

Healthcare Simulation Dictionary

Second Edition



French translation / Traduction en Français



Dictionnaire de Simulation en Santé

Translation done on behalf of the French Speaking Society for Simulation in Healthcare, the SoFraSimS (Société Francophone de Simulation en Santé): <https://www.sofrasims.org/>

Translation coordinator: BULEON Clément

Translation completed by:

ABRAHAM Paul	GIRERD Rémi
BELOT Frédéric	GOVAERTS Amaury
BOCQUET Jean-François	JOURDAIN Patrick
BOITHIAS Claire	JUND Marianne
BRAUD Adeline	KAUKAB Rehana
BRONNERT Romain	LEBOUVIER Thomas
BRUN Guillaume	LECOMTE François
BULEON Clément	LEFEVRE-SCHELLES Antoine
CELERIER Isabelle	LEHOT Jean-Jacques
D'AGOSTINO Irène	LOIS Fernande
DECORMEILLE Guillaume	MARECHAL Yoann
DER SAHAKIAN Guillaume	MARHAR Fouad
DESCOINS Médéric	MERABET Fadela
DUBOIS Nadège	PAQUAY Méryl
FEIGERLOVA Eva	PETCHY Marie-France
FELICE CIVITILLO Cristina	RINEAU Emmanuel
FLE David	RIVIERE Etienne
GHAZALI Aiham	SIEGEL Lucie

International French-speaking translation reviewers:

BALMER Christian (Suisse), BOUBAKER Hamdi (Tunisie), LAVOIE-ANTUNES Karine (Suisse), MOUHAOUÏ Mohammed (Maroc), PEETERS Laurence (Belgique), PETTERSEN Géraldine (Canada), SERVOTTE Jean-Christophe (Belgique).

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

Suggested Citation: Lioce, L. (Ed.), Lopreiato, J. (Founding Ed.), Downing, D., Chang, T.P., Robertson, J.M., Anderson, M., Diaz, D.A., Spain, A.E. (Assoc. Eds.), and the Terminology and Concepts Working Group. (2020). *Healthcare Simulation Dictionary* (2nd ed.). Rockville, MD: Agency for Healthcare Research and Quality; January 2020. AHRQ Publication No. 20-0019. DOI: <https://doi.org/10.23970/simulationv2>.

Contributors

Editor

Lori Lioce
Society for Simulation in Healthcare

Associate Editors

Mindi Anderson
Todd Chang

Desiree Diaz
Dayna Downing

Jamie Robertson
Andrew Spain

Terminology & Concepts Working Group

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

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

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

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

WITH THE SUPPORT AND INPUT OF: Asia Pacific Society for Simulation in Healthcare (APSSH) • Association for Simulated Practice in Healthcare (ASPiH) • Association for Standardized Patient Educators (ASPE) • Australian Society for Simulation in Healthcare (ASSH) • Brazilian Association for Simulation in Health (Abrassim) • Canadian Network for Simulation in Healthcare (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 Healthcare (JSISH) • Korean Society for Simulation in Health care (KoSSH) • Malaysian Society for Simulation in Healthcare (MaSSH) • New Zealand Association for Simulation in Healthcare (NZASH) • Pan Asia Society for Simulation in Healthcare (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)

PRÉAMBULE

En janvier 2013, un groupe international d'experts en simulation s'est réuni à Orlando, en Floride, aux États-Unis, pour former une équipe de travail dont la mission était de créer un dictionnaire des termes utilisés dans la simulation en santé. Ce groupe a reconnu qu'il était nécessaire de compiler les termes qui avaient été définis par d'autres groupes dans le domaine de la simulation en santé et d'en ajouter d'autres. Le document que vous voyez représente le travail de nombreuses personnes et de leurs sociétés pour compiler et affiner le dictionnaire. L'objectif de ce projet est d'améliorer la communication et la clarté pour les simulationnistes en santé dans l'enseignement, l'éducation, l'évaluation, la recherche et les activités d'intégration des systèmes. L'Agency for Health care Research and Quality (AHRQ) s'est associée à la Society for Simulation in Healthcare (SSH) et à ses nombreux affiliés pour produire ce dictionnaire complet de la simulation en santé et le diffuser largement dans le cadre de la mission de la SSH et de l'AHRQ visant à améliorer la sécurité des patients, ce qui inclut la recherche sur la simulation.

Depuis la première édition du dictionnaire en 2016, les représentants de la SSH et les membres des sociétés internationales affiliées se sont réunis chaque année lors de l'*International Meeting for Simulation in Healthcare* pour définir le processus de révision et discuter des avancées de la recherche en simulation, de l'expansion des termes utilisés dans la recherche, de la certification en simulation, de la recherche en analyse de pratique et de la terminologie de l'accréditation en simulation. En 2019, il a été recommandé de procéder à des mises à jour et à des ajouts au dictionnaire pour tenir compte de l'élargissement des termes utilisés dans la simulation des soins de santé. En outre, en 2020, il est apparu clairement nécessaire d'ajouter des termes spécifiques à la simulation qui se déroule autrement qu'en personne (par exemple, dans un centre de simulation). Dans la deuxième édition (v2.1), les changements suivants ont été apportés :

- Une section sur les abréviations courantes a été ajoutée et 27 abréviations ont été incluses.
- 49 nouveaux termes ont été ajoutés.
- 13 termes ont été complétés par des définitions supplémentaires issues de la littérature.
- Une référence supplémentaire, « considérer aussi », a été ajoutée pour les termes qui ne figurent pas actuellement dans le dictionnaire, mais qui permettraient de mieux comprendre les termes définis.
- Une nouvelle section intitulée « Termes dont l'utilisation n'est plus recommandée par la SSH » a été ajoutée.

Ce document est évolutif et représente la somme des travaux réalisés à ce jour. Les termes et les définitions continueront d'évoluer et seront clarifiés, ajoutés ou supprimés au fil du temps.

L'intention était d'inclure les diverses définitions utilisées, et non d'exclure des définitions ou des domaines de la simulation en santé.

Les définitions montrent comment les termes sont utilisés dans la simulation en santé. Il ne s'agit pas de prescrire ou d'imposer une définition particulière plutôt qu'une autre.

Ce dictionnaire se concentre sur les termes et les significations spécifiques à la simulation en santé. De nombreux termes généralement utilisés dans le domaine de l'éducation (par exemple, conception pédagogique) et dans le domaine de la santé (par exemple, fibrillation ventriculaire ou anxiété) ne sont pas définis. Veuillez-vous référer aux dictionnaires et ressources standard pour ces définitions.

Cette liste de termes n'est pas une taxonomie et ne doit pas être utilisée comme telle. Elle peut servir de base à des travaux taxonomiques.

Les termes identifiés comme potentiellement controversés sont précédés d'un astérisque (*).

Les termes et leur orthographe sont rédigés en anglais américain standard. Il s'agit de réduire l'encombrement et de faciliter la traduction dans d'autres langues.

Les étymologies proviennent du site etymologyonline.com et sont fournies pour donner un aperçu de l'origine des mots.

À ce jour, la première édition du dictionnaire a été traduite en plusieurs langues, dont le chinois, l'italien, le russe et l'espagnol, par des traducteurs bénévoles. Ces traductions se trouvent au bas de la page web www.ssih.org/dictionary. Si vous souhaitez traduire le dictionnaire dans une autre langue, veuillez contacter les SSH à l'adresse communications@ssih.org et préciser votre demande.

Comme il s'agit d'un document évolutif, nous vous encourageons à nous faire part de vos commentaires en utilisant le formulaire situé sur www.ssih.org/dictionary. Nous sommes conscients que d'autres termes ou définitions peuvent être mieux compris, que des références supplémentaires peuvent être ajoutées, etc. Des citations ont été incluses dans la mesure du possible. Si vous avez connaissance de termes ou de définitions supplémentaires, et/ou de citations manquantes, veuillez-nous les communiquer comme indiqué ci-dessus en utilisant le formulaire de commentaires sur le dictionnaire.

La Society for Simulation in Healthcare (SSH) remercie de leur participation et de leur contribution de nombreuses personnes ainsi que les sociétés internationales qu'elles représentent. Sans vous, cela n'aurait pas été possible ! Nous vous remercions pour le temps et les efforts que vous avez consacrés à la création et à la révision de ce dictionnaire au cours des sept dernières années. Nous nous réjouissons de vos contributions continues.

Lori Lioce DNP, FNP-BC, CHSE-A, CHSOS, FAANP (rédactrice, 2e édition)

Joseph Lopreiato MD, MPH, CHSE-A, FAAP (éditeur fondateur)

Septembre 2020



Préambule à la version francophone

En 2023, le conseil d'administration de la SoFraSimS (Société Francophone de Simulation en Santé) représenté par son président, le Pr Dan Benhamou, a missionné le Dr Clément Buléon pour coordonner un groupe d'experts francophones en simulation en santé afin d'assurer la traduction du *Healthcare Simulation Dictionary* de la SSH. Un appel à volontaires a été fait au travers des différents réseaux de la SoFraSimS et des institutions, associations et sociétés partenaires du milieu de la simulation en santé. Trente-six experts de différents pays de la francophonie (Côte d'Ivoire, Belgique, France et Suisse) ont ainsi constitué le groupe d'experts chargé de la traduction. Les traductions ont fait l'objet de vérifications croisées et de discussions au sein de sous-groupes de travail et du groupe dans son ensemble. Un groupe d'experts internationaux de simulation en santé reconnus pour leur expertise dans le domaine et issus des différents pays de la francophonie a assuré une relecture de cohérence pour s'assurer que les traductions utilisées correspondaient à l'usage concret des termes traduits au sein de la Belgique, du Canada, de la France, du Maroc, de la Suisse, et de la Tunisie à minima.

Précisions sur la traduction réalisée

La présente traduction n'a pas pour objet d'exprimer la conception des experts ou de la communauté francophone sur un terme, une définition ou un concept, mais d'assurer une traduction la plus fidèle possible du concept du *SSH Simulation Dictionary* dans un français le plus intelligible possible. Ceci afin de donner accès à un public francophone à la compréhension des termes tels qu'ils peuvent être employés dans des publications, des communications ou des conférences en langue anglaise. Lorsque cela paraissait nécessaire aux experts pour faciliter la compréhension ou apporter une nuance importante des addendum ou des exemples ont été ajoutés en italique après la traduction de la définition.

Les prononciations phonétiques et l'étymologie des mots anglais n'ont pas fait l'objet de traduction. Cela n'apportait pas de valeur ajoutée à la traduction. D'autant plus que de nombreuses définitions ont une racine latine ou française.

Les abréviations françaises n'ont pas fait l'objet d'un glossaire, elles sont explicitées à chaque définition.

A noter que « Voir aussi » et « Comparer » renvoient à d'autres définitions de ce dictionnaire ; alors que « A considérer aussi » renvoie à des concepts non définis dans ce dictionnaire ;

Clément Buléon MD PhD, pour le groupe SoFraSimS de traduction du Simulation Dictionary

Septembre 2024



Citation suggérée : Buléon C et al. Groupe francophone de traduction du Simulation Dictionary. Version française du SSH Simulation Dictionary. SoFraSimS 2024. [lien pdf SSH et SoFraSimS]

Common Abbreviations in Healthcare Simulation

AI: Artificial Intelligence

AR: Augmented Reality

CAVE: Cave Automated Virtual Environment

CHSE®: Certified Healthcare Simulation Educator®

CHSE-A®: Certified Healthcare Simulation Educator-Advanced®

CHSOS®: Certified Healthcare Simulation Operations Specialist®

CHSOS-A™: Certified Healthcare Simulation Operations Specialist-Advanced™

CONSORT: Consolidated Standards of Reporting Trials

GTA: Genitourinary Teaching Associates

HSTS: Healthcare Simulation Technology Specialist

IPE: Interprofessional Education

KSA: Knowledge, Skills, and Abilities (or attributes)

M&S: Modeling & Simulation

MUTA: Male Urogenital Teaching Associates

OS: Operations Specialist

OSCE: Objective Structured Clinical Examination

PETA (or PTA): Physical Exam Teaching Assistant

SBAR: Situation, Background, Assessment, and Recommendation

SBE: Simulation-based Education

SBME: Simulation-based Medical Education

SME: Subject Matter Expert

SP: Standardized Patient (or Simulated Patient)

TACSIM: Tactical Simulation

TTX: Tabletop Simulation

VR: Virtual Reality

WAVE: Wide Area Virtual Environment

XR (sometimes MR): Mixed Reality

*Actor \ 'ak-tər \ <i>noun</i> Etym. late 14c., "an overseer, guardian, steward," from Latin actor "an agent or doer," also "theatrical player," from past participle stem of agere. Sense of "one who performs in plays" is 1580s, originally applied to both men and women. Definition In healthcare simulation, professional and/or amateur people trained to reproduce the components of real clinical experience, especially involving communication between health professionals and patients or colleagues (ASSH). See also: EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT	Acteur Définition Dans le domaine de la simulation en santé, il s'agit de professionnels et/ou d'amateurs formés pour reproduire les éléments d'une expérience clinique réelle, notamment en ce qui concerne la communication entre les professionnels de la santé et les patients ou les collègues. Voir aussi : PARTICIPANT INTÉGRÉ, JOUEUR DE RÔLE/RÔLISTE, PATIENT SIMULÉ, PERSONNE SIMULÉE, PATIENT STANDARDISÉ, PARTICIPANT SIMULÉ, PARTICIPANT STANDARDISÉ
Adaptive Learning \ ə- 'dap-tiv \ 'lər-niŋ \ <i>noun</i> 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 <i>ad</i> "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. 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. Definition 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)	Apprentissage adaptatif Définition L'apprentissage adaptatif intègre un large éventail de technologies et de techniques qui permettent d'observer les performances des participants et d'ajuster l'expérience d'apprentissage à la demande pour répondre aux besoins uniques des participants et aider les individus/membres de l'équipe à atteindre les objectifs identifiés. (Akbulut & Cardak, 2012 ; Brusilovsky & Peylo, 2003 ; Pope, Gore, & Renfroe, 2012)

Advocacy and Inquiry \ad-və-kə-sē \ in- 'kwī(-ə)r-e\ <i>noun</i> 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 (<i>advocacy</i>) or shares critical or appreciative insights about it explicitly (<i>advocacy</i>) and then asks the learners for an explanation of their thoughts or actions (<i>inquiry</i>) (Rudolph et al. 2007). • <i>Inquiry</i> seeks to learn what others think, know, want, or feel; whereas <i>advocacy</i> includes statements that communicate what an individual thinks, knows, wants, or feels (Bolman and Deal).	Argumenter et Interroger Définition • Une méthode de débriefing dans laquelle un observateur décrit factuellement ce qui a été vu ou entendu dans une activité de simulation, puis partage son point de vue à ce sujet de manière explicite (argumenter) et demande ensuite aux participants d'exprimer leurs pensées et/ou motivations à l'origine de ces actions (interroger). (Rudolph et al. 2007). • "<i>Interroger</i>" cherche à savoir ce que les autres pensent, savent, veulent ou ressentent, tandis que "<i>Argumenter</i>" comprend ce qu'un individu pense, sait, veut ou ressent (Bolman et Deal).
Alpha and Beta Testing \ 'al-fə \ 'bā-tə \ 'te-stij \ <i>noun</i> Etym. alpha (adj.) c. 1300, from Latin <i>alpha</i>, from Greek <i>alpha</i>, from Hebrew or Phoenician <i>aleph</i> (see aleph). The Greeks added - <i>a</i> because Greek words cannot end in most consonants. Sense of "beginning of anything" is from late 14c., often paired with <i>omega</i> (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 <i>beth</i> (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 <i>test</i>, from Latin <i>testum</i> "earthen pot," related to <i>testa</i> "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	Tests alpha et bêta Définition • Méthodologie préparatoire en simulation (test) • Test/version Alpha - test précoce d'un produit par les développeurs ou les programmeurs, mais pas par les utilisateurs potentiels. L'objectif du test alpha est de trouver et de résoudre le plus grand nombre possible de bugs/dysfonctionnements ou de problèmes dans le logiciel qui n'ont pas été anticipés lors de la conception et du développement. (Lee-Jayaram et al. 2019) • Test/version Bêta - test préliminaire d'un logiciel, d'un programme, d'une simulation ou d'un jeu par des utilisateurs potentiels. L'objectif du test bêta est identique à celui du test alpha. (Lee-Jayaram et al. 2019) Voir aussi : SEANCE PILOTE/SEANCE TEST, TEST PILOTE

- 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

Artificial Intelligence (AI) \ ˈär-tə-ˈfī-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*, *intellegentia* "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)

Intelligence artificielle (IA)

Définition

- Un système de collecte de données et de prédictions informatisé qui modélise le comportement humain et la prise de décision avec une intervention humaine minimale. Dans la simulation des soins de santé, l'IA fait souvent référence à la programmation sous-jacente qui fournit des changements d'algorithmes physiologiques ou basés sur le système en fonction des données fournies par les utilisateurs et les apprenants. Elle est souvent associée à l'*apprentissage automatique* (*machine learning*), dans lequel le logiciel est programmé pour modifier les algorithmes et les prédictions en fonction des données et des résultats observés, sans intervention humaine. Les *patients virtuels* utilisent l'intelligence artificielle pour réagir de manière appropriée à l'utilisateur ou à l'apprenant. (Bennett et Hauser, 2013)

Voir aussi : PATIENT VIRTUEL

A considérer également : L'APPRENTISSAGE AUTOMATIQUE (MACHINE LEARNING)

See also: VIRTUAL PATIENT
Consider also: MACHINE LEARNING

***Assessment** \ ə-'ses-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 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 health care 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).

Évaluation

Définition

- Se réfère à un processus qui fournit des informations ou une rétroaction des individus, des groupes ou des programmes. Plus précisément, l'évaluation se réfère à l'observation des progrès liés aux connaissances, aux compétences et aux comportements. Les résultats de l'évaluation sont utilisés pour améliorer les résultats futurs (Scheckel, 2016 ; INACSL Standards Committee, 2016c, pp. S39-S40).
- Implique la mesure des Connaissances, des Comportements et des Compétences (Levine, DeMaria, Schwartz, & Sim, 2014).
- Évaluation formative : " Évaluation dans laquelle le facilitateur se concentre sur les progrès du participant vers l'atteinte d'un objectif selon des critères prédéfinis ; un processus pour un participant ou un groupe engagé dans une activité de simulation dans le but de fournir une rétroaction constructive pour que ce participant ou ce groupe s'améliorent (National League for Nursing Simulation Innovation Resource Center [NLN-SIRC], 2013 ; Scheckel, 2016)" (Comité des normes de l'INACSL, 2016c, p.S41). Souvent réalisé en même temps que l'enseignement (Hamdorf & Davies, 2016), le développement de l'individu est au centre des objectifs/résultats de la simulation (INACSL Standards Committee, 2016c).
- Évaluation sommative : " Évaluation à la fin d'une période d'apprentissage (ou à un moment précis dans le temps), où le participant reçoit une rétroaction sur l'atteinte des objectifs selon des critères prédéfinis ; un processus visant à déterminer la compétence d'un participant engagé dans une activité de soins de santé. L'évaluation de l'atteinte des objectifs peut être associée à une note (NLN-SIRC, 2013 ; Scheckel, 2016)" (Comité des normes de l'INACSL, 2016c, p. S41). La performance du participant est comparée à une norme spécifique (Hamdorf & Davies, 2016).
- Évaluation à enjeux élevés - type d'évaluation parfois appelée certifiante ou diplômante " associée à une activité de

• 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	simulation qui a une conséquence académique, éducative ou professionnelle majeure (telle qu'une décision de validation, une décision concernant la compétence, la rémunération au mérite, la promotion ou la certification) à un moment discret (Hidden curriculum, 2014) " (INACSL Standards Committee, 2016c, p. S41). Voir aussi : EXAMEN CLINIQUE OBJECTIF STRUCTURÉ (ECOS) Comparer : ÉVALUATION
Assessor \ ə- 'se-sər \ <i>noun</i> 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).	Évaluateur Définition • Personne qui procède à l'évaluation des individus selon des critères préétablis. • Les évaluateurs doivent avoir une formation, une expertise et une compétence spécifiques et substantielles en matière d'évaluation (Dictionary.com).
Augmented Reality \ ɔg- 'men-təd \ rē- 'a-lə-tē \ <i>noun</i> 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.	Réalité augmentée Définition • Un type de réalité virtuelle dans lequel des stimuli synthétiques sont superposés à des objets du monde réel, généralement pour rendre perceptibles des informations autrement imperceptibles par les sens humains. • Technologie qui superpose des informations numériques générées par ordinateur à des objets ou des lieux du monde réel dans le but d'améliorer l'expérience de l'utilisateur. • La combinaison de la réalité et de la superposition d'informations numériques conçues pour améliorer le processus d'apprentissage. • Un spectre de simulation de réalité mixte qui se situe à mi-chemin entre le monde réel et le monde virtuel. • Un type de réalité virtuelle qui comprend casques numériques, des superpositions d'écrans d'ordinateur, des ordinateurs portables ou des écrans projetés sur des humains et des mannequins (D.R. Berryman et al ; M. Bajura et al ; H.

