayan kimse”, (14yy. sonu).

Definition

- 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, 1993).
- 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.
- 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 Association of Standardized Patient Educators (ASPE). SPs can also be used to give feedback and evaluate learner performance (ASPE).
- 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).
- 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.

See also: ACTOR, CONFEDERATE, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED OR STANDARDIZED PATIENT OR PARTICIPANT, SIMULATED PERSON.

Tanım

- Gerçek bir hastayı simüle etmek için dikkatle çalıştırılmış kişi, o kadar ki simülasyon olduğu bir yetenekli uzman tarafından belirlenemez. Standardize hasta (SH), simülasyonu gerçekleştirirken sadece öyküyü değil, simüle edilen hastanın bütününe yansıtın, beden dili, fiziksel bulgular, duygusal ve kişilik özellikleri de ayrıca sunar (Barrows, 1993).
- Belirli bir durumu olan hastayı; gerçekçi, standart ve tekrarlanabilir şekilde canlandırmak ve betimleme/sunum sadece öğrenenin performansına bağlı olarak değişir; simüle edilen ortamda performansın bu sıkı standardizasyonu standardize hastaları simüle hastalardan ayırabilen şeydir.
- SH'lar, öğrenenlerin öğretimi ve değerlendirilmesi için kullanılabilir, bununla sınırlı olmamak üzere simüle klinik ortamlarda öykü/konsültasyon, fiziksel muayene, ve diğer klinik becerilerde kullanılabilir. (Standardize Hasta Eğitimcileri Derneği, SHED). SH'ler geri bildirim vermek ve öğrenenin performansını değerlendirmek için de kullanılabilir (SHED).
- Araştırma, değerlendirme ve sağlık eğitimi için kullanılan bir takım sorunları veya semptomları olan gerçek bir hastayı canlandırmak için eğitilmiş birey (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği).
- Çoğunlukla ABD ve Kanada'da daha yaygın olarak kullanılır, çünkü önemli sınav değerlendirmelerinde öğrenen bireye verdiği yanıtların standartlaştırıldığı SH'lar rol alırlar. Son yıllarda SH'lar daha biçimlendirici öğretim senaryolarına dahil olarak anlamı, simüle hasta terimi ile değiştirilebilir hale gelmiştir.

Ayrıca bakınız: OYUNCU, İŞBİRLİKÇİ, GİZLİ KATILIMCI, ROL YAPAN, SİMÜLE VEYA STANDARDİZE HASTA VEYA KATILIMCI, SİMÜLE BİREY.

Standardized Patient Simulation \ stan-dər-, dīz-d \ pā-shənt \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Note: the term Standardized Patient is often synonymous with Simulated Patient

Etym. standard (n.) “authoritative or recognized exemplar of quality or correctness” (late 15c.). Meaning “rule, principal or means of judgment” is from 1560s. That of “definite level of attainment” is attested from 1711 (as in standard of living, 1903).

Etym. patient (n.) “suffering or sick person under medical treatment,” late 14c.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- A simulation using a person or persons trained to portray a patient scenario or actual patient(s) for health care education

Standardize Hasta Simülasyonu

\ s-tan-dar-di-ze \ has-ta \ si-mü-las-yo-nu \ isim

Note: Standardize Hasta terimi genellikle Simüle Hasta ile eşanlamlıdır.

Etimoloji. standard (is.) “kalite ya da doğruluğun otoriter ve onaylı örneği” (15yy. sonu). 1560’larda kullanılmaya başlanmış “kural, asıl ya da hüküm” anlamında kullanıldı. “hükümün kesin seviyesi” olarak 1711’de onaylanmıştır (yaşam standartlarındaki gibi, 1903)

Etimoloji. hasta (is.) “acı çeken ya da medikal tedavi altında rahatsızlık yaşayan kimse”, 14yy. sonu.

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Sağlık bakımı eğitimi için gerçek hasta (ların) veya kişi

<p>(SSH).</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	<p>veya kişilerin hasta senaryosunu canlandırmak için kullanılan bir simülasyon (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği).</p> <ul style="list-style-type: none"> Standardize (veya simüle) hastaların merkezi bir rol aldığı insan eylemleri veya sistemleri anlamak veya değerlendirme, öğrenme, uygulama amacı için kullanılan bir yöntem.
<p>Standardized/Simulated Participant \ stan-dər-, dīz-d \ sim-yə-, lāt-id \ pār-'ti-sə-pənt \ <i>noun</i></p> <p>See: SIMULATED PATIENT, STANDARDIZED PATIENT</p>	<p>Standardize/Simüle Katılımcı \ s-tan-dar-di-ze \ si-mü-le \ ka-tı-lım-cı \ isim</p> <p>Bakınız: SİMÜLE HASTA, STANDARDİZE HASTA</p>
<p>State/States \ stāt \ <i>noun</i></p> <p>Etym. Meaning “physical condition as regards form or structure” is attested from late 13c. Meaning “mental or emotional condition” is attested from 1530s (phrase state of mind first attested 1749).</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> A term used when programming manikins; state variables may include vital signs, monitor readings, body sounds, and verbalizations made by the simulator. [plural] A sequence of events that change over time. (Sokolowski & Banks, 2011). This may include psychosocial behaviors in the simulation activities. <p>Compare to: EVENT See also: TRIGGER</p>	<p>Durum/Durumlar \ du-rum \ du-rum-lar \ isim</p> <p>Etimoloji. “Biçim veya yapı bakımından fiziksel durum” anlamı 13yy. sonundan itibaren onaylanmıştır. 1530'lardan itibaren “zihinsel veya duygusal durum” anlamına gelir (ilk akla gelen ifade durumu 1749 de onaylandı).</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Mankenleri programlarken kullanılan bir terim; durum değişkenleri yaşamsal bulgular, monitör okumaları, vücut sesleri ve simülatör tarafından yapılan sözelleştirmeleri içerebilir. [Telaffuz] Zamanla değişen olaylar dizisi. (Sokolowski ve Banks, 2011). Bu, simülasyon faaliyetlerindeki psikososyal davranışları içerebilir. <p>Karşılaştırım: ETKİNLİK Ayrıca bakınız: TETİKLEYİCİ</p>
<p>Stochastic \ stə-'kas-tik \ <i>adj</i></p> <p>Etym. (adj.) 1660s, “pertaining to conjecture,” from Greek stokhastikos “able to guess, conjecturing,” from stokhos “a guess, aim, target, mark,” literally “pointed stick set up for archers to shoot at,” the sense of “randomly determined” is from 1934, from German stochastik (1917).</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> Pertaining to a process, model, or variable whose outcome, result, or value depends on chance (M&S Glossary). <p>Contrast with: DETERMINISTIC</p>	<p>Rastgele \ Rast-ge-le \ sıfat</p> <p>Etimoloji. (sf.) 1660'lar, “varsayım ile ilgili”, <i>stokhastikos</i> Yunanca'dan “tahmin edebilen, varsayılan”, <i>stokhos</i>'tan “bir tahmin, amaç, hedef, işaret”, kelimenin tam anlamıyla “okçuların isabetli atışı için hazırlanan sivri çubuk;” “rastgele belirlenmiş” anlamı 1934'ten gelir, <i>stochastik</i> Almandan (1917).</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Sonucu, sonucu veya değeri şansa bağlı olan bir süreç, model veya değişkenle ilgili (M&S Sözlüğü). <p>Kıyaslayın: DETERMINİSTİK</p>
<p>Synthetic Learning Technologies \ sin-'the-tik \ 'lərn-ing \ tek-'nä-lə-jē-z \ <i>noun</i></p> <p>Etym. <i>synthetic</i> (adj.) 1690s, as a term in logic, “deductive,” from French <i>synthétique</i> (17c.) and directly from Modern Latin <i>syntheticus</i>, from Greek <i>synthetikos</i> “skilled in putting together, constructive,” from <i>synthetos</i> “put together, constructed,</p>	<p>Yapay Öğrenme Teknolojileri \ ya-pay \ öğ-ren-me \ tek-no-lo-ji-le-ri \ isim</p> <p>Etimoloji. <i>yapay</i> (sf.) 1690'lar, mantıkta bir terim olarak “çıkarım”, <i>synthétique</i> Fransızcadan (17yy.) ve <i>syntheticus</i> doğrudan Modern Latince'den, <i>synthetikos</i> Yunancadan “bir araya getirme becerisine sahip, yapıcı”, <i>synthetos</i>'dan “bir</p>