• 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).	Fuchs et al).
Avatar \ 'a-və-,tär\ <i>noun</i> Etym. 1784, "descent of a Hindu deity," from Sanskrit. Meaning "concrete embodiment of something abstract" is from 1815. 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. <i>Virtual Reality</i> simulations are almost always 1st-person. (Schoorink and Toet, 2010)	Avatar Définition • Objet virtuel utilisé pour représenter un objet physique (par exemple un être humain) dans un monde virtuel. • Représentation graphique, généralement en trois dimensions, d'une personne capable d'effectuer des actions relativement complexes, y compris des expressions faciales et des réactions physiques, tout en participant à une expérience virtuelle basée sur la simulation. L'utilisateur contrôle l'avatar à l'aide d'une souris, d'un clavier ou d'un joystick pour se déplacer dans l'expérience de simulation virtuelle (Riley, 2008). • Un avatar contrôlé peut avoir une perspective de 1^{re} ou de 3^e personne dans les simulations virtuelles. Une perspective à la 3^e personne place la vue et la caméra de manière à ce que l'utilisateur et l'apprenant puissent voir l'avatar contrôlé (par exemple, le joueur). Une perspective à la 1^{re} personne place la caméra de telle sorte que l'utilisateur et l'apprenant voient le monde à travers les yeux de l'avatar (c'est-à-dire que l'avatar contrôlé n'est jamais visible à l'écran). Ces perspectives ne s'appliquent qu'aux simulations sur écran utilisant une souris, un clavier ou un joystick. Les simulations en <i>réalité virtuelle</i> sont presque toujours à la 1^{re} personne. (Schoorink et Toet, 2010)

Back Story or Backstory or Back-story \ 'bak \
'stôr-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

Contexte du scénario

Définition

- " Un récit qui fournit une histoire et/ou un cadre et qui est créé pour un (des) personnage(s) fictif(s) et/ou à propos d'une situation pour une activité de simulation " (Comité des normes de l'INACSL, 2016c, p.S40). (Note de la rédaction : cela peut inclure l'histoire fournie aux participants, aux patients standardisés et au personnel pour soutenir l'activité de simulation).
- Une méthode, en particulier dans certaines simulations basées sur les jeux, "pour créer des amorces, des dialogues et des interactions qui contiennent des comportements verbaux réalistes et de la variabilité pour plusieurs avatars ou personnages non-joueurs (PNJ)". (Zachary, Zachary, Cannon-Bowers, & Santarelli, 2016, p. 207).
- Concept développé par un auteur de jeux pour donner aux personnages leurs caractéristiques et leurs souvenirs (Fairclough & Cunningham, 2004).

Voir aussi : BRIEFING

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)	
Behavioral Skills \ bi- 'hā-vyə-rəl \ 'skils \ <i>noun</i> 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 avoir "to have." Etym. skill (n.) late 12c., "power of discernment," from Old Norse <i>skil</i> "distinction, ability to make out, discernment, adjustment," related to <i>skilja</i> (v.) "to separate; discern, understand," from Proto-Germanic <i>*skaljo-</i> "divide, separate" (source also of Swedish <i>skäl</i> "reason," Danish <i>skjel</i> "a separation, boundary, limit," Middle Low German <i>schillen</i> "to differ," Middle Low German, Middle Dutch <i>schele</i> "separation, discrimination;" from PIE root <i>*skel-</i> (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	Compétences comportementales Définition • Eventail des interactions interpersonnelles, comprenant par exemple le comportement au chevet du patient, les relations interpersonnelles, le travail d'équipe, le leadership et la communication (Murphy, Nestel, & Gormley, 2019) • Les processus de prise de décision et d'interaction utilisés par l'équipe pour gérer une situation. (Gaba et al. 1998) Comparer avec : COMPÉTENCES NON TECHNIQUES
Brief (Briefing) \ brēf \ <i>noun</i> (\ 'brē-fīŋ \ <i>verb</i>) [Note: this term is often not clearly distinguished from Orientation or Prebriefing] Etym. "fact or situation of giving preliminary instructions." 1910 Definition	Briefing Définition • Discussion précédant immédiatement le début d'un scénario de simulation au cours de laquelle les participants reçoivent des informations essentielles sur le scénario, telles que des éléments du dossier médical, des

- 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

paramètres vitaux, des instructions ou des recommandations. Par exemple : avant de commencer une session, les formateurs organisent un briefing du scénario afin de passer en revue les informations fournies aux participants.

- Concerne également les informations et les recommandations données aux formateurs ou aux participants simulés pour leur permettre de se préparer pleinement aux interactions avec les apprenants. Les documents du briefing peuvent inclure une transmission, une lettre d'orientation du médecin ou la transcription d'un appel d'ambulance. Par exemple, au début du scénario de simulation, les participants reçoivent un message de l'ambulancier concernant un patient transporté vers leur établissement pour une blessure par balle. (Alinier, 2011 ; Husebø et al. 2012).
- Le briefing est à distinguer du "pré-briefing" (ou "prébriefing") qui a lieu en début de session et qui est ciblé sur les règles et sur l'organisation de l'ensemble la session de simulation.

Voir aussi : CONTEXTE DU SCENARIO, PREBRIEF, PRÉBRIEFING

Cave Automated Virtual Environment (CAVE) \ 'kāv \ 'ō-tə-,mā-təd \ 'vər-chə-wəl \ in-'vī-rə(n)-mənt \ <i>noun</i> 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 <i>Umgebung</i>); 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	Environnement virtuel automatique ou automatisé ; Cube immersif ; Cube immersif 3D ; Cube de réalité virtuelle ; Voûte immersive Définition Structure physique, en forme de grand cube à l'intérieur de laquelle se tient un participant ; les murs comportent des images projetées pour simuler un environnement immersif et virtuel, y compris les ombres projetées par le participant. Les participants au CAVE utilisent des lunettes permettant une vision stéréoscopique (en relief) lorsqu'ils se trouvent à l'intérieur du CAVE. (Cruz-Neira et al. 1993). NB : CAVE en anglais, signifie caverne, ce qui renforce la dimension immersive du dispositif. Add : l'intérêt d'un CAVE est de permettre une totale liberté de mouvement dans l'environnement simulé. Comparer : ENVIRONNEMENT VIRTUEL ÉTENDU
Clinical Scenario \ kli-ni-kəl \ sə-'ner-ē-,ō \ <i>noun</i> Etym. scenario (n.) 1868, "sketch of the plot of a play," from Italian scenario, from Late Latin <i>scenarius</i> "of stage scenes," from Latin <i>scena</i> "scene". Etym. clinical (adj.) 1780, "pertaining to hospital patients or hospital care," from clinic + -al.	Scénario clinique Définition Le plan du déroulement des événements attendus et potentiels d'une situation clinique simulée. Un scénario comprend généralement le contexte de la simulation (service hospitalier, salle d'urgence, salle d'opération,

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 objectives. • 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 (INACSL, 2013). See also: SCENARIO, SCRIPT, SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE, SIMULATION ACTIVITY	salle de consultation, extrahospitalier, etc..). Les scénarios peuvent varier en longueur et en complexité en fonction des objectifs d'apprentissage. • Description détaillée d'une situation clinique comprenant : les participants à l'événement, les notes d'information, les cibles et les objectifs d'apprentissage, les instructions aux participants, les informations sur le patient, les conditions environnementales, la préparation du mannequin ou du patient standardisé, l'équipement connexe, les accessoires et les outils ou ressources pour l'évaluation et la gestion de l'expérience simulée. • Déroulé progressif d'une situation clinique comprenant un début, une fin, un débriefing et des critères d'évaluation (INACSL, 2013). <i>Addendum : En opposition à un scénario de simulation décontextualisée où les apprenants sont formés par le biais de méthodologies engageantes et ludiques qui s'écartent des environnements de soins de santé traditionnels. Dans ce cas, le scénario ou les règles du jeu décrivent l'environnement non-médical dans lequel se passe la simulation.</i> Voir aussi : SCÉNARIO, SCRIPT, EXPÉRIENCE D'APPRENTISSAGE PAR LA SIMULATION, ACTIVITÉ DE SIMULATION
Coaching \ kōch-inj \ verb Etym. Meaning "to prepare (someone) for an exam" Related: Coached; coaching. Definition • To direct or instruct a person or group of people in order to achieve goals, develop specific skills, or develop competencies.	Coaching En rapport : Coaché ; coaching. Définition • Accompagner, encadrer, instruire, guider une personne ou un groupe de personnes afin d'atteindre des objectifs, de développer des aptitudes spécifiques ou des compétences.
Cognitive Load \ 'käg-nə-tiv \ 'lōd \ noun Etym. Cognitive (adv.) 1580s, "pertaining to cognition," with <u>-ive</u> + 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 <u>co-</u>) + <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>.	Charge cognitive Définition • La quantité d'informations que la mémoire de travail du participant et/ou du formateur peut gérer à un moment donné. La définition est basée sur la théorie de la charge cognitive proposée par Sweller et al. (1998) sur la base du modèle de mémoire de travail introduit par Baddeley (1992).

Etym, Load (n.) c. 1200, *lode, lade* "that which is laid upon a person or beast, burden," a sense extension from Old English *lad* "a way, a course, a carrying; a street, watercourse; maintenance, support," from Proto-Germanic **laitho* (source also of Old High German *leita*, German *leite*, Old Norse *leið* "way, road, course"), from PIE root **leit-* (2) "to go forth" (see *lead* (v.1)).

It seems to have expanded its range of senses in early Middle English, supplanting words based on *lade* (v.), to which it is not etymologically connected. The older senses went with the spelling *lode*(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.

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).

Computer-Based Simulation \ kəm-ˈpyü-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

Simulation assistée par ordinateur

Définition

- La modélisation de processus de la vie réelle avec une interface exclusivement confinée à un ordinateur, généralement associé à un écran et à un clavier ou à un autre dispositif d'assistance simple.
- La simulation assistée par ordinateur comprend entre autres les patients virtuels, les simulateurs de réalité virtuelle procéduraux et la simulation en réalité virtuelle immersive (la réalité virtuelle immersive).

Voir aussi : SIMULATION SUR ECRAN / SIMULATION DIGITALE, SIMULATEUR

Conceptual Fidelity \ kən-'sep-chə-wəl \ fə-'de-lə-tē, fī- \ *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 fidelity (n.) early 15c., "faithfulness, devotion," from Middle French fidélité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) "faithfulness, adherence.

Definition

- In healthcare simulation, ensures that all elements of the scenario relate to each other in a realistic way so that the case makes sense as a whole to the learner(s) (*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) and Dieckmann et al. 2007).

Fidélité conceptuelle

Définition

- Dans la simulation de soins en santé, garantit que tous les éléments du scénario sont liés les uns aux autres de manière réaliste afin que le cas ait du sens dans son ensemble pour l'apprenant (*par exemple : les signes vitaux sont cohérents avec le diagnostic*). Pour maximiser la fidélité conceptuelle, les cas ou les scénarios doivent être revus par des experts en la matière et testés avant d'être utilisés avec les apprenants (Rudolph et al. (2007) et Dieckmann et al. 2007).

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

CONSORT (Consolidated Standards of Reporting Trials)

Définition

- CONSORT est une directive qui normalise la rédaction de rapports pour tout essai contrôlé randomisé. D'abord élaborée pour les essais cliniques, cette directive a été adoptée par la communauté des chercheurs en simulation. (Cheng et al. 2016)

trials. First developed for clinical trials, the guideline has been adopted by the simulation research community. (Cheng et al. 2016)	
Cue/Cueing \ˈkyü – in\ <i>verb</i> Etym. <i>cue</i> (n.) "stage direction," 1550s, from Q, which was used 16c., 17c. in stage plays to indicate actors' entrances, probably as an abbreviation of Latin <i>quando</i> "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 NLN-SIRC, 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 help the learner interpret or clarify simulated reality through information delivered during the simulation (modified from Paige & Morin, 2013). See also: PROMPT	Faciliter/Orienter – Indices Définition • Faciliter/orienter: Fournir des informations pendant la simulation qui aident le participant à progresser dans l'activité pour atteindre les objectifs fixés (modifié d'après NLN-SIRC, 2013) ; • Indices: informations fournies pour aider l'apprenant à atteindre les objectifs d'apprentissage (indices conceptuels), ou pour aider l'apprenant à interpréter ou à clarifier la réalité simulée (indices de réalité) ; les indices conceptuels aident l'apprenant à atteindre les objectifs pédagogiques grâce à l'équipement programmable, à l'environnement ou aux réponses du participant simulé ; les indices de réalité aident l'apprenant à interpréter ou à clarifier la réalité simulée grâce aux informations délivrées pendant la simulation (modifié d'après Paige & Morin, 2013). Voir aussi AMORCE(R)

Debrief (Debriefing) \ dē'brēf \ <i>noun</i> (\ 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 • (<i>noun</i>) A formal, collaborative, reflective process within the simulation learning activity. • An activity that follows a simulation experience and led by a facilitator. • (<i>verb</i>) 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; NLN-SIRC, 2013); debriefing should 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., <i>guided reflection</i>). Compare: ADVOCACY AND INQUIRY, FEEDBACK, GUIDED REFLECTION	Débriefing/Debreffage/Rétroaction Définition • (<i>nom</i>) Processus formel de collaboration et de réflexion dans le cadre de l'activité d'apprentissage par simulation. • Activité qui fait suite à une expérience de simulation et qui est animée par un débriefeur. • (<i>verbe</i>) Organiser une séance après un événement de simulation au cours de laquelle les formateurs/instructeurs/facilitateurs et les apprenants réexaminent l'expérience de simulation dans le but de progresser vers l'assimilation et l'adaptation de l'apprentissage aux situations futures (Johnson-Russell & Bailey, 2010 ; NLN-SIRC, 2013) ; le débriefing devrait favoriser le développement du jugement clinique et des compétences de pensée critique (Johnson-Russell & Bailey, 2010). • Encourager la réflexion des participants et leur fournir un retour d'information / feedback sur leur performance pendant que les différents aspects de la simulation achevée sont discutés. • Explorer avec les participants leurs émotions, les questionner, les faire réfléchir et leur fournir un retour d'information / feedback (c'est-à-dire une <i>réflexion guidée</i>). Comparer : ARGUMENTER ET INTERROGER, FEEDBACK/RETROACTION, RÉFLEXION GUIDÉE
Debriefeur \ dē-'brēf - ur\ <i>noun</i> 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);	Débriefeur (Facilitateur, Canada) Définition • La personne qui facilite une séance de débriefing et qui possède les connaissances et les compétences nécessaires pour organiser des séances de débriefing appropriées, structurées et psychologiquement sûres (Fanning & Gaba, 2007) ; • La personne qui encadre les participants pendant le débriefing ; le débriefing par des instructeurs compétents et des experts en la matière est considéré comme important pour

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	maximiser les opportunités découlant de la simulation (Raemer et al. 2011). Comparer : FACILITATEUR, SIMULATIONNISTE
Deliberate Practice \di-'li-bə-rāt\ prak-təs\ <i>noun</i> Etym. deliberate (adj.) 15th century Middle English, from Latin <i>deliberatus</i>, past participle of <i>deliberare</i> to consider carefully, perhaps alteration of *<i>delibrare</i>, from <i>de-</i> + <i>libra</i> scale, pound. Etym. practice (n.) 14th century Middle English <i>practisen</i>, from Middle French <i>practiser</i>, from Medieval Latin <i>practizare</i>, alteration of <i>practicare</i>, from <i>practica</i> practice, noun, from Late Latin <i>practice</i>, from Greek <i>praktikē</i>, from feminine of <i>praktikos</i> 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, K. A., R. Th. Krampe, R.Th. and Tesch-Römer, C, 1993). Compare: MASTERY LEARNING	Pratique délibérée Définition - Théorie de psychologie générale selon laquelle les différences entre les experts et les non experts reflètent les efforts délibérés déployés tout au long de la vie pour améliorer les performances dans un domaine spécifique. (Ericsson, K. A). - Activité systématiquement conçue pour améliorer les performances d'un individu dans un domaine donné (Ericsson, K. A., R. Th. Krampe, R.Th. et Tesch-Römer, C, 1993). Comparer : MASTERY LEARNING ou APPRENTISSAGE JUSQU'À LA MAÎTRISE
Deterministic \di-'tər-mə-,ni- stik\ <i>adj</i> Etym. determinism (n.) 1876 in general sense of "doctrine that everything happens by a necessary causation," from French <i>déterminisme</i>; deterministic (adj.) 1874, from <i>determinist</i> (see <i>determinism</i>) + <i>-ic</i>. Definition Pertaining to a process, model, or variable whose outcome, result, or value does not depend on chance (M&S Glossary). Compare: STOCHASTIC	Déterministe Définition Se rapporte à un processus, un modèle ou une variable dont l'issue, le résultat ou la valeur ne dépendent pas du hasard (Glossaire M&S). Comparer : STOCHASTIQUE
Discrete Simulation (Discrete-Event Simulation) \dis-'krēt\ sim-yuh-ley-shuh n\ <i>noun</i> Etym. discrete (adj.) mid-14c., "morally discerning, prudent, circumspect," from Old French <i>discret</i> "discreet, sensible, intelligent, wise," from Latin	Simulation discrète (Discrete-Event Simulation) \ Simulation à événements discrets Définition Une simulation qui s'appuie sur des variables modifiées uniquement à un nombre

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.

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 and Banks, 2011).

Compare: DURATIONAL SIMULATION, SEQUENTIAL SIMULATION

dénombrable de points dans le temps ; la simulation à événements discrets (DES) est le processus de codification du comportement d'un système complexe sous la forme d'une séquence ordonnée d'événements bien définis.