<p>compounded,” past participle of syntithenai “to put together” (see synthesis). Related: Synthetical (1620s in logic).</p> <p>Etym. learning (n.) Old English leornung “learning, study,” from leornian.</p> <p>Etym. techno - word-forming element meaning “art, craft, skill,” later “technical, technology,” from Latinized form of Greek tekhnō-, combining form of tekhnē “art, skill, craft in work; method, system, an art, a system or method of making or doing.”</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> The technologies used in synthetic or simulated learning environments, including manikin; computer-based virtual reality; haptics; actors; simulated patients; part-task / task trainers; hybrid; and video (ASSH). 	<p>araya getirme, inşa etme”, birleştirilmiş”, geçmiş zamandan <i>syntithenai</i> “bir araya getirmek”(bk. sentez). İlgili: Sentetik (mantıkta 1620'ler).</p> <p>Etimoloji. öğrenme (is.) Eski İngilizce leornung leornian'dan “öğrenme, çalışma”.</p> <p>Etimoloji. tekno – kelimenin temelini oluşturan anlamı “sanat, zanaat, beceri”, sonra “teknik, teknoloji”, Yunanca <i>techno</i>-Latince formundan, <i>tekhnē</i> formunu birleştirerek “sanat, beceri, işte zanaat; yöntem, sistem, sanat, bir sistem veya iş veya üretim yöntemi”.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Manken de dahil olmak üzere yapay veya simüle edilmiş öğrenme ortamlarında kullanılan teknolojiler; bilgisayar tabanlı sanal gerçeklik; haptikler; oyuncular; simüle hastalar; görev-parça / görev öğreticileri; hibrid; ve video (ASSH).
--	---

ORIGINAL Page 50	ÇEVİRİ Sayfa 50
<p>Systems Integration 'sis-təmz \ ,in-tə-'grā-shən\ <i>noun</i></p> <p>Etym. system - (n.) 1610s, “the whole creation, the universe,” from Late Latin <i>systema</i> “an arrangement, system,” from Greek <i>systema</i> “organized whole, a whole compounded of parts,” from stem of <i>synistanai</i> “to place together, organize, form in order,” from <i>syn-</i> “together.” Meaning “set of correlated principles, facts, ideas, etc.” first recorded 1630s.</p> <p>Etym. integration (n.) 1610s, from French <i>intégration</i> and directly from Latin <i>integrationem</i> (nominative <i>integratio</i>) “renewal, restoration.” Integrate - Meaning “to put together parts or elements and combine them into a whole” is from 1802. Related: Integrated; integrating.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> An engineering term meaning to bring together the component subsystems into one system that functions together. In health care, the ability to improve the quality of care and patient outcomes through re-engineering of care delivery processes. 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 excellent bedside clinical care, enhanced patient safety, and improved outcome metrics across the health care system(s) (SSH). 	<p>Sistemlerin Entegrasyonu \ sis-tem-le-rin \ en-teg-ras-yo-nu \ isim</p> <p>Etimoloji. sistem - (is.) 1610'lar, “bütün yaratılış, evren”, <i>systema</i> Ortaçağ Latince'den “bir düzenleme, sistem”, <i>systema</i> Yunancadan “tam organize, parçalardan oluşan bir karışım”, <i>synistanai</i>'nin kökünden “birlikte yerleşme, organize etme, düzenli form,” eşanlamlı olarak “birlikte”. “ilkelerle ilişkili bütün, gerçekler, fikirler, vb.” anlamı ilk kez 1630'larda kaydedilmiştir.</p> <p>Etimoloji. entegrasyon (is.) 1610'lar, <i>intégration</i> Fransızca'da ve <i>integrationem</i> doğrudan Latince'den (integration'ın yalın hali) “yenileme, restorasyon”. Integrate - “Parçaları veya elemanları bir araya getirmek ve bir bütün halinde birleştirmek” anlamı 1802'den gelir. İlgili: Entegre edilmiş; entegre etme.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> Birlikte çalışan bir sistem içine tamamlayıcı alt sistemleri toplayan mühendislik terimi. Sağlık hizmetlerinde, bakım uygulama süreçlerinin yeniden yapılandırılması yoluyla hasta sonuçlarını ve bakım kalitesini artırma yeteneği. Sağlık bakım sistemi (sistemleri) genelinde iyileştirilmiş sonuç ölçümleri, gelişmiş hasta güvenliği, mükemmel başucu klinik bakımı sağlamak için risk yönetimi ilkeleri ve sistem mühendisliği ile simülasyon tabanlı değerlendirme, araştırma ve öğretim faaliyetlerinin tutarlı, planlı, işbirlikçi, entegre ve yinelenmeli uygulamasını gösteren programları tanıyan bir simülasyon programı akreditasyonu kategorisi (Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği).