- Le fonctionnement d'un système sous la forme d'une séquence discrète d'événements dans le temps. Chaque événement se produit à un instant précis et marque un changement d'état dans le système. Entre deux événements consécutifs, aucun changement n'est supposé se produire dans le système ; la simulation peut donc sauter directement dans le temps d'un événement à l'autre (Robinson, 2004) ;
- Une ou plusieurs variables qui décrivent complètement un système à un moment donné (Sokolowski et Banks, 2011).

Exemple: au cours d'une seule session de simulation, gestion de traitements chez un patient épileptique avec mise en place successive de traitements face à l'inefficacité des traitements précédents au cours de consultations virtuellement espacées dans le temps entre lesquelles l'état du patient n'a pas évolué.

Comparer : SIMULATION CONTINUE, SIMULATION SÉQUENTIELLE

Distance Simulation \ dis-tuhns \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. distance (adj) Meaning "remoteness of space, extent of space between two objects or places" is from late 14c. Also "an interval of time" (late 14c., originally *distaunce of times*). Meaning "remote part of a field of vision" is by 1813. The figurative sense of "aloofness, remoteness in personal intercourse" (1590s) is the same as in *stand-offish*.

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

- Implementing a simulation or training at a physical distance from the participant(s) (LeFlore et al. 2014; von Lubitz et al. 2003). This may include operating a simulator via some type of remote access where the operator remotes into a simulator stationed where the participants are located; otherwise known as remote-controlled (LeFlore et al.

Simulation en distanciel/à distance

Définition

- La mise en œuvre d'une simulation ou d'une formation à une distance physique du ou des participants (LeFlore et al. 2014 ; von Lubitz et al., 2003). Il peut s'agir de faire fonctionner un simulateur par le biais d'un accès à distance. L'opérateur accède à distance à un simulateur localisé à l'endroit où se trouvent les participants, autrement dit contrôlé à distance (LeFlore et al. 2014). Ou bien les participants peuvent se connecter à distance à un dispositif tel que les caméras pendant une simulation où le simulateur est installé sur un autre site, ce qui peut être appelé simulation en distanciel sur simulateur de patient haute-fidélité (von Lubitz et al. 2003, p. 379). Cette méthode présente l'avantage de pouvoir faire appel à des experts pour faire fonctionner le simulateur (LeFlore et al. 2014) ou pour donner des instructions (von Lubitz et al., 2003) s'ils ne sont pas disponibles sur le site où se trouvent les participants.

2014). Or, it could be where the participants remote into something like the cameras during a simulation where the simulator is stationed at a different site, which may be called “distance-based high-fidelity human patient simulation training” (von Lubitz et al. 2003, p. 379). Advantages of this method are being able to use experts to run the simulator (LeFlore et al. 2014) or to instruct (von Lubitz et al., 2003) if not currently available at the site where the participants are located. Compare: REMOTE SIMULATION, TELESIMULATION	Comparer : SIMULATION À DISTANCE, TÉLÉSIMULATION
Distributed Simulation \ di-'stri-byüt \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 (M&S Glossary).	Simulation distribuée Définition (Simulation distribuée délocalisée) Le concept de simulation à la demande est devenu largement disponible partout et à tout moment ; la simulation délocalisée fournit un équipement autonome et facilement transportable pour créer des environnements simulés, à coûts réduits comparé à des installations de simulation statiques dédiées (centre de simulation) (Kneebone et al. 2010). (Simulation distribuée collaborative) Un ensemble de simulations fonctionnant dans un environnement commun et distribuées aux apprenants ; une simulation distribuée collaborative peut être composée de n'importe lequel des trois modes de simulation : en direct (simulateur physique), virtuel et constructif, et sont intégrées en toute transparence dans un exercice unique (Glossaire M&S). ex:https://www.thalesgroup.com/fr/marches-specifiques/solutions-dentrainement/news/lvc-optimisation-des-ressources-entrainement
Durational Simulation \ dū-rā'shūn-āl \ sim''u-la'shun \ <i>noun</i> 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	Simulation continue Définition Des simulations multiples qui s'appuient les unes sur les autres. Il peut s'agir d'une simulation axée sur l'évaluation initiale d'un patient simulé ou standardisé jouant le rôle d'un patient, les simulations suivantes étant la visite de suivi (par exemple, la visite initiale, la visite à un mois et la visite à six mois, etc.)

similis "like". Meaning "a model or mock-up for purposes of experiment or training" is from 1954. Definition - 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. Compare to: DISCRETE SIMULATION, SEQUENTIAL SIMULATION	Une simulation continue est le contraire d'une simulation discrète (à événements discrets) en ce sens que des changements se produisent dans le système entre les simulations. Comparer à : SIMULATION DISCRÈTE, SIMULATION SÉQUENTIELLE
Dry Run \ 'drī \ 'rən \ <i>noun</i> Etym. "dry run" (n): "walk-through (n.) also <i>walkthrough</i>, 1944, "an easy part" (in a theatrical production), from walk (v.) + through. Meaning "dry run, full rehearsal" is from 1959, from the notion of "walking (someone) through" something." Definition - 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) See also: ALPHA and BETA TEST, PILOT TEST Consider also: DRESS REHEARSAL, RUN THROUGH, SIMULATION VALIDATION, WALK THROUGH	Séance pilote / Séance test Définition - Une "réunion de planification avec les apprenants standardisés" est utilisée pour identifier les problèmes involontaires dans le scénario. Une période prévue pour explorer la possibilité d'erreurs. (Boilat et al 2012) - Une période de vérification avant les séances de simulation pour garantir un environnement "sûr et pédagogique". Voir aussi : TESTS ALPHA et BETA, TEST PILOTE A considérer également : RÉPÉTITION GÉNÉRALE, PASSAGE EN REVUE, VALIDATION DE LA SIMULATION, PASSAGE EN REVUE

Educator (Simulation Educator) \ 'e-jə-, k̄ā-tər \ 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. educator (n.) "one who trains or instructs," 1670s. Definition • A person that 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	Formateur (Formateur en Simulation en Santé) Définition • Une personne qui utilise la modalité de la simulation pour former les apprenants, en utilisant des stratégies basées sur des preuves. • Personne qui encadre les professionnels de santé qui apprennent à gérer des situations cliniques et à fournir des soins sûrs, efficaces, efficaces, opportuns, centrés sur le patient et équitables. Peut enseigner à un apprenant individuel ou à un groupe d'apprenants à travailler en équipe (Lindell, Poindexter, & Hagler, 2016). <i>Addendum : Enseignant ou formateur capable d'intégrer la simulation dans un apprentissage en santé en formation initiale ou continue en déterminant les modalités de simulation adaptées aux objectifs attendus et aux compétences visées</i> Voir aussi : FACILITATEUR, SIMULATIONNISTE
Embedded Participant \ im-'bed \ id \ pār-'ti-sə-pənt \ noun Etym. 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 Etym. participant (n.) 1560s, from Middle French participant, from Latin participantem, 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.	Participant intégré Définition • Une personne formée ou scénarisée pour jouer un rôle dans une simulation afin de guider le scénario, et qui peut être connue ou inconnue des participants ; l'orientation peut être positive ou négative, ou une distraction basée sur les objectifs, le niveau des participants, et les besoins du scénario. • Rôle attribué lors d'une simulation pour aider à guider le scénario ; • Le participant intégré a un rôle qui fait partie de la situation, mais l'objectif sous-jacent du rôle peut ne pas être révélé aux participants du scénario ou à la simulation (INACSL, 2013). <i>Addendum : le participant intégré s'apparente en francophonie (sauf Canada) à un facilitateur dont la mission est l'atteinte des objectifs pédagogiques du scénario.</i>

• 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, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT	Voir aussi : ACTEUR, JOUEUR DE RÔLE/RÔLISTE, PATIENT SIMULÉ, PERSONNE SIMULÉE, PATIENT STANDARDISÉ, FACILITATEUR
Environmental Fidelity \ en - vī-rə(n)-'men-tə- l \ fə- 'de-lə-tē \ <i>noun</i> 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 fidélité (15c.), from Latin fidelitatem (nominative fidelitas) "faithfulness, adherence, trustiness," from fidelis "faithful, true, trustworthy, 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	Fidélité environnementale Définition • Le degré de réalisme dans lequel l'environnement simulé est réalisé (mannequin, salle, outils, équipement, moulage et accessoires sensoriels) pour reproduire la réalité et l'apparence de l'environnement réel. Voir aussi : FIDÉLITÉ, SIMULATION HAUTE FIDÉLITÉ, FIDÉLITÉ PHYSIQUE, RÉALISME
*Evaluation \ i- ,val-yə-'wā-shən \ <i>noun</i> Etym. (n.) 1755, "action of appraising or valuing," from French <i>évaluation</i>, noun of action from <i>évaluer</i> "to find the value of," from <i>é-</i> "out" (see ex-) + <i>valuer</i>, from Latin <i>valere</i> "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	*Évaluation Définition • Détermination de la valeur, de la nature, du caractère ou de la qualité de quelque chose ou de quelqu'un (Merriam Webster) • Terme générique désignant l'évaluation de données ou l'attribution d'une valeur à des données recueillies au moyen d'une ou de plusieurs mesures. Il s'agit de porter un jugement sur les forces et les faiblesses. L'évaluation mesure la qualité et la productivité par rapport à une norme de performance. L'évaluation peut être formative, sommative, certificative, à enjeux élevés ou liée au programme ou au processus de simulation. (Standards Committee de l'INACSL, Glossaire, 2016c) Comparer : ÉVALUATION (<i>Assessment</i>)

may be formative, summative, high stakes, or related to the simulation program or process. (INACSL Standards Committee, Glossary, 2016c) Compare: ASSESSMENT	
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 healthcare 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	Événement Définition • Les faits qui provoquent des variations ou des changements dans l'état d'un système (Sokolowski et Banks, 2009) ; dans la simulation des soins de santé, ce terme est courant lors de la programmation des mannequins et se réfère souvent aux actions de l'apprenant. • Un événement est décrit par le moment où il se produit et des listes d'événements peuvent être créées pour piloter des changements dans une simulation. Voir aussi : ÉTAT/ÉTATS, SCENARIO

F

Facilitator (Simulation Facilitator) \fə-'si-lə-,tā-tər\ <i>noun</i> Etym. 1806, agent noun in Latin form from facilitate Definition • 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; for example: <i>The debriefing facilitator kept the discussion flowing smoothly.</i> Compare: DEBRIEFER, SIMULATIONIST	Facilitateur Définition • Une personne qui est impliquée dans la mise en œuvre et/ou l'exécution d'activités de simulation. <i>Par exemple, les professeurs, les éducateurs, etc...</i> • Une personne qui contribue à l'obtention d'un résultat (tel que l'apprentissage, la productivité ou la communication) en fournissant une assistance indirecte ou discrète, des conseils ou une supervision à l'activité de simulation (y compris le débriefing) <i>Addendum : En francophonie (pas au Canada), le terme facilitateur est également employé pour désigner la personne facilitant le déroulement du scénario parfois en tant que participant intégré (cf définition); et parfois celui du débriefing. Le terme simulationniste est également utilisé pour désigner la personne qui supervise la simulation.</i> Comparer : DÉBRIEFER, SIMULATIONNISTE, PARTICIPANT INTÉGRÉ
Feedback \fēd-'bak\ <i>noun</i> 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. Definition • An activity where information is relayed back to a learner; feedback should be constructive, address specific aspects of the learner's performance, and be focused on the learning objectives (SSH). • 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. Compare: ADVOCACY AND INQUIRY,	Feedback ou Rétroaction Définition • Une activité où l'information est retransmise à l'apprenant ; le feedback doit être constructif, porter sur des aspects spécifiques de la performance de l'apprenant et se concentrer sur les objectifs d'apprentissage (SSH). • Information transférée entre les participants, le facilitateur, le simulateur ou un pair dans le but d'améliorer la compréhension des concepts ou des aspects de la performance (INACSL, 2013) ; le feedback peut être fourni par un instructeur, une machine, un ordinateur, un patient (ou une personne simulée), ou par d'autres apprenants tant qu'il fait partie du processus d'apprentissage. Comparer : ARGUMENTER ET INTERROGER, DÉBRIEFING/DÉBRIEFING, RÉFLEXION GUIDÉE

DEBRIEF/DEBRIEFING, GUIDED REFLECTION	
Fiction Contract \ 'fik-shən\ 'kän-, trakt\ <i>noun</i> 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. Etym. contract (n.) a binding agreement between two or more persons or parties. Definition • 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.	Contrat de fiction Définition • Un concept qui implique qu'un engagement dans une simulation est un contrat entre le formateur et l'apprenant : chacun s'engage pour que la simulation soit efficiente (Rudolph, Dieckmann, et al.). • Le degré d'engagement que les stagiaires en soins de santé sont prêts à accorder à l'événement simulé ; également connu sous le nom de "suspension de l'incrédulité", il s'agit d'un concept littéraire et théâtral qui encourage les participants à mettre de côté leur incrédulité et à accepter l'exercice simulé comme étant réel pendant la durée du scénario. • <i>Le contrat de fiction est une acceptation de la situation simulée afin d'augmenter l'engagement malgré un potentiel défaut de réalisme (“Faire comme si...”).</i>
*Fidelity \ fə-'de-lə-tē\ <i>adj</i> 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. Definition • The degree to which the simulation replicates the real event and/or workplace; this includes physical, psychological, and environmental elements. • 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 (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	Fidélité Définition • Le degré de réalisme dans lequel la simulation reproduit l'événement et/ou le lieu de travail réels ; cela inclut les éléments physiques, psychologiques et environnementaux. • La capacité de la simulation à reproduire les réactions, les interactions et les réponses de la contrepartie dans le monde réel. Elle n'est pas limitée à un certain type de modalité de simulation, et des niveaux de fidélité plus élevés ne sont pas nécessaires pour qu'une simulation soit réussie. • Le niveau de réalisme associé à une activité de simulation particulière ; la fidélité peut impliquer une variété de dimensions, y compris (a) des facteurs physiques tels que l'environnement, l'équipement et les outils connexes ; (b) des facteurs psychologiques tels que les émotions, les croyances et la conscience de soi des participants ; (c) des facteurs sociaux tels que la motivation et les objectifs des participants et de l'instructeur ; (d) la culture du groupe ; et (e) le degré d'ouverture et de confiance, ainsi que les modes de pensée des participants (INACSL, 2013) ;

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); See also: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, HIGH-FIDELITY, HIGH-FIDELITY SIMULATION, IMMERSIVE SIMULATION, LOW FIDELITY, PHYSICAL FIDELITY, PSYCHOLOGICAL FIDELITY, REALISM, SIMULATION FIDELITY	Voir aussi : FIDÉLITÉ ENVIRONNEMENTALE, FIDÉLITÉ FONCTIONNELLE, HAUTE FIDÉLITÉ, SIMULATION HAUTE FIDÉLITÉ, SIMULATION IMMERSIVE, BASSE FIDÉLITÉ, FIDÉLITÉ PHYSIQUE, FIDÉLITÉ PSYCHOLOGIQUE, RÉALISME, FIDÉLITÉ DE LA SIMULATION.
Fixation Error \ fik-'sā-shən \ er-ər \ <i>noun</i> 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. 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." Definition • 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. Compare: SITUATIONAL AWARENESS	Erreur de fixation Définition • Un principe de gestion des ressources en cas de crise selon lequel les humains ne parviennent pas à réévaluer une situation dans des systèmes ou des événements risqués et dynamiques (Decker, 2011). • L'incapacité persistante à réviser un diagnostic ou un plan face à des preuves facilement disponibles suggérant qu'une réévaluation est nécessaire. • <i>Un exemple d'erreur de fixation est l'effet tunnel (ou « tunnelisation » attentionnelle) défini comme toute situation dans laquelle l'attention du professionnel est tellement focalisée sur un objectif qu'il n'entend, ni ne voit des signaux d'alerte qui devraient l'amener à modifier son approche, voire à l'arrêter. (HAS, "L'effet tunnel en santé : comment faire pour en voir le bout ?", 2023)</i> Comparer : CONSCIENCE DE LA SITUATION
Frame(s) \ frāmz \ <i>noun</i> Etym. From 1660s in the meaning "particular state" (as in Frame of mind, 1711). Frame of reference is 1897. Definition • 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,	Cadre(s) Cognitifs (Schémas mentaux) Définition • Les perspectives à travers lesquelles les participants interprètent de nouvelles informations et expériences dans le but de prendre des décisions. • Les cadres cognitifs sont formés par les expériences précédentes et peuvent être basés sur des connaissances, des attitudes, des émotions, des craintes, des croyances, des objectifs, des règles et/ou des perceptions. • L'état d'esprit du participant ou du facilitateur ; ses connaissances, ses pensées, ses sentiments, ses actions (discours/langage corporel), ses attitudes (verbales/non verbales), et ses

thoughts, feelings, actions (speech/body language), attitudes (verbal/non-verbal), and perceptions (adapted from Rudolph, J.W. et al.).	perceptions (adapté de Rudolph, J.W. et al. 2007, 2008). Voir: ARGUMENTER ET INTERROGER
Functional Fidelity \ 'fəŋ(k)-shnəl, -shə-nəl \fə-'de-lə-tē \ <i>noun</i> 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. 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 "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. <i>a static ventilator would offer low functional fidelity compared to a working ventilator in a simulation requiring a ventilator alarm.</i> See also: FIDELITY, HIGHT FIDELITY SIMULATOR, REALISM	Fidélité fonctionnelle ou opérationnelle Définition Le degré de réaction de l'équipement utilisé dans la simulation aux actions du participant ; par exemple, un <i>ventilateur statique offrirait une faible fidélité fonctionnelle par rapport à un ventilateur en fonctionnement dans une simulation nécessitant une alarme de ventilateur.</i> Voir aussi : FIDÉLITÉ, SIMULATEUR HAUTE FIDÉLITÉ, RÉALISME

Gamification \ gā-mə-fə-'kā-shən \ noun [U] Etym. game (n.) c. 1200, from Old English <i>gamen</i> "joy, fun; game, amusement," common Germanic (cognates: Old Frisian <i>game</i> "joy, glee," Old Norse <i>gaman</i> "game, sport; pleasure, amusement," Old Saxon <i>gaman</i>, Old High German <i>gaman</i> "sport, merriment," Danish <i>gamen</i>, Swedish <i>gamman</i> "merriment"), said to be identical with Gothic <i>gaman</i> "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	Gamification/ludification Définition • L'application d'éléments de conception de jeux (blocs de construction conceptuels faisant partie intégrante de la construction de jeux réussis) à des contextes traditionnellement non ludiques. (Rutledge et al. 2018) • L'application des caractéristiques et des avantages des jeux aux processus ou aux problèmes du monde réel. "La gamification diffère des jeux sérieux en termes d'intention de conception, les interventions de gamification impliquant l'application d'éléments de jeu dans un but utilitaire..." (Gentry et al 2019) Comparer : JEUX SÉRIEUX A considérer également : L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU
Guided Reflection \ gīd – id \ ri-'flek-shən\ noun Etym. guide (v.) late 14c., "to lead, direct, conduct," from Old French <i>guider</i> "to guide, lead, conduct" (14c.), earlier <i>guier</i>, 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	Réflexion Dirigée / Réflexion Guidée Définition • Le processus, encouragé par le formateur pendant le débriefing, qui renforce les aspects critiques de l'expérience et encourage un apprentissage perspicace permettant au participant de relier la théorie à la pratique et à la recherche (INACSL, 2013). • Les activités intellectuelles et affectives facilitées qui permettent aux participants d'explorer leur expérience afin de parvenir à une nouvelle compréhension et à une nouvelle appréciation (adapté de Boud et al. 1985). • Un processus facilité par un mentor qui permet au participant "d'intégrer la