ORIGINAL Page 51	ÇEVİRİ Sayfa 51
<p>Tabletop Simulation (TTX) \ 'tā-bəl-, tᾱp \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i></p> <p>Etym. tabletop (adj.) table- late 12c., “board, slab, plate,” from Old French table “board, square panel, plank; writing table; picture; food, fare” (11c.), and late Old English tabelle “writing tablet, gaming table,” from Germanic *tabal top (adj.) “being at the top, 1590s. or (n.) highest point,” Old English top “summit, crest, tuft,”</p> <p>Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like”. Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • An educational tool intended to provide students/learners an opportunity to apply knowledge through formal discussion of a described scenario (Lehtola, 2007). • In the context of tabletop exercise, involves key personnel discussing simulated scenarios in an informal setting. Can be used to assess plans, policies, and procedures (California Hospital Association, 2017). 	<p>Masaüstü Simülasyonu (MS) \ ma-sa-üs-tü \ si-mü-las-yo-nu \ isim</p> <p>Etimoloji. masaüstü (sf.) <i>table-</i> masa 12yy.sonu, "pano, levha, plaka," Eski Fransızcadan <i>table</i>-masa "pano, kare panel, tahta; yazma masası; görüntü; yemek, yiyecek" (11yy.), ve geç Eski İngilizceden <i>tabelle</i> "yazma tableti, oyun masası", Almandan <i>*tabal top</i>-masaüstü (sf.) "en üstte olmak, 1590'lar. veya (is.) en yüksek nokta", Eski İngilizceden <i>top</i> "zirve, kret, tutam",</p> <p>Etimoloji. simülasyon (is.) simulare "taklit etmek" fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis "benzer" kökünden gelir. 1954'ten itibaren "deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket" anlamındadır.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Öğrencilere / öğrenenlere, tanımlanan bir senaryonun resmi tartışması yoluyla bilgiyi uygulama fırsatı vermeyi amaçlayan bir eğitim aracı (Lehtola, 2007). • Masa üstü egzersiz bağlamında, kilit personelin gayri resmi bir ortamda simüle edilmiş senaryoları tartışmasını içerir. Planları, politikaları ve prosedürleri değerlendirmek için kullanılabilir (California Hastane Birliği, 2017).
<p>Task Trainer / Part-Task Trainer / Partial Task Trainer \ tahsk \ trey-ner \ <i>noun</i></p> <p>Etym. task (n.) early 14c., “a quantity of labor imposed as a duty,” from Old North French tasque (12c., Old French tasche, Modern French tâche). General sense of “any piece of work that has to be done” is first recorded 1590s.</p> <p>Etym. trainer (n.) c. 1600, “one who educates or instructs,” agent noun from train (v.). Meaning “one who prepares another for feats requiring physical fitness” is from 1823, originally of horse trainers.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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</i>, <i>ECG simulator</i> (Center for Immersive and Simulation Based Learning [CISL] & Levine et al). • 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 	<p>Kısmi Görev Öğreticileri \ gö-rev \ öğ-re-ti-ci-le-ri \ isim</p> <p>Etimoloji. görev (is.) 14yy. başlarında, <i>tasque</i> Eski Kuzey Fransızcasından (12yy., Eski Fransızca <i>tasche</i>, Modern Fransızca <i>tâche</i>). “bir görev gibi dayatılan bir miktar işgücü”. Genel anlamıyla “yapılması gereken herhangi bir iş” ilk olarak 1590'larda kaydedilmiştir.</p> <p>Etimoloji. eğitmen (is.) 1600'ler., kalıcı adı <i>train</i> “eğiten veya öğreten kişi”, (f.). Orijinal olarak eğitmenlerinden, “fiziksel uygunluk gerektiren işler için bir diğerini hazırlayan kişi” anlamı 1823'ten gelir.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lomber ponksiyon, göğüs tüpü yerleştirme, santral kateter takılması veya bütün bir sistemin parçası gibi, öğrenilen işlemin veya becerinin sadece temel öğelerini eğitmek için tasarlanmış bir cihaz, örneğin, EKG simülatörü (Sürükleyici/Sarmal ve Simülasyon Temelli Öğrenme Merkezi ve Levine ve ark.). • Kol veya karın gibi insan vücudunun bir bölümünü veya bölgesini temsil eden bir model. Bu tür cihazlar, IV yerleştirme, ultrason taraması, dikiş, vb. gibi manuel becerilerin geri bildirimini vermek ve öğretmeye mekanik veya elektronik arayüzler kullanılabilir. Genellikle işlemsel beceri eğitimini desteklemek için kullanılır; bununla birlikte

<p>situations (Australian Society for Simulation in Healthcare).</p> <p>See also: PROCEDURAL SIMULATION, SIMULATOR</p>	<p>bunlar entegre klinik durumlar oluşturmak için diğer öğrenme teknolojileriyle birlikte kullanılabilir. (Avusturalya Sağlık Bakımında Simülasyon Derneği).</p> <p>Ayrıca bakınız: YÖNTEMSSEL SİMÜLASYON, SİMÜLATÖR</p>
<p>Team-based Learning \ 'tēm \ 'bāst \ 'lørn-ing \ <i>noun</i></p> <p>Etym. team (n.) applied in Old English to groups of persons working together for some purpose, especially “group of people acting together to bring suit;” modern sense of “persons associated in some joint action” is from 1520s. Team spirit is recorded from 1928. Team player attested from 1886, originally in baseball.</p> <p>Etym. learning (n.) Old English leornung “learning, study,” from leornian.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • A learning method that 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 compete 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. • 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, Parmelee, & McMahon, 2008). 	<p>Takım Çalışmasına Dayalı Öğrenme \ Ta-kım \ ça-lış-ma-sı-na \ da-ya-lı \ öğ-ren-me \ isim</p> <p>Etimoloji. takım (is.) Eski İngilizcede bir amaçla birlikte çalışan kişi gruplarına, özellikle “dava açmak için birlikte hareket eden gruplara” kullanılır, modern anlamı “ortak hareketlerle ilişkili kişiler” 1520'lerden gelir. Takım ruhu 1928'den kayıt edilmiştir. Orijinal olarak beyzboldaki anlamı, takım oyuncusu 1886'dan itibaren onaylanmıştır.</p> <p>Etimoloji. öğrenme (is.) Eski İngilizce leornung leornian'dan “öğrenme, çalışma”.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilgi vermek yerine yeni öğrenmeyi teşvik etmek için öz-yönelimli çalışma, işbirliği ve küçük gruplarda tartışarak gerçekleşen öğrenme yöntemidir. Ön hazırlık bireysel sorumluluktan sonra, problem çözme ve bilgi öğrenmek için takımlar birlikte hareket ederek yarışılır. Bu, bilginin öğretmenden öğrenene aktarıldığı geleneksel öğrenimden farklıdır. • Probleme Dayalı Öğrenmeye (PDÖ) birçok benzerlik gösteren bir öğrenme yöntemi. PDÖ'den farklı olarak, karmaşık, açık uçlu bir vakanın çözülecek bilgi olmadan verildiği, ekip temelli öğrenme; okuma ödevlerine dayalı olarak özenle seçilmiş öğrenme etkinliklerinin kullanımından yararlanır (Michaelson, Parmelee ve McMahon, 2008).
<p>Technical skills \ 'tek-ni-kəl \ 'skil \ <i>noun</i></p> <p>Etym. technical (adj.) 1610s, “skilled in a particular art or subject,” formed in English from technic + al (1), or in part from Greek tekhnikos “of art; systematic,” in reference to persons “skillful, artistic,” from tekhnē “art, skill, craft.” The sense narrowed to “having to do with the mechanical arts” (1727).</p> <p>Etym. skills (n.) late 12c., “power of discernment,” from Old Norse skil “distinction, ability to make out, discernment, adjustment,” related to skilja (v.) “to separate; discern, understand,” from Proto-Germanic *skaljo- “divide, separate” (cognates: Swedish skäl “reason,” Danish skjel “a separation, boundary, limit,” Middle Low German schillen “to differ,” Middle Low German, Middle Dutch schele “separation, discrimination;” Sense of “ability, cleverness” first recorded early 13c.</p>	<p>Teknik Beceriler \ tek-nik \ be-ce-ri-ler \ isim</p> <p>Etimoloji. teknik (sf.) 1610lar, “belirli bir konu veya sanatta uzman olma”, İngilizcede <i>technic</i> + <i>al</i> (1) oluşturulmuş, veya kısmen Yunancadan <i>tekhnikos</i> “sanatın, sistematik”, kişilere referans olarak “yetenekli, sanatsal”, <i>tekhne</i>'den “sanat, beceri, el sanatı.” “Mekanik sanatlarla ilgili” anlamına daraldı (1727).</p> <p>Etimoloji. beceriler (is.) 12yy. sonlarında, “ayırt etme gücü”, Eski İskandinavcadan <i>skil</i> “ayırım, yapma yeteneği, ayırt etme, ayarlama”, ilgili <i>skilja</i> (f.) “ayırarak, fark etmek, anlamak,” Proto-Germanikçeden *<i>skaljo</i>-“bölmek, ayırmak” (sürgen: İsveççe <i>skäl</i> “sebep”, Danimarkaca <i>skjel</i> “bir ayırım, limit, sınır”, Orta Düşük Almanca, Orta Hollandaca <i>schele</i> “ayrılık, ayrımcılık;” “Beceri, beceriklilik” anlamı ilk olarak 13yy. başlarında kaydedilmiştir.</p>

Definition

- A skill that is required for the accomplishment of a specific task.
- In health care, the knowledge, skill, and ability to accomplish a specific medical task; for example, inserting a chest tube or performing a physical examination.

Tanım

- Belirli bir görevin yerine getirilmesi için gerekli olan beceri.
- Sağlık bakımında, belirli bir tıbbi görevi yerine getirme bilgi, beceri ve yeteneği; örneğin, bir göğüs tüpünün yerleştirilmesi veya fizik muayene yapılması.

Technology-Enhanced Health care Simulation (encompasses high-and low-technology health care simulation) \ tek- 'nä-lə-jē \ in-'han(t)s \ 'helth \ 'ker \ sim- yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. techno - word-forming element meaning “art, craft, skill,” later “technical, technology,” from Latinized form of Greek tekhnō-, combining form of tekhnē “art, skill, craft in work; method, system, an art, a system or method of making or doing.”

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare “imitate,” from stem of similis “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- A group of materials and devices created or adapted to train health care 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., 2011).
- 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.

Gelişmiş Teknolojili Sağlık Bakım Simülasyonu (Yüksek ve düşük teknoloji sağlık bakım simülasyonunu kapsar)

\ Ge-liş-miş \ tek-no-lo-ji-li \ sağ-lık \ ba-kı-mı \ sı-mü-las-yo-nu \ isim

Etimoloji. tekno – kelimenin temelini oluşturan anlamı “sanat, zanaat, beceri”, sonra “teknik, teknoloji”, Yunanca techno-Latince den kombineyon hali tekhnē “sanat, beceri, işte zanaat; yöntem, sistem, sanat, bir sistem ya da yapma ya da yapma yöntemi.”

Etimoloji. simülasyon (is.) simulare “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954’ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Bir grup materyalin veya cihazın simüle bir ortamda sağlık bakımı profesyonellerini eğitim için uyarlanması veya oluşturulması. Örnekler arasında bilgisayar tabanlı sanal gerçeklik simülatörleri, yüksek duyarlı ve statik mankenler, plastik modeller, canlı hayvanlar, atıl hayvan ürünleri ve insan kadvraları gibi çeşitli ürünler bulunmaktadır. (Cook ve ark., 2011).
- Öğrenenin öğretim veya değerlendirme amacıyla klinik bakımın bir yönünü taklit etmek için fiziksel olarak etkileşime girdiği eğitim aracı veya cihazı.

Training Scars \ 'trā-niŋ \ 'skār \ noun

Etym. training (adj.) mid-15c., “protraction, delay,” verbal noun from train (v.). From 1540s as “discipline and instruction to develop powers or skills;” 1786 as “exercise to improve bodily vigor.” *Training wheels* as an attachment to a bicycle is from 1953.

Etym. scar (n.) late 14c., from Old French *escare* “scab” (Modern French *escarre*), from Late Latin *eschara*, from Greek *eskhara* “scab formed after a burn,” literally “hearth, fireplace,” of unknown origin. English sense probably influenced by Middle English *skar* (late 14c.) “crack, cut, incision,” from Old Norse *skarð*, related to **score** (n.). Figurative sense attested from 1580s.

Definition

- A bad habit, practice, or procedure that is taught, can result

Eğitimin İzleri \ E-ği-tim \ iz-le-ri \ isim

Etimoloji. eğitim (sf.) 15yy. ortalarında, “uzatma, gecikme,” isim anlamı *train* (f.) ten gelir. 1540’lardan itibaren “güç veya beceri geliştirmek için disiplin ve yönerge” olarak; 1786’da ise “bedensel canlılığı geliştirme egzersizi” olarak. *Eğitim tekerlekleri* bisiklete ek olarak 1953’ten kalmadır.

Etimoloji. iz (is.) 14yy. sonu, Eski Fransızcadan *escare* “kabuk” dan (Modern Fransızca *escarre*), Ortaçağ Latince *eschara*’dan, Yunancadan *eskhara* “yanıktan sonra oluşan kabuk”, tam anlamıyla “yuva, yangın yeri”, kökeni bilinmeyen. İngilizce anlamı muhtemelen Orta İngilizce *skar* (14yy. sonu) “çatlak, kesi, insizyon,” Eski İskandinavca *skarð*, ilgili **score** (is.) Görsel anlamı 1580’lerden itibaren onaylanmıştır.