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 See also: REFLECTIVE THINKING	compréhension acquise dans son expérience afin de permettre de meilleurs choix ou actions à l'avenir, ainsi que d'améliorer son efficacité globale" (Rogers, 2001). Comparer : ARGUMENTER ET INTERROGER, DÉBRIEFING, FEEDBACK/ RETROACTION Voir aussi : PENSÉE RÉFLEXIVE
Gynecological / Genitourinary Teaching Associate (GTA, GUTA, MUTA) \,je-nə-tō-ˈyür-ə-,ner-ē \ˈtēch ng ə-ˈsō-shē-,āt, -sē-\\ <i>noun</i> 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. Definition • 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).	Assistant d'enseignement en gynécologie/génito-urinaire (GTA, GUTA, MUTA) : FGU (Formateur génito-urinaire) et FEG (Formatrice d'Examen Gynécologique) Définition • Un Assistant d'Enseignement Génito-Urinaire (AEGU) est une personne formée pour enseigner aux apprenants les techniques et le protocole d'exécution de l'examen physique spécifique au sexe, en se servant d'elle-même comme modèle de démonstration et de pratique. • Une Assistante d'Enseignement Gynécologique (AEG) est une femme spécifiquement formée pour enseigner, évaluer et fournir un retour d'information aux apprenants sur les techniques d'examen pelvien, rectal et/ou mammaire. Ils abordent également les compétences de communication nécessaires pour fournir un examen confortable d'une manière standardisée, tout en utilisant leur corps comme outil d'enseignement dans un environnement favorable et non menaçant (ASPE) ; • Un Assistant d'Enseignement Urogénital Masculin (AEUM) est un homme spécifiquement formé pour enseigner, évaluer et fournir un retour d'information aux apprenants sur les techniques précises d'examen urogénital et rectal. Ils abordent également les compétences de communication nécessaires pour fournir un examen confortable de manière standardisée, tout en utilisant leur corps comme outil d'enseignement dans un environnement favorable et non menaçant (ASPE). <i>Addendum : Pratique de simulation avec participants partenaires/simulés, actuellement (2024) non utilisée en Belgique, au Canada, en France, ou en Suisse ...</i>

Haptic (Haptics) \ˈhap-tik\ <i>adj</i> Etym. (adj.) "pertaining to the sense of touch," 1890, from Greek haptikos "able to come into contact with," from haptēin "to fasten". Definition • In healthcare 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).	Haptique Définition • Dans le domaine de la simulation en santé, il s'agit de dispositifs qui fournissent un retour d'information tactile à l'utilisateur. L'haptique peut être utilisée pour simuler le toucher, la palpation d'un organe ou d'une partie du corps, ainsi que l'incision, la déchirure ou la traction d'un tissu. • Dispositifs qui capturent et enregistrent le "toucher" d'un participant en termes de localisation et d'intensité de pression sur des sites anatomiques spécifiques (McGaghie et al. 2010 ; Jackson et al).
Healthcare Simulation \ helth \ ker \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 healthcare event for the purpose of practice, learning, evaluation, testing, or to gain understanding of systems or human actions (SSH). • The application of a simulation activity to training, assessment, research, or systems integration toward patient safety (SSH). See also: SIMULATION	Simulation en santé Définition • Technique qui crée une situation ou un environnement permettant aux participants de faire l'expérience d'une représentation d'une situation de soins à des fins de pratique, d'apprentissage, d'évaluation, de test ou pour acquérir une compréhension de l'activité humaine (SSH). • L'application d'une activité de simulation à la formation, à l'évaluation, à la recherche ou à l'intégration des systèmes pour la sécurité des patients (SSH). Voir aussi : SIMULATION
High-Fidelity Simulator \ hī \ fə-ˈde-lə-tē \ ˈsim-yə-lā-tər \ <i>noun</i> 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.	Simulateur haute fidélité Définition • Terme initialement utilisé pour décrire des simulateurs de haute technologie qui ont la capacité de reproduire, à un niveau très élevé, différentes fonctions du corps humain. • Également connu sous le nom de simulateur à haute complexité. D'autres types de simulateurs peuvent également être considérés comme étant de haute fidélité, et cette fidélité

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 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	(anciennement associé au réalisme) a d'autres caractéristiques que celles d'un type particulier de simulateur. <i>Remarque : Le terme haute technologie ou technicité a ensuite été préféré car un haut niveau de technologie/technicité n'est pas nécessairement synonyme de haut niveau de fidélité.</i> Voir aussi : FIDÉLITÉ, FIDÉLITÉ FONCTIONNELLE, RÉALISME, FIDÉLITÉ DE LA SIMULATION
High-Fidelity Simulation \ hī \ fə-'de-lə-tē \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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. 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 healthcare simulation, high-fidelity refers to simulation experiences that are extremely realistic and provide a high level of interactivity and realism for the learner (INACSL, 2013); Can apply to any mode or method of simulation; <i>for example: human, manikin, task trainer, or virtual reality.</i> See also: ENVIRONMENTAL FIDELITY, FIDELITY, REALISM	Simulation haute-fidélité ou pleine échelle Définition • Dans la simulation en santé, la haute-fidélité fait référence à des expériences de simulation qui sont extrêmement réalistes et qui offrent un niveau élevé d'interactivité et de réalisme pour l'apprenant (INACSL, 2013) ; elle peut s'appliquer à n'importe quel mode ou méthode de simulation ; <i>par exemple : humain, mannequin, simulateur procédural ou réalité virtuelle.</i> Voir aussi : FIDÉLITÉ ENVIRONNEMENTALE, FIDÉLITÉ, RÉALISME

Human Factors \ hyü-mən \ fak-tərz \ <i>noun</i> 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 (M&S Glossary).	Facteurs humains Définition • La discipline ou science qui étudie l'interaction entre les êtres humains et les systèmes et technologies ; elle comprend, sans s'y limiter, les principes et les applications dans les domaines de l'ingénierie humaine, de la sélection du personnel, de la formation, soutien logistique, des aides à la performance professionnelle et de l'évaluation de la performance humaine (glossaire M&S). • Les caractéristiques psychologiques, culturelles, comportementales et autres attributs humains qui influencent la prise de décision, le flux d'informations et l'interprétation des informations par des individus ou des groupes (Glossaire M&S).
Hybrid Simulation \ hī-brəd \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 healthcare simulation, hybrid simulation is most commonly applied to the situation where a part task trainer (e.g., a urinary catheter model) is realistically affixed to a standardized/simulated patient, allowing for the teaching and assessment of technical and communication skills in an integrated fashion (Kneebone, Kidd et al. 2002). • The use of two or more simulation modalities in the same simulation activity (Zulkepli et al). Compare: MIXED SIMULATION/MIXED METHODS SIMULATION, MULTIPLE MODALITY SIMULATION	Simulation hybride Définition • La combinaison de deux ou plusieurs modalités de simulation dans le but de fournir une expérience plus réaliste. • Dans la simulation en santé, la simulation hybride est le plus souvent appliquée à la situation où un simulateur procédural (par exemple, un modèle de sonde urinaire) est apposé de manière réaliste à un patient standardisé/simulé, ce qui permet d'enseigner et d'évaluer les compétences techniques et de communication de manière intégrée (Kneebone, Kidd et al. 2002). <i>Addendum: A différencier de la simulation mixte qui est uniquement l'utilisation de plusieurs modalités de simulation dans le même scénario ou le même lieu.</i> Comparer : SIMULATION MIXTE/MÉTHODES MIXTES, SIMULATION MULTIMODALE

Immersion \i-'mər-zhən \ *noun*

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.

Definition

- Describes the level to which the learner becomes involved in the simulation; a high degree of immersion indicates that the learner is treating the simulation as if it was a real-life (or very close to real-life) event (SSH);
- A state (or situation) in which trainees dedicate most of their time doing something related to or thinking about a simulation, and becomes involved in it; the level of immersion might vary, where a high degree indicates that the trainee is fully involved; for example: *realistic environments facilitate a participant's full immersion in the simulation.*
- The placing of a human in a synthetic environment through physical and/or emotional means. (M&S Glossary)

See also: IMMERSIVE SIMULATION

Immersion**Définition**

- Décrit le niveau d'implication du participant dans la simulation ; un degré élevé d'immersion indique que l'apprenant traite la simulation comme s'il s'agissait d'un événement de la vie réelle (ou très proche de la vie réelle) (SSH) ;
- Un état (ou situation) dans lequel les participants consacrent la majeure partie de leur temps à faire quelque chose en rapport avec une simulation ou à y penser, et s'y impliquent ; le niveau d'immersion peut varier, un degré élevé indiquant que le stagiaire est totalement impliqué ; par exemple : les *environnements réalistes facilitent l'immersion totale d'un participant dans la simulation.*
- Le placement d'un être humain dans un environnement simulé par des moyens physiques et/ou émotionnels. (Glossaire M&S)

Voir aussi SIMULATION IMMERSIVE

Immersive Simulation \ ɪ'mɜːsrɪv \ *sim-yuh-ley-shuh n* \ *adj (immersive); n (simulation)*

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.

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.

Simulation immersive**Définition**

- *adj* : La création d'une situation réelle qui implique profondément les sens, les émotions, la pensée et le comportement des participants. La création d'une simulation immersive repose sur l'alignement des objectifs d'apprentissage, de la fidélité de la simulation (physique, conceptuelle et émotionnelle) et de la perception du réalisme par les participants.
- *nom* : Une session de simulation influencée par les caractéristiques des participants, leurs expériences, leur niveau de formation et leur préparation au cas ou à la tâche. La fidélité

Definition • <i>adj</i>: A real-life situation that deeply involves the participants' senses, emotions, thinking, and behavior; creating an immersive simulation depends on the alignment with learning objectives, the fidelity of the simulation (physical, conceptual and emotional), and participant's perception of realism. • <i>noun</i>: A simulation session influenced by participants' characteristics, experiences, level of training, and preparation for the case or task,. The perceived physical, conceptual and emotional fidelity, the appropriate level of challenge, and the simulators and actors can all effect the simulation experience (Hamstra et al. 2014; Rudolph et al. 2007). See also: FIDELITY, IMMERSION, REALISM	physique, conceptuelle et émotionnelle perçue, le niveau de difficulté approprié, les simulateurs et les acteurs peuvent tous avoir un effet sur l'expérience de la simulation (Hamstra et al. 2014 ; Rudolph et al. 2007). Voir aussi : FIDÉLITÉ, IMMERSION, RÉALISME
Incognito Standardized Patient \ in-ˌkäg-ˈnē- \ stan-dər-ˌdīzd \ pā-shənt \ <i>noun</i> 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". 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 14 c. Definition • A person who plays a role as a patient in real healthcare situations, while the healthcare workers in those situations are unaware of the fact that the person is not a real patient (Rethans et al. review Med Educ 2007). Consider also: UNANNOUNCED STANDARDIZED PATIENTS, STEALTH PATIENTS, SECRET SHOPPER	Patient standardisé Incognito Définition • Une personne qui joue le rôle d'un patient dans des situations réelles de soins alors que les professionnels de santé présents ne sont pas conscients du fait que la personne n'est pas un vrai patient (Rethans et al. review Med Educ, 2007). <i>Addendum : Modalité d'évaluation des pratiques professionnelles en situation réelle qui nécessiterait de respecter les bonnes pratiques en matière de simulation en santé.</i> A considérer également : PATIENTS STANDARDISÉS NON ANNONCÉS, PATIENTS FURTIFS, ACHETEURS SECRETS
In Silico \ in-ˈsi-li-ˌkō \ <i>adj or adv.</i> Etym. 1980s: Latin, literally 'in silicon' (with reference to the use of silicon chips in computer	In Silico Définition

systems); on the pattern of in vitro and in vivo. Definition 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). Compare: IN SITU	Effectué sur ordinateur ou par simulation informatique ; l'expression a été inventée en 1989 par analogie avec les expressions latines in vivo, in vitro et in situ (Sieburg, 1990). Comparer : IN SITU
In Situ/In Situ Simulation \ in 'sɪtju \ 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, <i>an ambulance, a small aircraft, a dentist's chair, a catheterization lab</i> (Kyle & Murray, 2008). This training is valuable to assess, troubleshoot, or develop new system processes. Compare: IN SILICO	Simulation in situ Définition: Simulation se déroulant dans le cadre/l'environnement réel de travail afin d'atteindre un niveau élevé de fidélité et de réalisme ; cette activité est particulièrement adaptée aux environnements de travail difficiles, en raison des contraintes d'espace ou du bruit. Par exemple, <i>une ambulance, un petit avion, un fauteuil de dentiste, un laboratoire de cathétérisme</i> (Kyle & Murray, 2008). Cette formation est précieuse pour évaluer, résoudre des problèmes, ou développer de nouveaux processus systémiques. Comparer: IN SILICO
Interactive Model or Simulation \ in-ter-'ak-tiv \ mā-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 which requires human participation (Australian Dept. of Defense 2011).	Modèle interactif ou simulation interactive Définition (générique telle qu'elle peut apparaître dans un dictionnaire généraliste) - Simulation d'une situation dont le résultat varie en fonction de la participation humaine (Thomas). Cela permet aux humains de pratiquer différentes séries d'actions afin d'apprendre la réponse correcte à un événement. - Modélisation qui nécessite une participation humaine (Australian Dept. of Defense 2011).
Interdisciplinary \ in-ter-'dis-uh-pluh-ner-ee \ adj	Interdisciplinaire

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).
- Of or relating to more than one branch of knowledge (oxforddictionaries.com).

See also: MULTIDISCIPLINARY

Définition

- Impliquant deux ou plusieurs disciplines académiques, scientifiques ou artistiques (Merriam-Webster.com).
- La combinaison de deux ou plusieurs disciplines académiques, domaines d'études, professions, technologies ou départements (dictionary.reference.com).
- De ou relatif à une ou plusieurs branches de la connaissance (oxforddictionaries.com).

Exemple d'interdisciplinarité: chirurgie et anesthésie

Voir aussi : MULTIDISCIPLINAIRE

Interdisciplinary / Interdisciplinary Learning \ in-ter -'di-sə-plə-,ner-ē \ lərn-ing \ noun / 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.

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

Definition

- *noun*: The academic disciplines, such as psychology, or to subspecialties within professions. For example, within the profession of medicine, anesthesia or cardiology (Barr, Koppel, Reeves, Hammick and Freeth, 2005).
- *adj*: Working jointly, but address issues from their individual discipline's perspective (Gray and 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).

See also: INTERPROFESSIONAL
EDUCATION/TRAINING/LEARNING

Apprentissage interdisciplinaire

Définition

- *nom* : Les disciplines universitaires, telles que la psychologie, ou les sous-spécialités au sein des professions. Par exemple, au sein de la profession de médecin, l'anesthésie ou la cardiologie (Barr, Koppel, Reeves, Hammick et Freeth, 2005).
adj : Travailler conjointement, mais aborder les questions du point de vue de leur discipline individuelle (Gray et Connolly, 2008).
- « Intégrer la perspective de professionnels de deux ou plusieurs professions en organisant l'enseignement autour d'une discipline spécifique, où chaque discipline examine la base de ses connaissances » (Bray & Howkins, 2008).

Voir aussi :
ÉDUCATION/FORMATION/APPRENTISSAGE
INTERPROFESSIONNEL

Interprofessional \ in-ter - \ prə-ˈfesh-nəl \ adj 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). Definition • Collaborating as a team with a shared purpose, goal, and mutual respect to deliver safe, quality health care (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 (2) or more professions whose members learn about, from, and with each other to improve health outcomes. (Nester, 2016) Consider also: PROFESSION	Interprofessionnel Définition • Collaborer au sein d'une équipe avec un objectif commun et un respect mutuel pour fournir des soins de santé sûrs et de qualité (Freeth, Hammick, Reeves, Koppel, & Barr, 2005 ; Organisation mondiale de la santé (OMS), 2010). • Le terme interprofessionnel est un terme plus contemporain qui décrit un travail d'équipe dans le domaine des soins de santé entre deux (2) professions ou plus, dont les membres apprennent de et avec les autres, afin d'améliorer les résultats en matière de santé. (Nester, 2016) <i>Exemple d'interprofessionnalité: infirmier, physiothérapeute, médecin</i> A considérer également : PROFESSION
Interprofessional Education /Training/Learning \ in-ter - prə-ˈfesh-nəl \ e-jə-ˈkā-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 (Interprofessional Education and Collaborative Expert Panel, WHO 2011). • An initiative to secure learning, and promote gains through interprofessional collaboration in professional practice (Freeth et al.).	Éducation / formation / apprentissage interprofessionnel(le) Définition • Un environnement éducatif dans lequel les étudiants de deux ou plusieurs professions apprennent sur, de et avec les autres, afin de permettre une collaboration efficace et d'améliorer les résultats en matière de santé (Groupe d'experts sur la formation interprofessionnelle et la collaboration, OMS 2011). • Une initiative visant à garantir l'apprentissage et à en promouvoir les bénéfices grâce à la collaboration interprofessionnelle dans la pratique professionnelle (Freeth et al.). Voir aussi : APPRENTISSAGE INTERDISCIPLINAIRE

See also: INTERDISCIPLINARY LEARNING	
Interprofessionalism \ in-ter - \prə-'fesh-nəl \ 'i-zəm\ <i>noun</i> 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). 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	Interprofessionnalité/interprofessionnalisme Définition L'intégration efficace de professionnels de diverses professions, par le biais du respect mutuel, de la confiance et du soutien, qui partagent un objectif commun de transformer leurs compétences et connaissances distinctes en une responsabilité et une conscience collective qui peuvent être obtenues grâce à des processus appris de communication, de résolution de problèmes, de résolution de conflits et de conduite. A considérer également : PROFESSION

Just in Time Simulation \jəst \ '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, 2015).
- A learning approach that meets the learner's needs during or just before it is needed to maximize an educational outcome (Barnes, 1998).

Just in Time Simulation

Définition

- Une méthode de formation qui est menée directement avant une intervention potentielle" (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015). La formation utilisée est "*juste à temps*" dans un "*lieu proche du site de l'intervention potentielle*" (Palaganas, Maxworthy, Epps et Mancini, 2015).
- Une approche d'apprentissage qui répond aux besoins de l'apprenant pendant ou juste avant qu'il n'en ait besoin pour maximiser un résultat éducatif (Barnes, 1998).