Tanım

- Öğretilen kötü bir alışkanlık, pratik veya prosedür,

<p>from errors of commission or errors of omission in teaching.</p> <ul style="list-style-type: none"> • The unintentional bad habits acquired during the course of training. • The creation of obvious or latent errors in behaviors that typically appear under certain conditions, especially when under stress or in stressful situations. • Methods in which learners have been trained that do not directly apply to practice or operations and are not based in reality (Ellefriz, 2019; Grossman, 2008). <p>Compare: NEGATIVE LEARNING Consider also: STRESS INNOCULATION</p>	<p>komisyon hatalarından veya öğretimde eksiklikten kaynaklanabilir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eğitim süreci sırasında edinilen kasıtsız kötü alışkanlıklar. • Belirli koşullar altında, özellikle stres altında veya stresli durumlarda ortaya çıkan davranışlarda bariz veya gizli hataların yaratılması. • Öğrenenlerin uygulama veya operasyonları doğrudan yapmadan eğitildikleri ve gerçekliğe dayanmayan yöntemler (Ellefriz, 2019; Grossman, 2008). <p>Karşılaştırın: NEGATİF ÖĞRENME Ayrıca düşünün: STRES AŞINMASI</p>
<p>Trigger(s) \ 'tri-gər \ <i>noun</i></p> <p>Etym. trigger (n.) “device by means of which a catch or spring is released and a mechanism set in action.”</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • An event or events that move the simulation from one state to another. • Anything, as an act or event, that serves as a stimulus and initiates or precipitates a reaction (dictionary.com). <p>See also: STATE/STATES</p>	<p>Tetikleyici (ler) \ Te-tik-le-yi-ci-(ler) \ isim</p> <p>Etimoloji. tetikleyici (is.) “harekete geçirilen bir mekanizma ve yakalama veya yay yoluyla serbest bırakılan cihaz”</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Simülasyonu bir durumdan diğerine taşıyan olay veya olaylar. • Bir eylem veya olay olarak, bir uyaran görevi gören ve bir reaksiyonu başlatan veya tetikleyen herhangi bir şey (dictionary.com). <p>Ayrıca bakınız: DURUM / DURUMLAR</p>
<p>Typology \tī-'pä-lə-jē \ <i>noun</i></p> <p>Etym. typology (n.) “doctrine of symbols,” 1845, from Greek typos.</p> <p>Related: Typological; typologically.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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). <p>See also: MODALITY, SIMULATED/SYNTHETIC LEARNING METHOD</p>	<p>Tipoloji \ Ti-po-lo-ji \ isim</p> <p>Etimoloji. tipoloji (is.) 1845, Yunan yazım hatalarından “doktrin sembolleri”.</p> <p>İlgili: Tipolojik; tipolojik olarak.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none"> • Farklı donanım veya eğitim yöntemlerinin sınıflandırılması; örneğin, 3 boyutlu modeller, bilgisayar yazılımı, standardize hastalar, parça görev öğreticileri, veya yüksek duyarlılık hasta simülatörleri (INACSL, 2013). <p>Ayrıca bakınız: YÖNTEM, SİMÜLE EDİLMİŞ/YAPAY ÖĞRENME YÖNTEMİ</p>



ORIGINAL Page 53	ÇEVİRİ Sayfa 53
<p>Validity \vuh-lid-i-tee\ <i>noun</i></p> <p>See: SIMULATION VALIDITY</p>	<p>Geçerlilik \Ge-çer-li-lik\ isim</p> <p>Bakınız: SİMÜLASYON GEÇERLİLİĞİ</p>
<p>Virtual Environment \ 'vər-chə-wəl \ in- 'vī-rə(n)-mənt \ <i>noun</i> [C]</p> <p>Etym. virtual (adj.) The meaning “being something in essence or effect, though not actually or in fact” is from mid-15c., probably via sense of “capable of producing a certain effect” (early 15c.). Computer sense of “not physically existing but made to appear by software” is attested from 1959.</p> <p>Etym. environment (n.) sense of “the aggregate of the conditions in which a person or thing lives” is by 1827 (used by Carlyle to render German <i>Umgebung</i>); specialized ecology sense first recorded 1956.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none">• A simulated environment rendered by a computer, mobile device, or virtual reality / augmented reality / mixed reality device (Schwebel, Severson, & He, 2017). <p>Compare: VIRTUAL WORLD See also: VIRTUAL REALITY</p>	<p>Sanal Ortam \ Sa-nal \ or-tam \ isim [C]</p> <p>Etimoloji. sanal (sf.) 15yy. ortalarında, “gerçekte veya gerçekte olmayan bir şeyin özünde ve etkisinde olmak” anlamındadır. Muhtemelen (15yy. başı) “belirli bir etki üretebilme kabiliyeti” anlamıyla. 1959’dan itibaren “fiziksel olarak var olmayan, ancak yazılım ile ortaya konulan” anlamı onaylanmıştır.</p> <p>Etimoloji ortam (is.) 1827’ye kadar (Carlyle tarafından Alman <i>Umgebung</i> çevirisi için kullanılan) “bir insanın veya bir şeyin yaşadığı koşulların toplamı” anlamı; 1956 da ise özelleşmiş ekoloji anlamıyla ilk kez kaydedildi.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none">• Bir bilgisayar, mobil cihaz veya sanal gerçeklik / artırılmış gerçeklik / karma gerçeklik cihazı tarafından oluşturulan simüle edilmiş bir ortam (Schwebel, Severson ve He, 2017). <p>Karşılaştırın: SANAL DÜNYA Ayrıca bakınız: SANAL GERÇEKLIK</p>
<p>Virtual Patient \ 'vər-chə-wəl \ pā-shənt \ <i>noun</i></p> <p>Etym. virtual (adj.) The meaning “being something in essence or effect, though not actually or in fact” is from mid-15c., probably via sense of “capable of producing a certain effect” (early 15c.). Computer sense of “not physically existing but made to appear by software” is attested from 1959.</p> <p>Etym. patient (n.) “suffering or sick person under medical treatment,” late 14c.</p> <p>Definition</p> <ul style="list-style-type: none">• 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, Poulton, Fors et al., 2008).• A computer program that simulates real-life clinical scenarios in which the learner acts as a health care provider obtaining a history and physical exam, and making diagnostic and therapeutic decisions (ASSH). <p>See also: ARTIFICIAL INTELLIGENCE Compare: STANDARDIZED PATIENT, SIMULATED PATIENT</p>	<p>Sanal Hasta \ Sa-nal \ has-ta \ isim</p> <p>Etimoloji. sanal (sf.) 15yy. ortalarında, “gerçekte veya gerçekte olmayan bir şeyin özünde ve etkisinde olmak” anlamındadır. Muhtemelen (15yy. başı) “belirli bir etki üretebilme kabiliyeti” anlamıyla. 1959’dan itibaren “fiziksel olarak var olmayan, ancak yazılım ile ortaya konulan” anlamı onaylanmıştır.</p> <p>Etimoloji. hasta (is.) “acı çeken ya da medikal tedavi altında rahatsızlık yaşayan kimse”, 14yy. sonu.</p> <p>Tanım</p> <ul style="list-style-type: none">• Gerçek bir hastanın gösterimi. Sanal hastalar, yazılım tabanlı fizyolojik simülatörler, simüle hastalar, fiziksel mankenler ve simülatörler gibi birçok formda olabilirler (Ellaway, Poulton, Fors ve ark., 2008).• Terapötik karar verme ve tanı koyma ve fiziksel muayene ve öykü edinme gibi öğrenenin bir sağlık bakım sağlayıcısı olarak rol aldığı gerçek yaşamdan klinik senaryoları simüle eden bilgisayar programı (ASSH). <p>Ayrıca bakınız: YAPAY ZEKA Karşılaştırın: STANDARDİZE HASTA, SİMÜLE HASTA</p>

Virtual Reality \ 'vər-çə-wəl \mrē-'a-lə-tē \ noun

Etym. virtual (adj.) The meaning “being something in essence or effect, though not actually or in fact” is from mid-15c., probably via sense of “capable of producing a certain effect” (early 15c.). Computer sense of “not physically existing but made to appear by software” is attested from 1959.

Etym. reality (n.) 1540s, “quality of being real,” from French *réalité* and directly Medieval Latin *realitatem* (nominative *realitas*), from Late Latin *realis*. Meaning “real existence, all that is real” is from 1640s; that of “the real state (of something)” is from 1680s. Sometimes 17c.-18c. also meaning “sincerity.” Reality-based attested from 1960.

Definition

- 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&S Glossary).
- A computer-generated three-dimensional environment that gives an immersion effect.
- Often refers to the three-dimensional (3D) Head-mounted Display VR (HMD VR) in which the Virtual World is projected using a head-mounted display (e.g. Oculus Rift, HTC Vive Pro). (Chang and Weiner, 2016)
- A shorthand of the HMD VR hardware, which always uses a Virtual World. In that way, it is not necessarily synonymous with Virtual Environment and Virtual World, but a synecdoche / metonymy.

See also: SIMULATOR

Sanal Gerçeklik \ Sa-nal \ ger-çek-lik \ isim

Etimoloji. sanal (sf.) 15yy. ortalarında, “gerçekte veya gerçekte olmayan bir şeyin özünde ve etkisinde olmak” anlamındadır. Muhtemelen (15yy. başı) “belirli bir etki üretebilme kabiliyeti” anlamıyla. 1959’dan itibaren “fiziksel olarak var olmayan, ancak yazılım ile ortaya konulan” anlamı onaylanmıştır.

Etimoloji. gerçeklik (is.) 1540’larda Fransızca *réalité*’den “gerçek olmanın kalitesi,” ve doğrudan Orta Çağ Latince *realitatem*’den (yalın hali, *realitas*); *realis* Orta Çağ Latince’den. “gerçek varoluş, gerçek olan herşey” anlamı 1640’lardan, “gerçek durum (birşeyin)” 1680’lerden gelir. Bazen 17yy. ve 18yy. da “doğruluk” anlamındadır. Gerçek olaylara dayanan anlamı 1960’dan itibaren onaylanmıştır.

Tanım

- Nesnelerin mekansal varlık hissine sahip olduğu üç boyutlu bir dünya oluşturmak için bilgisayar teknolojisinin kullanılması; sanal ortam ve sanal dünya sanal; sanal gerçekliğin eş anlamlarıdır (M&S Sözlüğü).
- Özümseme etkisi veren, bilgisayar tarafından üç boyutlu oluşturulan ortam.
- Genellikle, Sanal Dünya’nın kafaya bir ekran olarak yansıtıldığı üç boyutlu (3D) kafaya takılan ekran VR (HMD VR) tercih edilir (örneğin Oculus Rift, HTC Vive Pro). (Chang ve Weiner, 2016)
- Her zaman bir sanal dünya kullanan HMD VR donanımının bir kısayolu. Bu şekilde, mutlaka sanal ortam ve sanal dünya ile eş anlamlı olmak zorunda değildir, ancak dar anlamlı bir sözcüğü geniş anlamda kullanma/kinaye.

Ayrıca bakınız: SİMÜLATÖR

Virtual Reality Environment \ 'vər-çə-wəl \rē-'a-lə-tē \ in-'vī-rə(n)-mənt \ noun

Etym. virtual (adj.) The meaning “being something in essence or effect, though not actually or in fact” is from mid-15c., probably via sense of “capable of producing a certain effect” (early 15c.). Computer sense of “not physically existing but made to appear by software” is attested from 1959.

Etym. reality (n.) 1540s, “quality of being real,” from French *réalité* and directly Medieval Latin *realitatem* (nominative *realitas*), from Late Latin *realis*. Meaning “real existence, all that is real” is from 1640s; that of “the real state (of something)” is from 1680s. Sometimes 17c.-18c. also meaning “sincerity.” Reality-based attested from 1960.

Sanal Gerçeklik Ortamı \ Sa-nal \ ger-çek-lik \ or-ta-mı \ isim

Etimoloji. sanal (sf.) 15yy. ortalarında, “gerçekte veya gerçekte olmayan bir şeyin özünde ve etkisinde olmak” anlamındadır. Muhtemelen (15yy. başı) “belirli bir etki üretebilme kabiliyeti” anlamıyla. 1959’dan itibaren “fiziksel olarak var olmayan, ancak yazılım ile ortaya konulan” anlamı onaylanmıştır.

Etimoloji. gerçeklik (is.) 1540’larda Fransızca *réalité*’den “gerçek olmanın kalitesi,” ve doğrudan Ortaçağ Latince *realitatem*’den (yalın hali, *realitas*); *realis* Ortaçağ Latince’den. “gerçek varoluş, gerçek olan herşey” anlamı 1640’lardan, “gerçek durum (birşeyin)” 1680’lerden gelir. 17yy. ve 18yy. da bazen “doğruluk” anlamındadır. Gerçek olaylara dayanan anlamı 1960’dan itibaren onaylanmıştır.

Definition

- A wide variety of computer-based applications commonly associated with immersive, highly visual, 3D 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).

Tanım

- Katılımcının görünüşte gerçek veya fiziksel bir dünyada dolaşmasına ve gezinmesine izin veren, sürükleyici, oldukça görsel, 3D özelliklerle yaygın olarak ilişkilendirilen çok çeşitli bilgisayar tabanlı uygulaması. Genellikle, kafaya takılan ekranlar, stereoskopik yetenek, giriş araçları ve canlandırılan duyu sistemlerin sayısı gibi kullanılan teknoloji türüne göre tanımlanır (ASSH).

Virtual Reality Simulation \ 'vər-chə-wəl \mɹē-'a-lə-tē \ sim-yuh-ley-shuh n \ *noun*

Etym. virtual (adj.) The meaning “being something in essence or effect, though not actually or in fact” is from mid-15c., probably via sense of “capable of producing a certain effect” (early 15c.). Computer sense of “not physically existing but made to appear by software” is attested from 1959.

Etym. reality (n.) 1540s, “quality of being real,” from French *réalité* and directly Medieval Latin *realitatem* (nominative *realitas*), from Late Latin *realis*. Meaning “real existence, all that is real” is from 1640s; that of “the real state (of something)” is from 1680s.