Learning Goal \ 'lær-niŋ \ 'gōl \ <i>noun</i> 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. Etym. goal (n.) 1530s, "end point of a race," of uncertain origin. It appears once before this (as <i>gol</i>), in a poem from early 14c. and with an apparent sense of "boundary, limit." Perhaps from Old English <i>*gal</i> "obstacle, barrier," a word implied by <i>gælan</i> "to hinder" and also found in compounds (<i>singal</i>, <i>widgal</i>). 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 OUTCOME	Objectif d'apprentissage / de formation Définition • Des ambitions plus élevées pour les participants. • Déclarations générales de ce que l'on souhaite que les participants apprennent, et qui fournissent une orientation, une focalisation et une cohésion. Comparer : OBJECTIF PÉDAGOGIQUE, RÉSULTAT D'APPRENTISSAGE
Learning Objective \ 'lær-niŋ \ əb-'jek-tiv \ <i>noun</i> 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. Etym. objective (n.) 1738, "something objective to the mind," from objective (adj.). Meaning "goal, aim" (1881) is from military term <i>objective point</i> (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).	Objectif pédagogique Définition • Objectif attendu d'un programme, d'un cours, d'une leçon ou d'une activité en termes de compétences ou de connaissances démontrables qui seront acquises par le participant à la suite de l'enseignement. • Résultats mesurables qui peuvent être des connaissances, des compétences ou des attitudes (KSA). Comité des normes de l'INACSL. (2016c, décembre). • Un objectif pédagogique guide l'activité de débriefing en indiquant le contenu à couvrir ou à éviter (Szyld & Rudolph, 2014). Comparer : OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE, RÉSULTAT D'APPRENTISSAGE

• A learning objective guides the debrief activity by supporting what content should be covered or avoided (Szyld & Rudolph, 2014). Compare: LEARNING GOALS, LEARNING OUTCOME	
Learning Outcome \ 'lər-niŋ \ 'äüt-,kəm \ <i>noun</i> 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. 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, <i>outcoming</i>, was used as "an issue, a result." Old English had <i>utancumen</i> (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" (Ironside, 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 GOAL; LEARNING OBJECTIVE	Résultat de l'apprentissage Définition • Résultat d'une activité dont les apprenants font preuve à la fin d'une activité éducative en termes de savoir, savoir-faire, savoir-être (KSA: Knowledge, Skills, Attitude) acquis. • "Résultats mesurables des progrès réalisés par les participants en vue d'atteindre un ensemble d'objectifs. Comité des normes de l'INACSL. (2016c, décembre). • "Les résultats comprennent : les connaissances, la performance des compétences, la satisfaction du participant, la pensée critique et la confiance en soi" (Ironside, Jeffries, & Martin, 2009, p.333). • Les résultats sont un jugement mesurable. (Cooke, Stroup et Harrington, 2019). • Les résultats d'apprentissage "mesurent l'effet sur l'apprentissage : compétences psychomotrices, affectives et cognitives" (Cant & Cooper, 2017, p.69). Comparer : OBJECTIF D'APPRENTISSAGE ; OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Live, virtual, and constructed (LVC) simulation \ 'liv\ 'vər-chə-wəl, -chəl; 'vərch-wəl\kən-'stræk-tiv\ <i>noun</i> Etym. live (adj.) 1540s, "having life," later (1610s) "burning, glowing," a shortening of alive. Meaning "in-person" (of performance) is first attested 1934. Etym. virtual (adj.) the meaning "being something in essence or effect, though not actually or in fact" is	Simulation vivante, virtuelle et construite Définition • Une taxonomie largement utilisée décrivant un mélange de modalités de simulation ; une simulation en direct implique des personnes réelles opérant des systèmes réels ; une simulation virtuelle est celle où une personne réelle opère des systèmes simulés ; et une simulation construite n'implique pas de

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 (adj.) early 15c., "derived by interpretation," from Middle French constructif or from Medieval Latin <i>constructivus</i>, from Latin construct-, past participle stem of <i>construere</i> "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 are computer programs that create an environment. (Sokolowski).	personnes ou de systèmes réels, mais plutôt des programmes informatiques qui créent un environnement. (Sokolowski).
Logistics \ lō-'ji-stiks \ <i>noun</i> 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.	Logistique Définition - Détails d'un processus complet. (<u>Merriam Webster</u>) - Veiller à ce que les détails de l'enseignement par simulation, tels que la planification des apprenants, des animateurs, du grimage, des accessoires, de la préparation et de la conception des scénarios, soient tous réglés.
Low-Fidelity \ 'lō \ fə-'de-lə-tē \ <i>adj</i> 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. Not needing to be controlled or programmed externally for the learner to participate (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015); examples include	Basse fidélité Définition. Outil de simulation ne nécessitant pas de contrôle ou de programmation de l'extérieur pour permettre à l'apprenant de participer (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015).; exemples: études de cas, jeux de rôle ou simulateurs procéduraux permettant l'apprentissage en situation ou pratique clinique (adapté de NLN-SIRC, 2013). Voir aussi : FIDÉLITÉ

- case studies, role playing, or task trainers used to support students or professionals in learning a clinical situation or practice (Adapted from NLN-SIRC, 2013).

See also: FIDELITY

*Manikin \ ma-ni-kən\ (also Mannequin) <i>noun</i> Etym. 1560s, "jointed figure used by artists," from Dutch manneken, literally "little man," diminutive of Middle Dutch man. Definition • A life-sized human like simulator representing a patient for healthcare 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. See also: SIMULATOR	Mannequin Définition • Un simulateur humain grandeur nature représentant un patient pour la simulation et l'enseignement des soins en santé (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015). • Représentation corporelle complète ou partielle d'un patient pour la pratique clinique. • Simulateurs corporels complets ou partiels qui peuvent avoir des niveaux variables de fonction physiologique et de fidélité. Voir aussi : SIMULATEUR
Manikin-based Simulation \ ma-ni-kən \ bāst \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. manikin. 1560s, "jointed figure used by artists," from Dutch manneken, literally "little man," diminutive of Middle Dutch man. 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 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.	Simulation basée sur le mannequin Définition • Utilisation de mannequins pour représenter un patient à l'aide de sons cardiaques et pulmonaires, de pouls palpables, d'interactions vocales, de mouvements (par exemple, convulsions, clignement des yeux), de saignements et d'autres capacités humaines qui peuvent être contrôlées par un simulateur à l'aide d'ordinateurs et de logiciels • Aspect réaliste des personnes et des situations générées par un mannequin.
*Mannequin \ ma-ni-kən\ (also Manikin) <i>noun</i> 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."	*Mannequin Voir : MANNEQUIN Voir aussi : SIMULATEUR

See: MANIKIN See also: SIMULATOR	
Manual Input \ 'man-yə-wəl \ 'in-.püt\ <i>noun</i> 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"	Entrée manuelle Définition Saisie d'une valeur d'un paramètre donné sans tenir compte de son effet sur les autres paramètres. L'entrée de ce paramètre n'ajuste pas les autres variables physiologiques (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015). Comparer : MODÉLISATION PHYSIOLOGIQUE, SCÉNARIO (PRE)PROGRAMME, "SIMULATION À LA VOLÉE/A VUE".
Mastery Learning \ 'mas-t(ə-)rē \ 'lərn- iŋ\ <i>noun</i> 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	Mastery Learning (apprentissage jusqu'à la maîtrise) Définition - Théorie proposée par Benjamin Bloom, selon laquelle un étudiant doit d'abord s'exercer et étudier pour atteindre les critères de niveau prédéterminés (> 90 %) par le biais de l'évaluation formative avant d'avancer dans la matière. Si l'apprenant n'atteint pas un niveau de maîtrise suffisant, les informations du test sont utilisées pour diagnostiquer les domaines de déficience qui nécessitent un soutien supplémentaire. Puis l'apprenant est de nouveau testé. Ce cycle de retour d'information et de procédures correctrices est répété jusqu'à ce que l'apprenant ait atteint un niveau de maîtrise satisfaisant, lui permettant de passer au niveau suivant (Guskey, 2010). - Théorie qui met l'accent sur le retour d'information individualisé et le temps adéquat, permettant à l'apprenant de progresser d'une manière personnalisée, en fragmentant le domaine d'apprentissage en sous-unités. Presque tous les apprenants peuvent maîtriser une matière ou une compétence en utilisant cette méthode (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015). A noter que le mastery learning est un apprentissage par objectifs, le deliberate practice est un apprentissage par compétences. Comparer : PRATIQUE DÉLIBÉRÉE

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	
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 <i>mentalis</i> "of the mind," from Latin <i>mens</i> (genitive <i>mentis</i>) "mind," from PIE root <i>*men-</i> (1) "to think." 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. 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) • Activities that take place in the brain such as "mental imagery, imagination, thought flow, narrative transportation, fantasizing, and counterfactual thinking." These are "specific processes that occur in the brain when an individual is mentally simulating an action or forming a mental image," or are "focused on the consequences of mental simulation processes for affect, cognition, motivation, and behavior" (Markman, Klein, & Suhr, 2009).	Simulation mentale Définition • Répéter mentalement une action pour améliorer sa performance (Van Meer P., 2009) • Répétition cognitive d'une tâche en l'absence de mouvement physique pour apprendre des compétences cognitives, kinesthésiques, psychomotrices ou techniques. (Driskell, 1994 et Rao, 2015) • Activités cognitives, telles que « l'imagerie mentale, l'imagination, le flux de pensées, le transport narratif, la fantaisie et la pensée contrefactuelle ». Il s'agit de « processus spécifiques qui se produisent dans le cerveau lorsqu'un individu simule mentalement une action ou forme une image mentale » ou qui sont « axés sur les conséquences des processus de simulation mentale pour l'affect, la cognition, la motivation et le comportement » (Markman, Klein et Suhr, 2009).
Mixed Reality (XR) \ 'mikst \ rē-'a-lə-tē \ noun [U] Etym. mixed (adj.) mid-15c., also <i>mixte</i>, "consisting of different elements or parts," from Latin <i>mixtus</i>, past participle of <i>miscēre</i> "to mix, mingle, blend" Etym. reality (n.) 1540s, "quality of being real," from French <i>réalité</i> and directly Medieval Latin <i>realitatem</i> (nominative <i>realitas</i>), from Late Latin <i>realis</i> (see <i>real</i> (adj.)). Meaning "real existence, all that is real" is from 1640s; that of "the real state (of something)" is from 1680s. Definition	Réalité mixte Définition • Combinaison hybride d'environnements virtuels et réels (par exemple, environnement réel, patient standardisé, mannequin). Cette catégorie englobe souvent la définition de la réalité augmentée, mais comporte plus de caractéristiques virtuelles que la réalité augmentée typique. Le mélange de ce qui est physiquement présent et de ce qui est généré à 100 % par ordinateur est exprimé dans ce continuum : réalité - réalité augmentée - réalité mixte - réalité virtuelle (Hsieh et Lee, 2017) • Un simulateur qui combine des composants virtuels et physiques. (Robinson et al. 2014)

• 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	Voir aussi : RÉALITÉ AUGMENTÉE, RÉALITÉ VIRTUELLE
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 <i>mixtus</i>, past participle of <i>miscēre</i> "to mix, mingle, blend" Etym. reality (n.) 1540s, "quality of being real", from French <i>réalité</i> and directly Medieval Latin <i>realitatem</i> (nominative <i>realitas</i>), from Late Latin <i>realis</i>. 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).	Réalité mixte humaine Définition • Utilisation d'une technologie telle que la vidéo, la réalité augmentée ou la réalité virtuelle en conjonction avec un mannequin physique pour simuler un être humain (Costanza., Kunz et Fjeld, 2009) ; par exemple, dans le cadre d'une formation en équipe, l'utilisation d'écrans de télévision en mode portrait avec des vidéos interactives pour remplacer un véritable membre de l'équipe (Palaganas, Maxworthy, Epps et 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 <i>mixtus</i>, past participle of <i>miscēre</i> "to mix, mingle, blend" 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. Etym. method (n.) early 15c., "regular, systematic treatment of disease," from Latin <i>methodus</i> "way of teaching or going," from Greek <i>methodos</i> "scientific	Simulation mixte (Méthodes mixtes de simulation) Définition • Utilisation de plusieurs modalités de simulation différentes. La simulation mixte ne se caractérise pas par la combinaison d'un type de simulation pour en améliorer un autre (simulation hybride), mais plutôt par l'utilisation de plusieurs types de simulation dans un même scénario ou un même lieu. Par exemple, association d'un patient standardisé à un simulateur procédural pour la ponction veineuse...

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 combining one type of simulation to enhance another, but rather the use of multiple types of simulation in the same scenario or place. For example, both a standardized patient (SP) and a manikin are used in a scenario or a task trainer is paired with an SP for venipuncture, etc. (SSH). See also: MULTIPLE MODALITY SIMULATION Compare: HYBRID SIMULATION	Voir aussi SIMULATION MULTIMODALE Comparer : SIMULATION HYBRIDE
Mobile Simulation/Mobile Simulator \ 'mō-bəl \ sim-yuh-ley-shuh n \ sim-yuh-ley-ter \ <i>noun</i> 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". 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 simulator that can be transported relatively easily. Often refers to digital simulations with minimal equipment, without manikins. (Mladenovic et al. 2019) See also: PORTABLE SIMULATOR	Simulation Mobile Définition • Simulateur facilement transportable. Fait souvent référence à des outils numériques avec un équipement minimal et sans mannequin. (Mladenovic et al. 2019) Voir aussi : SIMULATEUR PORTABLE
*Modality \ mō-'da-lə-tē\ <i>noun</i> 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". Definition • A term used to refer to the type(s) of simulation being used as part of the simulation activity, <i>for example, task trainers, manikin-based, standardized/simulated patients, computer-based, virtual reality, and hybrid</i> (SSH).	Modalité Définition • Terme utilisé pour désigner le(s) type(s) de simulation utilisé(s) dans le cadre d'une activité de simulation, <i>par exemple les simulateurs procéduraux, les mannequins, les patients standardisés/simulés, les modèles hybrides, les ordinateurs, la réalité virtuelle ou mixte.</i> • Un ou plusieurs types d'équipement, de concept ou de technique de simulation qui constituent une méthode d'utilisation de la simulation (Rutherford-Hemming et al. 2019) • Description générale de l'expérience de simulation, comprenant un ou plusieurs éléments suivants : simulation informatique ou numérique ;

• 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) See also: SIMULATED/SYNTHETIC LEARNING METHODS, TYPOLOGY	patient simulé ; immersion clinique simulée ; simulation procédurale (Chiniara et al. 2013). Voir aussi : MÉTHODES D'APPRENTISSAGE SIMULÉ / SYNTHÉTIQUE, TYPOLOGIE
Model (as in Modeling and Simulation) \ mā-dəl \ <i>noun</i> Etym. Sense of "thing or person to be imitated" is 1630s. Definition • A representation of an object, concept, event, or system; models can be physical models, computational models or theories of function (Sokolowski).	Modèle (comme dans Modélisation et simulation) Définition • Représentation d'un objet, d'un concept, d'un événement ou d'un système ; les modèles peuvent être des modèles physiques, des modèles informatiques ou des théories de la fonction (Sokolowski).
Modeling and Simulation (M&S) (also Modeling and Simulation) \ 'mā-dəl – īj \ and \ sim-yuh-ley-shuh n <i>noun</i> Etym model sense of "thing or person to be imitated" is 1630s. 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 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.	Modélisation et simulation (M&S) Définition • Les termes modélisation et simulation sont souvent utilisés de manière interchangeable ; • Discipline universitaire axée sur l'étude, le développement et l'utilisation de modèles vivants, virtuels et constructifs, y compris les simulateurs, les émulateurs et les prototypes, pour étudier, comprendre ou fournir des données. • L'utilisation de modèles, y compris les émulateurs, les prototypes, les simulateurs et les stimulateurs, pour développer des données servant de base à la prise de décisions managériales ou techniques.
Monte Carlo Simulation \ män-tē-'kār-(,)lō \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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	Simulation Monte Carlo Définition • Modélisation ou simulation dans laquelle des techniques d'échantillonnage statistique aléatoire sont employées de telle sorte que le

risers with the successive number of opposite outcomes. 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 in which random statistical sampling techniques are employed such that the result determines estimates for unknown values (M&S 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.	résultat détermine des estimations pour des variables inconnues (Department of Defense – Glossaire de Modélisation et Simulation). • Modèle mathématique utilisant des distributions de probabilités pour calculer les résultats possibles d'un choix d'action donné. Une telle simulation implique de nombreux calculs pour obtenir une gamme de résultats possibles.
Moulage \mü-'läzh\ <i>noun</i> 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; moulage supports the sensory perceptions of participants and supports the fidelity of the simulation scenario through the use of makeup, attachable artifacts (e.g. penetrating objects), and smells (INACSL, 2013).	Grimage Définition • Maquillage et moulage appliqués sur des humains ou des mannequins pour représenter des lésions, des manifestations cutanées, des saignements ou des traumatismes (Levine et al.). • Application de maquillage et de moulages sur les membres, le torse, la tête... d'un humain ou d'un simulateur afin d'apporter des éléments de réalisme (sang, vomissures, fractures ouvertes...) à la séance de simulation. • Designe les techniques utilisées pour simuler des blessures, des maladies, le vieillissement et d'autres caractéristiques physiques spécifiques à un scénario ; le grimage favorise les perceptions sensorielles des participants et concourt à la fidélité du scénario de simulation par l'utilisation de maquillage, d'objets (p. ex. objets pénétrants) et d'odeurs (INACSL, 2013).
Multidisciplinary \ mältı \ di-sə-plə-,ner-ē \ <i>noun</i> 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	Multidisciplinaire Définition • L'association de professionnels ayant des perspectives différentes afin d'obtenir une compréhension plus large d'un problème particulier (Bray & Hawkins, 2008). Pluridisciplinaire: intervention pour un même patient de plusieurs professions/disciplines successivement (ex: prise en charge d'un patient diabétique) Multidisciplinaire: intervention pour un même patient de plusieurs professions/disciplines simultanément

The combining of professionals with different perspectives to provide a wider understanding of a particular problem (Bray & Hawkins, 2008). Compare: INTERPROFESSIONAL See also: INTERDISCIPLINARY	<i>sans interdépendance forte (ex: prise en charge d'un SCA/AVC)</i> Interdisciplinaire: intervention pour un même patient de plusieurs professions/disciplines simultanément de manière interdépendante. Les professionnels travaillent simultanément sur le même patient et ne peuvent pas le faire sans le concours les uns des autres (ex: prise en charge d'un polytrauma) Comparer : INTERPROFESSIONNEL Voir aussi INTERDISCIPLINAIRE
*Multiple modality (Multi-modal) simulation \ˈmʌltɪpl \moʊˈdæləti \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 - 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	Simulation multimodale Définition - Utilisation de plusieurs modalités de simulation différentes. La simulation multipodale ne se caractérise pas par la combinaison d'un type de simulation pour en améliorer un autre, mais plutôt par l'utilisation de plusieurs types de simulation dans un même scénario ou un même lieu. Par exemple, association d'un patient standardisé à un simulateur procédural pour la ponction veineuse... - Association à une séance de simulation de textes, de pistes audio et vidéos dans le but de renforcer le réalisme de la séance (Lutkewitte). Voir aussi : SIMULATION MIXTE / MÉTHODES MIXTES DE SIMULATION Comparer : SIMULATION HYBRIDE