Sometimes 17c.-18c. also meaning “sincerity.” Reality-based attested from 1960.

Definition

- Simulations that use a variety of immersive, highly visual, 3D characteristics to replicate real-life situations and/or health care 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).

Sanal Gerçeklik Simülasyonu \ Sa-nal \ger-çek-lik \ si-mü-las-yo-nu \ isim

Etimoloji. sanal (sf.) 15yy. ortalarında, “gerçekte veya gerçekte olmayan bir şeyin özünde ve etkisinde olmak” anlamındadır. Muhtemelen (15yy. başı) “belirli bir etki üretebilme kabiliyeti” anlamıyla. 1959’dan itibaren “fiziksel olarak var olmayan, ancak yazılım ile ortaya konulan” anlamı onaylanmıştır.

Etimoloji. gerçeklik (is.) 1540'larda Fransızca *réalité*'den “gerçek olmanın kalitesi,” ve doğrudan Ortaçağ Latince *realitatem*'den (yalın hali, *realitas*); *realis* Ortaçağ Latince'den. “gerçek varoluş, gerçek olan herşey” anlamı 1640'lardan, “gerçek durum (birşeyin)” 1680'lerden gelir. 17yy. ve 18yy. da bazen “doğruluk” anlamındadır. Gerçek olaylara dayanan anlamı 1960'dan itibaren onaylanmıştır.

Tanım

- Gerçek yaşam durumlarını ve / veya sağlık bakım prosedürlerini çoğaltmak için çeşitli sürükleyici, oldukça görsel, 3D özellikler kullanan simülasyonlar; sanal gerçeklik simülasyonu, genellikle bilgisayar klavyesi, fare, konuşma ve ses tanıma, hareket sensörleri veya haptik cihazlar gibi fiziksel veya diğer arayüzleri içerdiği için bilgisayar tabanlı simülasyondan ayrılır (ASSH).

Virtual Simulation \ 'vər-chə-wəl \ sim-yuh-ley-shuh n \ *noun*

Etym. virtual (adj.) The meaning “being something in essence or effect, though not actually or in fact” is from mid-15c., probably via sense of “capable of producing a certain effect” (early 15c.). Computer sense of “not physically existing but made to appear by software” is attested from 1959.

Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of *simulare* “imitate,” from stem of *similis* “like.” Meaning “a model or mock-up for purposes of experiment or training” is from 1954.

Definition

- The recreation of reality depicted on a computer screen (McGovern, 1994).
- A simulation involving real people operating simulated systems. Virtual simulations may include surgical simulators

Sanal Simülasyon \ Sa-nal \ si-mü-las-yon \ isim

Etimoloji. sanal (sf.) 15yy. ortalarında, “gerçekte veya gerçekte olmayan bir şeyin özünde ve etkisinde olmak” anlamındadır. Muhtemelen (15yy. başı) “belirli bir etki üretebilme kabiliyeti” anlamıyla. 1959’dan itibaren “fiziksel olarak var olmayan, ancak yazılım ile ortaya konulan” anlamı onaylanmıştır.

Etimoloji. simülasyon (is.) *simulare* “taklit etmek” fiilinin geçmiş zaman kökünden gelen eylem adı, similis “benzer” kökünden gelir. 1954'ten itibaren “deney ya da eğitim amaçlı model veya tam boy maket” anlamındadır.

Tanım

- Bilgisayar ekranında tasvir edilen gerçeklik reaksiyonu (McGovern, 1994).
- Simüle sistemleri çalıştıran gerçek insanların biçeren bir simülasyon. Sanal simülasyonlar, ekran prosedürü eğitimi için kullanılan ve genellikle haptik cihazlarla entegre edilen cerrahi

that are used for on-screen procedural training and are usually integrated with haptic device(s) (McGovern, 1994; Robles-De La Torre, 2011).

- A type of simulation that injects humans in a central role by exercising motor control skills (*for example, flying an airplane*), decision skills (*committing fire control resources to action*), or communication skills (*as members of an air traffic control team*) (Hancock et al, 2008).

simülâtörleri içerebilir. (McGovern, 1994; Robles-De La Torre, 2011).

- Motor kontrol becerileri (*örneğin, uçan bir uçak*), karar verme becerileri (*yangın kontrol kaynaklarını eyleme geçirme*) veya iletişim becerilerini (*hava trafik kontrol ekibinin üyeleri gibi*) kullanarak insanları merkezi bir role sokan bir tür simülasyon. (Hancock ve ark., 2008).

Virtual World \ 'vər-chə-wəl \ wɜːld \ noun [C]

Etym. *virtual* (adj.) The meaning “being something in essence or effect, though not actually or in fact” is from mid-15c., probably via sense of “capable of producing a certain effect” (early 15c.). Computer sense of “not physically existing but made to appear by software” is attested from 1959.

Etym. *world* (n.) Originally “life on earth, this world (as opposed to the afterlife),” sense extended to “the known world,” then to “the physical world in the broadest sense, the universe” (c. 1200). In Old English gospels, the commonest word for “the physical world,” was *Middangeard* (Old Norse *Midgard*), literally “the middle enclosure” (see *yard* (n.1)), which is rooted in Germanic cosmology. Greek *kosmos* in its ecclesiastical sense of “world of people” sometimes was rendered in Gothic as *manaseþs*, literally “seed of man.” The usual Old Norse word was *heimr*, literally “abode” (see *home*). Words for “world” in some other Indo-European languages derive from the root for “bottom, foundation” (such as Irish *domun*, Old Church Slavonic *duno*, related to English *deep*); the Lithuanian word is *pasaulis*, from *pa-* “under” + *saulė* “sun.”

Definition

- Similar to Virtual Environment, though implies multiple characters, learners, or participants and potentially, a larger scale than a virtual environment. (Chang and Weiner, 2016).
- A virtual world or massively multiplayer online world (MMOW) in a computer-based simulated environment (Change et al, 2016).

Compare: VIRTUAL ENVIRONMENT

See also: VIRTUAL REALITY

Sanal Dünya \ Sa-nal \ dün-ya \ isim [C]

Etimoloji. *sanal* (sf.) 15yy. ortalarında, “gerçekte veya gerçekte olmayan bir şeyin özünde ve etkisinde olmak” anlamındadır. Muhtemelen (15yy. başı) “belirli bir etki üretebilme kabiliyeti” anlamıyla. 1959’dan itibaren “fiziksel olarak var olmayan, ancak yazılım ile ortaya konulan” anlamı onaylanmıştır.