Negative Learning \ 'ne-gə-tiv \ 'lər-niŋ \ <i>noun</i> Etym. (adj.) c. 1400, <i>negatif</i>, "expressing denial" (a sense now rare or obsolete), from Anglo-French <i>negatif</i> (early 14c.), Old French <i>negatif</i> (13c.) and directly from Latin <i>negativus</i> "that which denies," from <i>negat-</i>, past-participle stem of <i>negare</i> "deny, say no" (see deny). Etym. (adj.) 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. 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	Apprentissage négatif Définition • "Lorsque les étudiants sont stressés et que les connaissances et les capacités ne sont pas correctement développées " (Dormann, Demerouti, & Bakker, 2017). • « L'acquisition de connaissances conceptuelles et procédurales erronées et la compréhension à partir d'informations injustifiées, ce qui conduit à des modèles mentaux et à des raisonnements erronés... » (Zlatkin-Troitschanskaia, & Brückner, 2017). Comparer avec : CICATRICES D'APPRENTISSAGE
Never Event \ 'ne-vər \ i-'vent \ <i>noun</i> Etym. never (adv.) "Middle English never, from Old English <i>næfre</i> "not ever, at no time," a compound of <i>ne</i> "not, no" (from PIE root <i>*ne-</i> "not") + <i>æfre</i> "ever" (see ever). Early used as an emphatic form of <i>not</i> (as still in <i>never mind</i>). Old English, unlike its modern descendant, had the useful custom of attaching <i>ne</i> to words to create their negatives, as in <i>nabban</i> for <i>na habban</i> "not to have." "Italian <i>giammai</i>, French <i>jamais</i>, Spanish <i>jamás</i> are from Latin <i>iam</i> "already" + <i>magis</i> "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 <i>in the event that</i>); 1580s, "that which happens," from Middle French <i>event</i>, from Latin <i>eventus</i> "occurrence, accident, event, fortune,	Never Event (ou événement qui ne devrait jamais arrivé) Définition • "Une erreur grave et coûteuse dans le contexte des soins en santé qui ne devrait jamais se produire (Centers for Medicare & Medicaid Services [CMS], 2006) ; par exemple, lorsque la mauvaise partie du corps est opérée (Agency for Healthcare Research and Quality [AHRQ], 2019 ; CMS, 2006). • L'utilisation de ce terme s'est élargie pour désigner d'autres erreurs graves et, le plus souvent, évitables (AHRQ, 2019). • La prévention de ce type d'erreur est un des objectifs majeurs de la formation et/ou de l'évaluation par la simulation. A considérer également : ÉVÉNEMENT INDÉSIRABLE, ERREUR, PRESQU'ACCIDENT

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 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 health care 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

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 *tekhnē* "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 which include: communication skills; leadership skills; teamwork skills; decision-making skills; and situation-awareness skills (Australian

Compétences non techniques

Définition

- Dans le domaine des soins en santé, les compétences en matière de communication (patient-soignant, équipe), de leadership, de travail d'équipe, de conscience de la situation, de prise de décision, de gestion des ressources, de gestion des risques, de minimisation/atténuation des événements indésirables et de professionnalisme ; également connues sous le nom de compétences comportementales ou de compétences de travail d'équipe (ASSH).
- Les compétences interpersonnelles qui comprennent : les compétences en communication, les compétences en leadership, les compétences pour le travail en équipe, les compétences pour la prise de décision et les compétences de conscience des situations (Australian Radiation Protection and Nuclear Safety Agency, n.d.).
- Les compétences sociales, cognitives et personnelles qui peuvent améliorer la façon dont vous ou votre équipe exécutez les compétences techniques, les tâches et les procédures. En développant ces compétences, les personnes occupant des postes critiques pour la sécurité peuvent apprendre à gérer

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	toute une série de situations différentes (Rail Safety and Standards Board, 2019). • Les compétences non techniques sont les compétences cognitives (prise de décision, connaissance de la situation) et interpersonnelles (communication, travail d'équipe, leadership) qui sous-tendent la compétence technique et sont considérées comme particulièrement importantes pour prévenir les erreurs. Les compétences non techniques comprennent la communication, le leadership et le suivi, la prise de décision, la connaissance des situations et la gestion des tâches (Pires et al., 2017). Comparer : COMPÉTENCES COMPORTEMENTALES
--	---

Objective Structured Clinical Examination (OSCE)

\ əb-ˈjɛk-tɪv \ stræk-ˈtʃəd \ kli-ni-kəl \ ɪg-ˈzɑ-mə-ˈnā-shən \ *noun*

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.

Etym. structured (adj.) 1810, past-participle adjective from **structure** (v.). Meaning "organized so as to produce results" is from 1959.

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

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.

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.

Examen clinique objectif structuré (ECOS)

Définition

- Une approche d'évaluation de la compétence clinique ou professionnelle par laquelle les composantes de la compétence sont évaluées de manière planifiée ou structurée en veillant à l'objectivité (Harden 1988).
- Une station ou une série de stations conçues pour évaluer les performances des compétences (compétences cliniques individuelles ou autres compétences professionnelles). Les apprenants sont évalués par le biais d'une observation directe, d'une grille d'évaluation, d'une présentation de l'apprenant ou d'exercices de suivi écrits. Les examens peuvent être formatifs et offrir un feedback ou un résumé et être utilisés pour prendre des décisions pédagogiques importantes (Lewis et al. 2017).
- Méthode d'évaluation dans laquelle les apprenants acquièrent des compétences et des comportements spécifiques dans un environnement de travail simulé.

Addendum: Les ECOS peuvent être formatifs ou sommatifs.

Online Simulation \ on-lahyn \ sim-yuh-ley-shuh n \ *noun*

Etym. online (adj.) also *on-line*, in reference to computers, "directly connected to a peripheral device," 1950; see on+ line (n.).

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

- Interactive simulation experience offered through an online platform that connects participants with other learners in a virtual world to complete assessment, diagnosis and treatment tasks for virtual patients (Dikshit et al., 2005; Duff et al., 2016).
- Online, often multiplayer, simulation exercises involving care for a single patient or multiple patients. Often utilizes gamification concepts to engage and incentive learners (Evans et al., 2015; Kusumoto et al., 2007).

Simulation en ligne

Définition

- Expérience de simulation interactive proposée par le biais d'une plateforme en ligne qui connecte les participants entre eux dans un monde virtuel afin de réaliser des tâches d'évaluation, de diagnostic et de traitement pour des patients virtuels (Dikshit et al., 2005 ; Duff et al., 2016).
- Exercices de simulation en ligne, souvent multijoueurs, impliquant la prise en charge d'un ou de plusieurs patients. Ils utilisent souvent la ludification pour impliquer et encourager les apprenants (Evans et al., 2015 ; Kusumoto et al., 2007).

Operations Specialist \ op-uh-rey-shuh nz \ spesh-uh-list \ *noun*

Etym. 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.

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

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, or networking technologies.
- An inclusive "umbrella" term that embodies many different roles within healthcare 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).

Technicien en simulation

Définition

- Personne dont le rôle principal est la mise en œuvre et la réalisation d'une activité de simulation par l'application de technologies de simulation telles que les ordinateurs, les technologies audiovisuelles ou la mise en réseau.
- Terme générique qui englobe de nombreux rôles dans la simulation en santé, notamment technicien en simulation, spécialiste des technologies de simulation, spécialiste en simulation, coordinateur de la simulation et spécialiste de l'audiovisuel en simulation. Bien que nombre de ces personnes conçoivent également des activités de simulation, ce terme fait référence au rôle fonctionnel lié à la mise en œuvre des activités de simulation (SSH).

Voir aussi : SIMULATIONNISTE, SPÉCIALISTE DES TECHNOLOGIES DE SIMULATION

See also: SIMULATIONIST, SIMULATION TECHNOLOGY SPECIALIST	
Orientation \ôr-ē-ən-'tā-shən,-, en- \ <i>noun</i> Etym. (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 to 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 <i>PowerPoint presentation that all participants must review to understand how the center operates, or how the activity is being conducted.</i> See also: BRIEF/BRIEFING, PREBRIEF/PREBRIEFING	Pré-briefing Définition • Processus consistant à donner aux participants des informations avant une session de simulation afin de les familiariser avec une activité ou un environnement de simulation, tels que les règles du centre, les horaires, le fonctionnement du/des simulateurs, et les modalités de simulation, dans le but de préparer les participants. • Activité qui se déroule avant une activité de simulation afin de préparer les formateurs et/ou les apprenants ; par exemple, une <i>présentation PowerPoint que tous les participants doivent visualiser pour comprendre le fonctionnement du centre ou le déroulement de l'activité.</i> <i>Addendum: Le pré-briefing est le moment de la construction/l'affirmation de la sécurité psychologique qui sera maintenue tout au long de la session de simulation.</i> Voir aussi : BRIEFING, PREBRIEF, PRÉBRIEFING

Participant \ pahr-tis-uh-puh nt \ <i>noun</i> Etym. 1560s, from Middle French participant, from Latin participātem (nominative participans), present participle of participare "to share in, partake of" from particeps "sharing, partaking". Definition • In healthcare 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.	Participant Définition • Dans la simulation de soins en santé, une personne qui s'engage dans une activité de simulation dans le but d'acquérir ou de démontrer la maîtrise des connaissances, des compétences et/ou des attitudes de la pratique professionnelle (INACSL, 2013). • Une personne engagée dans une activité ou un événement de simulation; ou personnes impliquées dans une simulation dans un cadre de recherche en simulation.
Patient Simulator \ pey-shuh nt \ sim-yuh-ley-ter \ <i>noun</i> Etym. patient (n.) "suffering or sick person under medical treatment," late 14c. 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 • 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	Simulateur de patient Définition • Mannequin informatisé, anatomiquement correct et ressemblant à la réalité, dont les réactions physiologiques imitent celles de vrais patients. (Ober, 2009) • Mannequins de haute ou basse fidélité contrôlés par des instructeurs pour créer un environnement d'apprentissage structuré dans un cadre clinique réaliste où l'apprentissage peut prendre le pas sur les soins aux patients. (Good, 2003) • Note de l'éditeur : bien que ces définitions soient axées sur le mannequin, le lecteur doit considérer que d'autres simulateurs répondent aux concepts de ces définitions. Voir aussi : MANNEQUIN, SIMULATEUR

Physical Examination Teaching Associates (PETAs or PTAs) \ 'fi-zi-kəl \ ig-,za-mə-' nā-shən \ 'tē-chīŋ \ 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).

Les patients partenaires (ou assistants d'examen physique)

Définition

- Des patients standardisés qui sont spécifiquement formés pour enseigner, évaluer et fournir un retour d'information aux apprenants sur les techniques d'examen physique. Ils abordent également les compétences de communication nécessaires pour fournir un examen confortable d'une manière standardisée, tout en utilisant leur corps pour instruire dans un environnement favorable et non menaçant. (Lewis et al. 2017)
- Une personne formée pour enseigner et fournir un feedback sur les techniques et processus de base de l'examen physique ; sert de coach et de modèle (est l'instructeur et le patient) (The John Hopkins University, 2019)
- La personne peut également jouer le rôle d'évaluateur et est considérée comme faisant partie de la catégorie plus large des participants simulés (Lewis et al., 2017).
- Également appelés PTA (Physical Training Assistants) ou PI (Patient Instructors) dans certains établissements. (Université de Caroline du Sud, 2019)

Also referred to at some institutions as PTA (Physical Training Assistants) or PI (Patient Instructors). (East Carolina University, 2019)	
Physical Fidelity \ 'fi-zi-kəl\ fə-'de-lə-tē, fī-\ <i>noun</i> Etym. physical early 15c., "of or pertaining to material nature" (in medicine, opposed to surgical), from Medieval Latin <i>physicalis</i> "of nature, natural," from Latin <i>physica</i> "study of nature" (see <i>physic</i>). 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 <i>phys</i> ed is from 1955. Physical therapy is from 1922. Related: Physically. Etym. fidelity 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" (see <i>faith</i>). 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	Fidélité physique Définition - Niveau de réalisme associé à une activité de simulation particulière. - Le degré auquel la simulation ressemble à la tâche réelle en termes d'aspect, de son et de sensation (Alexander, Brunyé, Sidman et Weil, 2005). Voir aussi : FIDÉLITÉ ENVIRONNEMENTALE, FIDÉLITÉ, RÉALISME
Physiologic Modeling \ fiz-ee-uh-loj-i-k \ mod-l-ing \ <i>noun</i> Etym. physiology (n.) 1560s, "study and description of natural objects," from Middle French <i>physiologie</i> or directly from Latin <i>physiologia</i> "natural science, study of nature," from Greek <i>physiologia</i> "natural science, inquiry into nature," from <i>physio-</i> "nature" + <i>logia</i> "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	Modélisation physiologique Définition - Les modèles mathématiques informatiques régissant la physiologie humaine complexe dans un cas de patient simulé de sorte que des réponses vraisemblables se produisent automatiquement aux événements entrés dans le programme ; par exemple, un modèle pharmacodynamique pourrait prédire les effets des médicaments sur la fréquence cardiaque, le débit cardiaque ou la pression artérielle et les afficher sur un moniteur clinique simulé. (Howard Schwid, Rosen, K. (2013) ; dans Levine et al. chapitres 2 et 14) ; - Un modèle informatique qui permet une méthode d'opération dans laquelle un opérateur entre une valeur pour un paramètre donné, et qui ajuste automatiquement les autres variables d'une manière

pharmacodynamic model could predict effects of drugs on heart rate, cardiac output, or blood pressure and display them on a simulated clinical monitor. (Howard Schwid, Rosen, K. (2013); in Levine et al. Chapter 2 and 14); • 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). Compare: MANUAL INPUT, PREPACKAGED SCENARIO, "RUNNING ON THE FLY"	physiologiquement réaliste (Palaganas, Maxworthy, Epps, et Mancini, 2015). Comparer : SAISIE MANUELLE, SCÉNARIO (PRE)PROGRAMME, "SIMULATION À LA VOLÉE/A VUE".
Pilot Test \ 'pī-lət \ 'test\ <i>verb</i> Etym. pilot (v.) 1640s, "to guide, lead;" 1690s, "to conduct as a pilot," from pilot (n.) or from French <i>piloter</i>.. 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. Definition • 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) See also: ALPHA and BETA TESTING, DRY RUN Consider also: DRESS REHEARSAL, RUN THROUGH, SIMULATION VALIDATION, WALK THROUGH	Test pilote Définition • Une mise en œuvre à petite échelle et à court terme conçu pour fournir des données sur la faisabilité d'une simulation avant une mise en œuvre à grande échelle. • Essai des opérations de simulation, des scénarios, des procédures et des méthodes d'enseignement à petite échelle pour déterminer le réalisme, identifier les problèmes de faisabilité et affiner les processus avant la mise en œuvre complète. • Une phase qui comprend l'examen du scénario afin d'obtenir " des éclaircissements de la part des experts et des participants " (Rizzolo, 2014, p.114). • L'étude de faisabilité de l'application proposée porte sur des éléments tels que le recrutement, les méthodes et les procédures. (Leon, Davis, & Kraemer, 2010) • Une évaluation de la faisabilité et de l'acceptabilité de la conception et de la procédure proposées. (Feeley et al. 2009) Voir aussi : TESTS ALPHA et BETA, SEANCE PILOTE/SEANCE TEST A considérer également : RÉPÉTITION GÉNÉRALE, PASSAGE EN REVUE, VALIDATION DE LA SIMULATION
Portable Simulator \pawr-tuh-buh l \ sim-yuh-ley-ter \ <i>noun</i> Etym. portable (adj.) Early 15c., from French portable	Simulateur mobile ou ultra-portable Définition

"that can be carried," from Late Latin portabilis "that can be carried," from Latin portare "to carry". Related: Portability. 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 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. See also: MOBILE SIMULATOR	Un simulateur qui peut être déplacé et peut également fonctionner indépendamment des attaches telles que les cordons d'alimentation ou les câbles de communication. Voir aussi : SIMULATEUR MOBILE
*Prebrief (Prebriefing) \ pri'brēf\ <i>noun</i> (\pri'brē-fij\ <i>verb</i>) Etym. brief "fact or situation of giving preliminary instructions," 1910 (but popularized by World War II pre-flight conferences). Definition - 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. See also: BACK STORY, BRIEF/BRIEFING, ORIENTATION	Prebrief (Prebriefing) Définition - Session d'information ou d'orientation organisée avant le début d'une activité de simulation, au cours de laquelle des instructions ou des informations préparatoires sont données aux participants. L'objectif du prébriefing est de préparer le terrain pour un scénario et d'aider les participants à atteindre les objectifs du scénario. - Le temps utilisé par les éducateurs, les chercheurs, les facilitateurs ou le personnel pour planifier leurs rôles avant la simulation ; les activités suggérées dans un prébriefing comprennent une orientation sur l'équipement, l'environnement, le mannequin, les rôles, le temps alloué, les objectifs et la situation du patient. <i>Par exemple : Avant de commencer la session de simulation, il y a un prébriefing au cours duquel l'équipement et ses capacités sont passés en revue et on leur rappelle l'équipement disponible dans la salle</i> (INACSL, 2013). - La collaboration et la planification des co-facilitateurs/co-débriefeurs avant l'activité de simulation. Voir aussi : CONTEXTE DU SCENARIO, BRIEFING, PREBRIEFING

Prepackaged / Preprogrammed Scenario \ pree - pak-ijd \ si-nair-ee-oh \ <i>noun</i> 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. Definition • 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). Compare: MANUAL INPUT, PHYSIOLOGIC MODELING, "RUNNING ON THE FLY"	Scénario (pré)programmé Définition • Méthode de fonctionnement dans laquelle le simulateur est programmé pour être dans un état et pour répondre à une action et passer à un autre état sur la base d'un script ou d'un algorithme. • Scénario dans lequel un script attribue des valeurs initiales (telles que le rythme cardiaque, la pression artérielle, l'état émotionnel ou l'inquiétude) au début du scénario qui nécessitera des actions spécifiques de la part du participant ou certains délais, pour que le scénario passe à l'état suivant (Palaganas, Maxworthy, Epps, et Mancini, 2015). Comparer : SAISIE MANUELLE, MODÉLISATION PHYSIOLOGIQUE, "EXÉCUTION À LA VOLÉE".
Procedural Simulation \ pruh-see-jer-uh l \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 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). Compare: PROCESS-ORIENTED SIMULATION	Simulation procédurale Définition • L'utilisation d'une modalité de simulation (par exemple, un simulateur procédural, un mannequin, un ordinateur) pour faciliter le processus d'apprentissage d'une ou de plusieurs compétences techniques, ou d'une procédure, qui est une série d'étapes à suivre pour parvenir à une fin (INACSL). • Une simulation qui incorpore des connaissances cognitives et des compétences techniques dans une séquence précise d'actions sûres et efficaces, s'adressant à tout niveau d'apprenant (Palaganas, Maxworthy, Epps, & Mancini, 2015). Comparer : SIMULATION ORGANISATIONNELLE (DES PROCEDURES)
Process-Oriented Simulation \ pros-es \ awr-ee-uh nt-id \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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.	Simulation organisationnelle (des procédures) Définition • Une simulation dans laquelle le processus est considéré comme plus important que le résultat ; par exemple, un modèle de système radar dans lequel l'objectif est de reproduire exactement le fonctionnement du radar, et la

Definition • A simulation in which the process is considered more important than the outcome; for example, a model of a radar system in which the objective is to replicate exactly the radar's operation, and duplication of its results is a lesser concern (M&S Glossary). • In healthcare, the use of simulation to examine the process of care rather than the outcome of care. For example, using simulation to re-create an emergency in a patient area to see what latent safety threats exist, such as poor availability of patient equipment, inadequate emergency call buttons or unsafe obstacles. Compare: PROCEDURAL SIMULATION	reproduction de ses résultats est une préoccupation moindre (Glossaire M&S). • Dans le domaine des soins en santé, l'utilisation de la simulation pour examiner le processus de soins plutôt que le résultat des soins. Par exemple, l'utilisation de la simulation pour recréer une situation d'urgence dans une zone de soins afin de voir s'il existe des menaces latentes pour la sécurité, telles qu'une mauvaise disponibilité de l'équipement du patient, des boutons d'appel d'urgence inadéquats ou des obstacles dangereux. Comparer : SIMULATION PROCÉDURALE
Prompt \ prām(p)t \ <i>noun</i> Etym: (n.) mid-14c., <i>prompten</i>, from Latin <i>promptus</i>, past participle of <i>promere</i> "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</i>; <i>prompting</i>. Definition • (<i>noun</i>) A cue given to a participant in a scenario (Meakim et al. 2013). • (<i>noun</i>) A word or phrase spoken as a reminder to an actor of a forgotten word or line. (Dictionary.com) • (<i>verb</i>) (of an event or fact) cause or bring about (an action or feeling). (Dictionary.com) • (<i>verb</i>) Assist or encourage (a hesitating speaker) to say something (Dictionary.com) See also: CUE/CUEING	Amorce(r) Définition • (<i>nom</i>) Indice donné à un participant dans un scénario (Meakim et al. 2013). • (<i>noun</i>) Mot ou phrase prononcé pour rappeler à un acteur un mot ou une réplique oubliée. (Dictionary.com) • (<i>verbe</i>) (un événement ou un fait) causer ou provoquer (une action ou un sentiment). (Dictionary.com) • (<i>verbe</i>) Aider ou encourager (un orateur hésitant) à dire quelque chose (Dictionary.com) Voir aussi : FACILITER/ORIENTER - INDICES
Prop \ prop \ <i>noun</i> 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 Dept. of Defense).	Accessoire Définition • En simulation, un élément ou un objet utilisé dans un scénario donné pour renforcer le réalisme ou pour fournir un repère aux apprenants. • Objet physique utilisé comme interface avec un monde virtuel ; un accessoire peut être incarné par un objet virtuel et peut être équipé de contrôleurs physiques (Australian Dept. of Defense).

Psychological Fidelity \ sahy-kuh-loj-i-kuh l \ fə-'de-lə-tē \ noun

Etym. psychology (n.) 1650s, "study of the soul," from Modern Latin *psychologia*, probably coined mid-16c. in Germany by Melanchthon 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. 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

- A level of realism associated with a particular simulation activity.
- The extent to which the simulated environment evokes the underlying psychological processes necessary in the real-world setting (Dieckmann et al., 2008).
- The degree of perceived realism, including psychological factors such as emotions, beliefs, and self-awareness of participants in simulation scenarios (Dieckmann et al., 2008).

See also: FIDELITY, REALISM

Fidélité psychologique

Définition

- Niveau de réalisme associé à une activité de simulation particulière.
- La mesure dans laquelle l'environnement simulé évoque les processus psychologiques sous-jacents nécessaires dans le monde réel (Dieckmann et al., 2008).
- Le degré de réalisme perçu, y compris les facteurs psychologiques tels que les émotions, les croyances et la conscience de soi des participants dans les scénarios de simulation (Dieckmann et al., 2008).

Voir aussi : FIDÉLITÉ, RÉALISME

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

Risque psychologique

Définition

- Sentiment perçu ou réel de menace mentale résultant de la participation à une simulation, ce qui peut signifier un sentiment d'insécurité. Les exemples incluent les sentiments de honte ou d'humiliation (Rudolph et al., 2014).

Comparer : LA SÉCURITÉ PSYCHOLOGIQUE

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.” 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	
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 psykhe- "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 <i>sauvete</i> "safety, safeguard; salvation; security, surety," earlier <i>salvetet</i> (11c., Modern French <i>sauveté</i>), from Medieval Latin <i>salvitatem</i> (nominative <i>salvitas</i>) "safety," from Latin <i>salvus</i>. 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	Sécurité psychologique Définition • Sentiment (explicite ou implicite), dans le cadre d'une activité de simulation, que les participants se sentent à l'aise pour participer, s'exprimer, partager leurs idées et demander de l'aide si nécessaire, sans craindre les représailles ou l'embarras. • La perception des membres de l'équipe que l'équipe est sûre pour la prise de risque et que les erreurs seront considérées comme des opportunités d'apprentissage plutôt que comme un embarras ou des conséquences punitives (Edmondson, 1999 ; Higgins et al. 2012). Voir aussi : ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE SÛR, ENVIRONNEMENT DE SIMULATION Comparer : RISQUE PSYCHOLOGIQUE

Realism \ rēəˌlɪzəm \ noun

[Note: this term often used synonymously with fidelity but not all agree these are the same]

Etym. realism (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.

Definition

- 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, Gabe, et al. 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).

See also: FIDELITY, FUNCTIONAL FIDELITY, HIGH FIDELITY SIMULATION, HIGH FIDELITY SIMULATOR, IMMERSIVE SIMULATION, PHYSICAL FIDELITY, PSYCHOLOGICAL FIDELITY, SIMULATION FIDELITY

Reflective Thinking \ ri-flek-tiv \ thing-king \ noun

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 engagement of self-monitoring that occurs during or after a simulation experience;

Réalisme

[Note : ce terme est souvent utilisé comme synonyme de fidélité, mais tous ne sont pas d'accord pour dire qu'il s'agit de la même chose].

Définition

- La capacité d'amener l'apprenant à suspendre son incrédulité en créant un environnement qui imite l'environnement de travail de l'apprenant ; le réalisme comprend l'environnement, le patient simulé et les activités des formateurs, des évaluateurs et/ou des facilitateurs (SSH).
- Une déclaration sur la similitude de quelque chose (une "copie") avec quelque chose d'autre (l'"original") (Dieckmann, Gabe, et al. 2007).
- La qualité ou le fait de représenter une personne, une chose ou une situation de manière précise et fidèle à la réalité ; cela permet aux participants d'agir "comme si" la situation ou le problème était réel.
- Fait référence aux caractéristiques physiques de l'activité, aux aspects sémantiques de l'activité (théories et relations conceptuelles - si A se produit alors B se produit), et/ou aux aspects phénoménaux de l'activité (émotions, croyances et pensées ressenties).

Voir aussi : FIDÉLITÉ, FIDÉLITÉ FONCTIONNELLE, SIMULATION HAUTE FIDÉLITÉ, SIMULATEUR HAUTE FIDÉLITÉ, SIMULATION IMMERSIVE, FIDÉLITÉ PHYSIQUE, FIDÉLITÉ PSYCHOLOGIQUE, FIDÉLITÉ DE LA SIMULATION

Pensée réflexive**Définition**

- L'engagement réflexif qui se produit pendant ou après une expérience de simulation ; cette réflexivité est effectuée par les participants pendant ou après une expérience de simulation.
- Processus visant à aider les participants à identifier leurs lacunes en matière de connaissances et à démontrer les domaines

• 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 simulation and facilitator guidance to aid in this process (Rodgers, 2002; Decker et al., 2013 Kuiper and Pesut, 2004). • 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). See also: GUIDED REFLECTION	dans lesquels ils pourraient avoir besoin de s'améliorer ; il nécessite une participation active à la simulation et des conseils de la part du formateur pour faciliter ce processus (Rodgers, 2002 ; Decker et al., 2013 ; Kuiper et Pesut, 2004). • L'examen conscient des significations et des implications des événements de la simulation ; ce processus permet aux participants de donner un sens à l'expérience, d'identifier les questions générées par l'expérience et, en fin de compte, d'assimiler les connaissances, les compétences et les attitudes découvertes grâce à l'expérience avec les connaissances préexistantes. • Un processus visant à aider les apprenants à identifier leurs lacunes en matière de connaissances et à démontrer les domaines dans lesquels ils pourraient avoir besoin de s'améliorer ; cette réflexion nécessite une auto-évaluation consciente pour faire face aux situations uniques des patients (INACSL, 2013). Voir aussi : RÉFLEXION GUIDÉE
Reliability \ ri-lahy-uh-bil-i-tee \ <i>noun</i> See: SIMULATION RELIABILITY	Fiabilité \ Voir : FIABILITÉ DE LA SIMULATION
Remote Simulation \ ri-moht \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. remote (<i>adj.</i>) mid-15c., from Middle French <i>remot</i> or directly from Latin <i>remotus</i> "afar off, remote, distant in place," past participle of <i>remove</i> "move back or away, take away, put out of view, subtract," from <i>re-</i> "back, away" (see re-) + <i>move</i> "to move" (from PIE root *meue- "to push away") 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. Definition • Simulation performed with either the facilitator, learners or both in an offsite location separate from other members to complete educational or assessment activities (Laurent et al., 2014; Shao et al., 2018). Facilitation and assessment can be performed either synchronously or asynchronously using video or web conferencing tools.	Simulation à distance Définition • Simulation réalisée avec le formateur, les participants ou les deux dans un lieu hors site, séparé des autres, pour réaliser des activités éducatives ou d'évaluation (Laurent et al., 2014 ; Shao et al., 2018). L'animation et l'évaluation peuvent être réalisées de manière synchrone ou asynchrone à l'aide d'outils de vidéoconférence ou de webconférence. Comparer : SIMULATION À DISTANCE, TÉLÉSIMULATION

Compare: DISTANCE SIMULATION, TELESIMULATION	
Remote-controlled Simulation (also Remote-facilitated simulation) \ ri-moht \ kuh n-trohld \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. remote (<i>adj.</i>) mid-15c., from Middle French <i>remot</i> or directly from Latin <i>remotus</i> "afar off, remote, distant in place," past participle of <i>remove</i> "move back or away, take away, put out of view, subtract," from <i>re-</i> "back, away" (see re-) + <i>movere</i> "to move" (from PIE root *meue- "to push away") Etym. controlled (<i>adj.</i>) "held in check, restrained," 1580s, past-participle adjective from control (v.). Of rent, from 1930. 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. Definition - Simulation sessions conducted by an instructor who is in a location separate from the learners for a given session. The remote facilitator introduces the simulation environment and session, runs scenarios and debriefs with (Ohta et al., 2017) or without an onsite facilitator (Ikeyama et al., 2012; Shao et al., 2018). - A simulation-based session where mannequins are operated by remote control and instructors facilitate in real time via Web or videoconferencing, as an alternative method to face to face simulation-based training (Christensen et al., 2015).	Simulation contrôlée à distance (également simulation facilitée à distance) Définition - Sessions de simulation menées par un formateur qui se trouve dans un lieu différent de celui des participants pour une session donnée. Le formateur à distance présente l'environnement de simulation et la session, exécute des scénarios et fait le point avec (Ohta et al., 2017) ou sans facilitateur sur place (Ikeyama et al., 2012 ; Shao et al., 2018). - Il s'agit d'une session de simulation où les mannequins sont commandés à distance et où les formateurs interviennent en temps réel via le Web ou la vidéoconférence, comme méthode alternative à la formation par simulation en face à face (Christensen et al., 2015).
Risk Management \ 'risk \ 'ma-nij-mənt \ <i>noun</i> 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>risicare</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. Etym. management (n.) 1590s, "act of managing by direction or manipulation," from manage + -ment. Sense of "act of man aging by physical manipulation"	Gestion du risque Définition " Gestion proactive du risque" qui augmente le taux de réussite de la mise en œuvre. (Zakari, et al. 2017) - La gestion des facteurs qui peuvent entraîner la réussite ou la perte d'un projet. (Sonchan, & Ramingwong, 2015)

is from 1670s. Meaning "governing body, directors of an undertaking collectively" (originally of a theater) is from 1739. Definition • “Proactive management of risk” which 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)	
Role Player \ rohl-pley- r \ <i>noun</i> 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	Joueur de rôle/rôliste Définition • Personne qui adopte les attitudes, les actions et le discours d'une autre personne, en particulier dans une situation imaginaire, dans le but de comprendre un point de vue différent ou une interaction sociale. Par exemple, les étudiants en soins infirmiers ont eu l'occasion de jouer le rôle d'un infirmier : Les étudiants en soins infirmiers ont eu la possibilité de jouer le rôle d'un patient ou d'un chirurgien. Ce terme est parfois utilisé de manière interchangeable avec les termes "simulé" et "patient standardisé" et peut inclure des professionnels de la santé, des infirmières ou d'autres professionnels de la santé. (Victorian Simulated Patient Network). Voir aussi : ACTEUR, CONFÉDÉRÉ, PARTICIPANT INTÉGRÉ, PATIENT SIMULÉ, PERSONNE SIMULÉE, PATIENT STANDARDISÉ
“Running on the Fly” \ ruhn-ing \ on \ th uh \ flahy \ <i>noun</i> Definition • The method of operation for running a simulation whereby the operator changes the parameters of the scene, the SP, or the simulator as the scenario unfolds; the changes are dependent on the observations and knowledge of the instructor or the operator, which is based on the actions of the participant. • Running a simulation with minimal planning and preparation; a more impromptu type of simulation experience.	"Simulation pilotée à la volée/à vue" Définition • Méthode d'exécution d'une simulation dans laquelle l'opérateur modifie les paramètres de la scène, du PS ou du simulateur au fur et à mesure que le scénario se déroule ; les modifications dépendent des observations et des connaissances du formateur ou de l'opérateur, qui se fondent sur les actions du participant. • Réaliser une simulation avec un minimum de planification et de préparation ; un type d'expérience de simulation plus impromptue. <i>Addendum #1 : A l'inverse d'une simulation dans laquelle l'ensemble du scénario est écrit voir</i>

Compare to: MANUAL INPUT, PHYSIOLOGIC MODELING, PREPACKAGED SCENARIO	<i>programmé à l'avance et suivi, la simulation à la volée est une forme de simulation où l'opérateur modifie et fait évoluer en temps réel les paramètres du scénario (mannequin, participant standardisé, environnement) en fonction des réactions / actions des apprenants observées.</i> <i>Addendum #2 : Prend en compte la capacité de l'opérateur à suivre et s'adapter de manière agile à ce qu'il observe et/ou entend.</i> Comparer avec : SAISIE MANUELLE, MODÉLISATION PHYSIOLOGIQUE, SCÉNARIO (PRE)PROGRAMME
---	--

Safe Learning Environment \ 'sāf \ 'lɜrn \ ng \
en·vi·ron·ment \ in- 'vī-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

Environnement d'apprentissage sûr

Définition

- Un environnement d'apprentissage où il est clair que les apprenants se sentent physiquement et psychologiquement en sécurité pour prendre des décisions, agir et interagir dans la simulation.
- Un environnement d'apprentissage caractérisé par le respect mutuel, le soutien et la communication respectueuse entre les dirigeants et les apprenants ; la communication ouverte et le respect mutuel de la pensée et de l'action sont encouragés et pratiqués.

Voir aussi : SÉCURITÉ PSYCHOLOGIQUE

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 SPs (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

Scénario

Définition

- Dans le domaine de la simulation en santé, la description d'une simulation qui comprend les buts, les objectifs, les points de débriefing, la description narrative de la simulation clinique, les besoins en personnel, l'aménagement de la salle de simulation, les simulateurs, les accessoires, le fonctionnement du simulateur et les instructions pour les participants simulés (Alinier, 2011).
- Les scripts, histoires ou algorithmes créés pour former les participants, y compris les simulateurs (humains ou robotiques), en précisant les interactions avec les participants.
- La description d'un exercice (y compris les conditions initiales), d'événements pour une simulation qui inclut les détails pour tous les participants.
- Ensemble initial de conditions et horaires d'événements importants imposés aux participants ou aux systèmes pour atteindre les objectifs de l'exercice (glossaire M&S).

systems to achieve exercise objectives (M&S Glossary). See also: CLINICAL SCENARIO, SCRIPT, SIMULATED-BASED LEARNING EXPERIENCE, SIMULATION ACTIVITY	Voir aussi : SCÉNARIO CLINIQUE, SCRIPT, EXPÉRIENCE D'APPRENTISSAGE PAR LA SIMULATION, ACTIVITÉ DE SIMULATION
Screen - based Simulation / Screen - based Simulator \ skreen \ bāst \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 which can create scenarios that require real-time decision-making (Bonnetain; Biese, et al. 2009). See also: COMPUTER-BASED SIMULATION, SIMULATOR	Simulation sur écran / Simulation digitale / Simulateur à l'écran Définition • Simulation présentée sur un écran d'ordinateur à l'aide d'images graphiques et de texte, similaire au format de jeu populaire, où le participant interagit avec l'interface à l'aide d'un clavier, d'une souris, d'un joystick ou d'un autre dispositif d'entrée. • Les programmes peuvent fournir un retour d'information et suivre les actions des participants à des fins d'évaluation, ce qui élimine le besoin d'un formateur (Ventre & Schwid, dans Levine, chapitre 14). • Un simulateur de jeu vidéo généré par ordinateur qui peut créer des scénarios nécessitant une prise de décision en temps réel (Bonnetain ; Biese, et al. 2009). Voir aussi : SIMULATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR, SIMULATEUR
Scribe / Scribing \ skrib \ <i>noun / verb</i> \ '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	Prise de notes Définition • L'acte de prendre des notes sur un scénario et de documenter les actions entreprises ou non.

writer" in English is from late 14c. Definition The act of making notes about a scenario and documenting the actions taken or not taken.	
Script \ skript \ <i>noun</i> 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	Script Définition - Le plan écrit d'un événement de simulation qui comprend divers ensembles de sujets, sous-thèmes, compétences et déclencheurs qui créeront la situation pour induire les comportements observables souhaités par le(s) participant(s). - Une série d'actions préétablies basées sur le temps et la séquence d'événements spécifiques. - Un ensemble d'instructions écrites fournissant un plan d'action détaillé pour un cas de simulation ; similaire à une pièce de théâtre. - Les répliques qui seront prononcées par les opérateurs, les acteurs intégrés ou les patients simulés au cours d'un événement de simulation. - Un script informatique est une liste de commandes exécutées par un programme ou un moteur de script. Les scripts peuvent être utilisés pour automatiser des processus sur un ordinateur local ou pour générer des pages Web sur le Web. (https://techterms.com/definition/script) Voir aussi : SCÉNARIO CLINIQUE, SCÉNARIO, EXPÉRIENCE D'APPRENTISSAGE PAR SIMULATION, ACTIVITÉ DE SIMULATION
Sequential Simulation \ si-'kwen(t)-shəl \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. sequential (<i>adj.</i>) "1816, from Late Latin <i>sequentia</i> (see sequence) + -al (1). Related: <i>Sequentially</i>." Etym. simulation (<i>n.</i>) 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. 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	Simulation séquentielle Définition - Concept défini comme des "trajectoires de soins physiquement simulées" (Weldon, Kneebone, & Bello, 2016, p. 78) ; dans ce type de simulation, "les éléments du parcours de soins d'un patient" sont incorporés "dans une simulation basée sur un scénario utilisant de vrais soignants et des patients simulés afin de créer une expérience simulée du point de vue du patient" (Weldon, Kneebone, & Bello, 2016, p. 78-79). - Où les différentes composantes des soins sont recréées ; peut inclure des transitions temporelles et différentes scènes (Weil et al., 2018). L'accent est mis sur le parcours du patient et sur l'effet des soins sur le patient (Weil et al., 2018).

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	Comparer : SIMULATION DISCRÈTE, SIMULATION DURABLE
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 seriosus, 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, that 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: GAMIFICATION, SIMULATOR	Jeux sérieux ou Serious Games Définition • Un défi mental joué avec un ordinateur selon des règles spécifiques, qui utilise le divertissement pour servir des objectifs de formation, d'éducation, de santé, de politique publique et de communication stratégique (Zyda, 2005). • Un jeu conçu dans un but premier autre que le simple divertissement. Les jeux sérieux ont un objectif éducatif explicite et soigneusement pensé, et ne sont pas destinés à être joués principalement pour s'amuser (Michael et Chen, 2006). Les jeux sérieux sont des simulations d'événements ou de processus du monde réel conçues dans le but de résoudre un problème. • Dans le contexte de la défense, les jeux sérieux sont utilisés pour répéter, s'entraîner ou explorer des options militaires dans une simulation d'événements ou de processus du monde réel (Australian Dept. of Defense) ;. • L'adjectif "sérieux" est généralement utilisé pour désigner des produits utilisés dans des secteurs tels que la défense, l'éducation, l'exploration scientifique, les soins en santé, la gestion des urgences, l'urbanisme, l'ingénierie, la religion et la politique. Voir aussi : GAMIFICATION, SIMULATEUR

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 participant's roles.
- The knowledge framework of the relationships between the task the team is engaged in and how the team members will interact, for example, facilitates team's ability to predict what team members will do when faced with a task, and what they will need to do it.
- A framework whereby an individual team member develops a perception of the situation, it is shared, allowing the team to reflect on the information and revise their situational awareness and their own mental model based on new information; for example, sharing can be done by vocalizing observations, calling out information, using a structured time-out to communicate new information and thinking out loud to allow others to relate and appreciate the associations, assessments, and plans. Shared mental models facilitates collaboration, and is crucial when team communication in a situation is difficult (due to time pressure, etc.).