Etimoloji. *dünya* (is.) Başlangıçta “yeryüzündeki yaşam, bu dünya (diğer dünyaya karşıt olarak)”, “bilinen dünya” manası verilen, daha sonra “en geniş anlamda fiziksel dünya, evren” e doğru genişlemiştir (1200 ler.) Eski İngiliz incillerinde en yaygın kelime “fiziksel dünya”, *Middangeard* (Eski İskandinavca *Midgard*), Germence evrenbilim kökeni. kelimenin tam anlamıyla “orta muhafaza” (bk. açıklık (is.1.)). Yunanca kosmosu dinsel “insan dünyası” anlamında, bazen Gotik’te manastır olarak, kelimenin tam anlamıyla “insanın tohumu” olarak işlendi. Her zamanki Eski İskandinavca kelimesi *heimr*, kelimenin tam anlamıyla “mesken” idi. (bk. ev). Diğer bazı Hint-Avrupa dillerinde “dünya” kelimeleri, “dip, temel” kökünden türetilmiştir (İrlandaca *domun*, Eski Kilise Slav *duno*, İngilizce derinliği ile ilgili); Litvanyalı kelime olarak *pasaulis*, *pa-* “altında” + *saulė* “güneş” ten gelmektedir.

Tanım

- Sanal ortama benzer şekilde, birden fazla karakter, öğrenen veya katılımcı ve potansiyel olarak sanal ortamdan daha büyük bir ölçek anlamına gelir. (Chang ve Weiner, 2016).
- Bilgisayar tabanlı simüle edilmiş bir ortamda sanal bir dünya veya çok oyunculu çevrimiçi dünya (ÇOÇD) (Change ve ark., 2016).

Karşılaştırın: SANAL ORTAM

Ayrıca bakınız: SANAL GERÇEKLIK

W

ORIGINAL Page 55

Wide-Area Virtual Environment (WAVE)

\ 'wɪd \ 'ā-rē-ə \ 'vər-chə-wəl \ in-'vī-rə(n)-mənt \ noun

Etym. wide (adj.) “Old English *wid* “vast, broad, long,” also used of time, from Proto-Germanic **widaz* (source also of Old Saxon, Old Frisian *wid*, Old Norse *viðr*, Dutch *wijd*, Old High German *wit*, German *weit*), perhaps from PIE **wi-ito-*, from root **wi-* “apart, away, in half.”

Etym. area (n.) “1530s, “vacant piece of ground,” from Latin *area* “level ground, open space,” used of building sites, playgrounds, threshing floors, etc.; which is of uncertain origin. Perhaps an irregular derivation from *arere* “to become dry” (see **arid**), on notion of “bare space cleared by burning.” The generic sense of “any particular amount of surface (whether open or not) contained within any set of limits” is from 1560s. *Area code* in the North American telephone systems is attested from 1959.

Etym. virtual (adj.) The meaning “being something in essence or effect, though not actually or in fact” is from mid-15c., probably via sense of “capable of producing a certain effect” (early 15c.). Computer sense of “not physically existing but made to appear by software” is attested from 1959.

Etym. environment (n.) “c. 1600, “state of being environed” (see **environ** (v.) + **-ment**); sense of “the aggregate of the conditions in which a person or thing lives” is by 1827 (used by Carlyle to render German **Umgebung**); specialized ecology sense first recorded 1956.”

Definition

- First used in the military, the Wide Area Virtual Environment is a non-proprietary term similar to a CAVE, in which participant(s) undergo a simulation within an area enclosed by walls with projected images. Specialized goggles are not required for WAVES.
- WAVES can be very large, almost 8,000 square feet (745 square meters) with multiple chambers, corridors, and sections. The walls act as large movie screens with continued projected images, and sound systems enable participants to echolocate ambient noises.

Compare: CAVE AUTOMATED VIRTUAL ENVIRONMENT

ÇEVİRİ Sayfa 55

Geniş-Alan Sanal Ortam (GASO)

\ ge-niş \ a-lan-lı \ sa-nal \ or-tam \ isim

Etimoloji. geniş (sf.) “Eski İngilizce *wid* “engin, geniş, uzun,” ile aynı zamanda kullanılmış, Proto-Germenceden **widaz* (Eski Sakson kaynağı, Eski Frizce *wid*, Eski İskandinav *viðr*, Hollanda’ca *wijd*, Eski Yüksek Almanca *wit*, Almanca *weit*), belki PIE den ***wi-ito-*, kökten **wi-*, “ayrı, uzak, yarı yarıya.”

Etimoloji. alan. (is.) “1530 larda, “terkedilmiş arsa,” Latince den *alan* “düz arazi, açık mekan,” şantiyeler, oyun alanları, harman yerleri vb. belirsiz kökene sahiptir. Belkide “yanarak temizlenen çıplak alan” kavramında “kuru olmak” dan (bk. **kuraklık**), düzensiz bir üretim söz konusudur. Genel anlamı “herhangi bir sınır kümesi içinde yer alan (açık olsun ya da olmasın)” belirli bir miktar yüzey” 1560’lı yıllardan gelir. Kuzey Amerika telefon sistemlerindeki *alan kodu* 1959’dan itibaren onaylanmıştır.

Etimoloji. sanal (sf.) 15yy. ortalarında, “gerçekte veya gerçekte olmayan bir şeyin özünde ve etkisinde olmak” anlamındadır. Muhtemelen (15yy. başı) “belirli bir etki üretebilme kabiliyeti” anlamıyla. 1959’dan itibaren “fiziksel olarak var olmayan, ancak yazılım ile ortaya konulan” anlamı onaylanmıştır.

Etimoloji. ortam (is.) “1600’ler, “çevreli olma durumu” (bk. **environ** (f.) + **-ment**); 1827’ye kadar (Carlyle tarafından Alman *Umgebung* çevirisi için kullanılan) “bir insanın veya bir şeyin yaşadığı koşulların toplamı” anlamı; 1956 da ise özelleşmiş ekoloji anlamıyla ilk kez kaydedildi.

Tanım

- İlk kez orduda kullanılan Geniş Alan Sanal Ortam, katılımcıların yansıtılan görüntülere sahip duvarlarla çevrili bir alanda simülasyona maruz kaldıkları bir MOSO’a benzer patentsiz bir terimdir. MOSO’lar için özel gözlükler gerekmez.
- GASO’lar birden fazla oda, koridor ve alan içeren yaklaşık 8.000 kare fit(745 metre kare) kadar çok büyük olabilir. Duvarlar sürekli yansıtılan görüntülere sahip büyük film ekranları gibi davranır ve ses sistemleri katılımcıların ortam seslerini yeniden konumlandırmasını sağlar.

Karşılaştırım: MAĞARA (DAR ALAN) OTOMATİKLEŞTİRİLMİŞ SANAL ORTAM

Kaynaklar

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 <http://healthysimulation.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. *SCSM&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.
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
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. DeFreitas 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
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.
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
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). Team STEPPS: Team Strategies and Tools to Enhance Performance and Patient Safety. *Advances in Patient Safety: New Directions and Alternative Approaches* 2008; August 3.
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 Journal* 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(6S 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). ARM2.0: 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
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
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. 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