Compare: SITUATIONAL AWARENESS

Modèle mental partagé

Définition

- Un moyen de décrire que chaque participant à une simulation a une compréhension commune de l'objectif et du processus de l'activité de simulation et des rôles des participants.
- Représentation ou cadre mental résumant la situation dans lequel l'équipe est engagée et la manière dont ses membres vont interagir avec la situation. *Par exemple : Un modèle mental partagé dans une équipe facilite la capacité d'une équipe à anticiper les actions et les besoins pour les réaliser pour chacun des membres de l'équipe.*
- Cadre mental dans lequel un membre de l'équipe développe une perception de la situation et la partage. Le partage de ce modèle mental permet à l'équipe d'intégrer ces nouvelles informations pour réviser sa conscience de la situation et ajuster leur propre modèle mental. *Par exemple : Le partage peut se faire par l'expression d'observations, en pointant certaines informations, en pensant à haute voix, au cours d'un temps d'arrêt structuré. Ceci permet à chacun de faire des liens, d'apprécier les associations, les conclusions et actions à venir. Les modèles mentaux partagés facilitent la collaboration. Ils sont essentiels, en particulier au sein des équipes où la communication est difficile (pression du temps, etc...).*

Comparer : CONSCIENCE DE LA SITUATION / SITUATIONNELLE

Simulated-Based Learning Experience
\ sim-yuh-leyt -id \ bāst \ lur-ning \ ik-speer-ee-uh ns
noun

Etym. simulated (adj.) 1620s, "feigned," past participle adjective from simulate (v.). Meaning "imitative for purposes of experiment or training" is

Expérience d'apprentissage par simulation

Définition

- Un ensemble d'activités structurées qui représentent des situations réelles ou potentielles dans la formation et la pratique. Ces activités permettent aux participants de

from 1966; commercial jargon, "artificial, imitation" by 1942. Etym. learning (n.) Old English leornung "learning, study," from leornian. Learning curve attested by 1907. 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. 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. Definition 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, Huwe, Jewell, Reynolds, and Karlson, 2012). See also: CLINICAL SCENARIO, SCENARIO, SIMULATION ACTIVITY	développer ou d'améliorer leurs connaissances, leurs compétences et leurs attitudes, ou d'analyser des situations réalistes et d'y répondre dans un environnement simulé. (Pilcher, Goodall, Jensen, Huwe, Jewell, Reynolds et Karlson, 2012). Voir aussi : SCÉNARIO CLINIQUE, SCÉNARIO, ACTIVITÉ DE SIMULATION
Simulated Patient (SP) \ sim-yuh-leyt -id \ pey-shuh nt \ <i>noun</i> [Ed Note: this term is often synonymous with Standardized Patient] 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. 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	Patient simulé (PS) [Note de l'éditeur : ce terme est souvent synonyme de patient standardisé]. Définition Une personne qui a été soigneusement entraînée à simuler un patient réel avec une telle précision que la simulation ne peut pas être détectée par un soignant compétent. En effectuant la simulation, le patient simulé présente le gestalt (<i>entité perceptive, considérée comme un tout plutôt que comme une somme de parties</i>) du patient qu'il simule; non seulement l'histoire, mais aussi le langage corporel, les résultats physiques, ainsi que les caractéristiques émotionnelles et de personnalité (Barrows, 1987). Les termes patient simulé et patient standardisé sont souvent synonymes aux USA et au Canada (<i>NT: bien qu'ils ne recouvrent pas les mêmes personnes, les mêmes fonctions et les mêmes attentes</i>). Dans d'autres pays, le terme de patient simulé regroupe une entité plus large que patient standardisé car le scénario d'un patient simulé peut être amené à s'adapter à

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 healthcare education, evaluation, and research (SSH). • 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, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PERSON, STANDARDIZED PATIENT.	l'apprenant pour répondre aux objectifs pédagogiques. • Une personne formée pour représenter un vrai patient afin de simuler un ensemble de symptômes ou de problèmes et utilisée à des fins éducatives, d'évaluation et de recherche en matière de soins de santé (SSH). • Les PS peuvent être utilisés pour l'enseignement et l'évaluation des apprenants, y compris, mais sans s'y limiter, l'interrogatoire, l'examen clinique et d'autres compétences cliniques dans des environnements simulés. Les PS peuvent également être utilisés pour donner un retour d'informations (feedback) et évaluer les performances des apprenants (Lewis et al. 2017). Voir aussi : ACTEUR, PARTICIPANT INTÉGRÉ, JOUEUR DE RÔLE/RÔLISTE, PERSONNE SIMULÉE, PATIENT STANDARDISÉ.
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 healthcare provider in order to meet the objectives of the simulation; a simulated person may also be referred to as a standardized patient/family/healthcare provider if they have been formally trained to act as real patients in order to simulate a set of symptoms or problems used for healthcare education, evaluation, and research. Simulated persons often engage in assessment by providing feedback to the learner (Palaganas, 2012) Annex A). See also: EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED PATIENT, STANDARDIZED PATIENT, STANDARDIZED/SIMULATED PARTICIPANT	Participant/personne simulée Définition • Une personne qui incarne un patient (patient simulé), un membre de la famille ou un prestataire de soins de santé afin d'atteindre les objectifs de la simulation ; une personne simulée peut également être appelée patient, famille ou soignant standardisé si elle a été formellement formée pour agir comme un vrai patient afin de simuler un ensemble de symptômes ou de problèmes utilisés pour la formation, l'évaluation et la recherche dans le domaine des soins en santé. Les personnes simulées participent souvent à l'évaluation en fournissant un retour d'information à l'apprenant (Palaganas, 2012) Annexe A). Voir aussi : PARTICIPANT INTÉGRÉ, JOUEUR DE RÔLE/RÔLISTE, PATIENT SIMULÉ, PATIENT STANDARDISÉ, PARTICIPANT STANDARDISÉ/SIMULÉ

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 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).

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 healthcare 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,

Méthodes d'apprentissage simulé/synthétique

Définition

- Les principes, les pédagogies et les stratégies éducatives utilisés en simulation en santé. Ils comprennent :
- **Apprentissage basé sur des cas** - présentations écrites et orales utilisées pour présenter et passer en revue des scénarios cliniques, mais n'impliquant pas d'apprentissage pratique. par exemple, simulation sur table.
- **Simulation par ordinateur** - voir Simulation par ordinateur.
- **Formation à la procédure ou à une tâche spécifique** - voir simulateur procédural.
- **Simulation hybride** - voir Simulation hybride.
- **Formation aux procédures intégrées (orientation psychomotrice)** - Combine une série de tâches distinctes qui sont effectuées simultanément ou en séquence pour former une tâche clinique complexe (par exemple, intubation endotrachéale et immobilisation de la colonne cervicale chez un patient traumatisé).
- **Formation procédurale intégrée (procédure complète)** - Elle intègre la formation procédurale avec des jeux de rôle (acteurs) pour permettre de pratiquer simultanément les gestes techniques et la communication.
- **Simulation mixte** - voir Simulation mixte.
- **Apprentissage par simulation avec scénario** - Les participants interagissent avec des personnes, des simulateurs, des ordinateurs ou des formateurs pour atteindre des objectifs d'apprentissage qui sont représentatifs des responsabilités des participants dans le monde réel. L'environnement peut ressembler au lieu de travail. En fonction des objectifs d'apprentissage, le réalisme peut être intégré à l'équipement ou à l'environnement.
- **Patient standardisé/simulé** - voir Patient standardisé/simulé.
- **Jeu de rôle** - voir Jeu de rôle.
- **Débriefing** - voir Débriefing.
- **Formats multimodaux** - voir Modalité multiple.

Voir aussi : MODALITÉ, TYPOLOGIE

computers or task trainers to accomplish learning goals that are representative of the learner's real-world responsibilities. The environment may resembles 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	
Simulation \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 event for the purpose of practice, learning, evaluation, testing, or to gain understanding of systems or human actions. • An educational technique that replaces or amplifies real experiences with guided experiences that evoke or replicate substantial aspects of the real world in a fully interactive manner (Gaba Future Vision Qual Saf Health Care 2004). • 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. See also: HEALTHCARE SIMULATION	Simulation Définition • Technique qui crée une situation ou un environnement permettant à des personnes de faire l'expérience d'une représentation d'un événement réel à des fins de pratique, d'apprentissage, d'évaluation, de test ou pour mieux comprendre les systèmes ou les actions humaines. • Une technique éducative qui remplace ou amplifie les expériences réelles par des expériences guidées qui évoquent ou reproduisent des aspects substantiels du monde réel de manière totalement interactive (Gaba Future Vision Qual Saf Health Care 2004). • Une pédagogie utilisant une ou plusieurs typologies pour promouvoir, améliorer ou valider la progression d'un participant de novice à expert (INACSL, 2013). • L'application d'un simulateur à la formation et/ou à l'évaluation (SSH). • Méthode de mise en œuvre d'un modèle dans le temps. Voir aussi SIMULATION DE SOINS EN SANTÉ
Simulation Activity \ sim-yuh-ley-shuh n \ ak-tiv-i-tee \ <i>noun</i> 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 entire set of actions and events from initiation to termination of an individual	Activité de simulation Définition • L'ensemble des actions et des événements du début à la fin d'une séance de simulation ; dans le cadre de l'apprentissage, on considère souvent que cela commence par le briefing de l'activité/ la journée (prébriefing) et se termine par le débriefing. • Tous les éléments d'une session de simulation, y compris sa conception et sa mise en place

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.

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

Simulation-Enhanced Interprofessional Education / (Sim-IPE)

sim-yuh-ley-shuh n \ in- 'han(t)st \ in- 'tər\ prə- 'fesh-nəl b\ e-jə- 'kā-shən\ *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. education (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

Definition

- The education of health care professionals with different but complementary knowledge and skills in a simulation environment that promotes a collaborative team approach. Simulation-enhanced interprofessional education (Sim-IPE) occurs when participants and facilitators from two or more professions are engaged in a simulated health care experience to achieve shared or linked objectives and outcomes (Decker, S. et al., 2015); It is designed for the individuals involved to....*"learn about, from and with each other to enable effective collaboration and improve health outcomes"* (WHO, 2010, p.13).
- 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).
- A simulation environment of equal and mutual respect and recognition of each team member's knowledge and skills.

Voir aussi : SCÉNARIO CLINIQUE, SCÉNARIO, EXPÉRIENCE D'APPRENTISSAGE PAR SIMULATION

Formation interprofessionnelle renforcée par la simulation / (Sim-IP)

Définition

- La formation de professionnels de la santé ayant des connaissances et des compétences différentes mais complémentaires dans un environnement de simulation qui favorise une approche collaborative en équipe. La formation interprofessionnelle fondée sur la simulation (Sim-IPE) a lieu lorsque des participants et des formateurs de deux professions ou plus sont engagés dans une expérience de soins de santé simulée pour atteindre des objectifs et des résultats partagés ou liés (Decker, S. et al., 2015) ; elle est conçue pour que les personnes impliquées *"...apprennent des autres et les unes avec les autres pour permettre une collaboration efficace et améliorer les résultats en matière de santé"* (OMS, 2010, p.13).
- Une approche éducative collaborative qui réunit des professionnels de la santé de diverses spécialités dans un environnement de simulation, engageant les participants dans un modèle de travail d'équipe interprofessionnel (Decker et. al. 2008).
- Un environnement de simulation caractérisé par un respect égal et mutuel et une reconnaissance des connaissances et des compétences de chaque membre de l'équipe.

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\ 'lɔrn-ing \ in-'vī-rə(n)-mənt \
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. 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).

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

Etym. environment (n.) 1887, "environing, surrounding," Ecological sense by 1967.

Definition

- The physical setting where simulation activities may take place, inclusive of the people and equipment that forms 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.
- 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).
- 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).

See also: PSYCHOLOGICAL SAFETY

Environnement de simulation / Environnement d'apprentissage par simulation / Environnement d'apprentissage synthétique (EAS)

Définition

- Le cadre physique dans lequel les activités de simulation peuvent se dérouler, y compris le lieu, les personnes et l'équipement font partie de l'expérience de simulation.
- Lieu où se déroule une expérience d'apprentissage par simulation et où le formateur crée une atmosphère sûre pour favoriser le partage et la discussion des expériences des participants sans conséquences négatives.
- Un contexte d'apprentissage qui consiste en une représentation contrôlée et protégée des situations du monde réel, et un ensemble de méthodes et de procédures éducatives dans lesquelles les participants se sentent à la fois stimulés et psychologiquement en sécurité pour pratiquer et réfléchir à leurs performances (Rudolph et al.).
- Une atmosphère créée par le formateur pour permettre le partage et la discussion des expériences des participants sans crainte d'humiliation ou d'action punitive.
- Un cadre, un environnement ou des conditions qui reproduisent des éléments ou des aspects de l'environnement réel, à des fins d'apprentissage et d'activités connexes, et/ou de recherche (ASSH).

Addendum : L'environnement de simulation peut être clinique ou décontextualisé. Dans le cadre de la simulation décontextualisée, les apprenants sont formés par le biais de méthodologies engageantes et ludiques qui s'écartent des environnements de soins de santé traditionnels.

Voir aussi SÉCURITÉ PSYCHOLOGIQUE

Simulation Ethics \ sim-yuh-ley-shuh n \ 'e-thiks \
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. ethic (n.) character or pertaining to the character, from Latin (ethica), and is from the Ancient Greek (êthicos). "late 14c., *ethik* "study of morals," from Old French *etique* "ethics, moral philosophy" (13c.), from Late Latin *ethica*, from Greek *êthike philosophia* "moral philosophy," fem. of *êthikos* "ethical, pertaining to character," from *êthos* "moral character," related to *êthos* "custom" (see **ethos**). Meaning "moral principles of a person or group" is attested from 1650s." **ethics** (n.) "'the science of morals," c. 1600, plural of Middle English *ethik* "study of morals" (see **ethic**). The word also traces to *Ta Ethika*, title of Aristotle's work. Related: *Ethicist*."

Definition

- 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).

Simulation Fidelity \ sim-yuh-ley-shuh n \ fə-'de-lə-tē \ noun

[Note: the term fidelity is often used synonymously with realism but not all agree these are the same]

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.

Éthique en simulation

Définition

- Un code ou une charte formalisé auto-imposé pour tous les simulationnistes qui comprend les valeurs suivantes : "Intégrité, transparence, respect mutuel, professionnalisme, responsabilité et orientation vers les résultats" (Park, Murphy, & Code of Ethics Working Group, 2018).
- S'applique à la fois aux formateurs en simulation et aux participants (apprenants) ; repose sur des cadres et des valeurs ; comprend les comportements et la conduite d'une personne au cours d'une expérience basée sur la simulation (Lioce, Graham, & Young, 2018).
- Les simulations ont pour but de promouvoir la sécurité des patients et d'engager les apprenants/participants (Pinar & Peksoy, 2016).

Fidélité de la Simulation

[Note : le terme de fidélité est souvent utilisé comme synonyme de réalisme, mais tous ne s'accordent pas à dire qu'il s'agit de la même chose].

Définition

- Le niveau de réalisme associé à une activité de simulation particulière.
- La précision physique, sémantique, émotionnelle et expérientielle qui permet aux personnes de faire l'expérience d'une simulation comme s'il s'agissait d'une activité réelle (SSH).
- La crédibilité, ou le degré auquel une expérience simulée se rapproche de la réalité. La fidélité peut impliquer diverses dimensions, notamment (a) des facteurs

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	physiques tels que l'environnement, l'équipement et les outils connexes ; (b) des facteurs psychologiques tels que les émotions, les croyances et la conscience de soi des participants ; (c) des facteurs sociaux tels que la motivation et les objectifs des participants et du formateur ; (d) la culture du groupe ; et (e) le degré d'ouverture d'esprit et de confiance, ainsi que les modes de pensée des participants (Rudolph et al., 2007). Voir aussi : FIDÉLITÉ
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	Recommandations pour la simulation Définition • Recommandations des critères pour la fidélité de la simulation, la validité de la simulation, le programme de simulation, ou pour l'évaluation formative ou sommative (SSH). • Ensemble de procédures ou de principes recommandés pour aider à respecter les normes. Les recommandations ne sont pas nécessairement exhaustives ; elles fournissent un cadre pour l'élaboration d'orientations et de procédures fondées sur les meilleures pratiques. • Un ensemble de recommandations, intégrant les meilleures pratiques actuellement connues, basées sur la recherche et/ou l'avis d'experts. <i>Addendum: exemple en francophonie, l'HAS (France) a émis des recommandation de bonnes pratiques pour la simulation.</i> Comparer : BONNES PRATIQUES EN SIMULATION
Simulationist \ sim-yuh-ley-shuh n - ist \ noun Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of	Simulationniste Définition

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, EDUCATOR, FACILITATOR, OPERATIONS SPECIALIST, SIMULATION TECHNOLOGY SPECIALIST	• Un professionnel de la modélisation et de la simulation (Tucker, 2010). • Une personne "qui participe, à temps plein ou à temps partiel, à des activités de modélisation ou de simulation", par exemple, développe des modèles à utiliser à des fins de simulation ; effectue des études en simulation ; développe des logiciels de simulation ; gère des projets de simulation ; fait de la publicité et/ou commercialise des produits et/ou des services de simulation ; assure la maintenance de produits et/ou de services de simulation ; promeut des solutions basées sur la simulation en réponse à des problèmes importants ; fait progresser la technologie en simulation ; et fait progresser la méthodologie et/ou la théorie en simulation (Ören, 2000). • Terme utilisé pour décrire les "professionnels impliqués dans la fourniture d'activités, de produits et de services de simulation" (Kardong-Edgren, 2013, p. e561). Il peut s'agir d'éducateurs, de formateurs et de participants simulés (PS). • Terme désignant les "personnes impliquées dans des activités de modélisation et de simulation et/ou dans la fourniture de produits et/ou de services de modélisation et de simulation" (adapté de Ören, Elzas, Smit, & Birta, 2002). Comparer : DÉBRIEFER, ÉDUCATEUR, FACILITATEUR, TECHNICIEN EN SIMULATION, SPÉCIALISTE DES TECHNOLOGIES DE SIMULATION
Simulation Operations \ sim-yuh-ley-shuh n \ op-uh-rey-shuh nz \ <i>noun</i> Etym. simulation (<i>n.</i>) 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 (<i>n.</i>) only singular form (operation) - "late 14c., "action, performance, work," also "the performance of some science or art," from Old French <i>operacion</i> "operation, working, proceedings," from Latin <i>operationem</i> (nominative operatio) "a working, operation," noun of action from past-participle stem of <i>operari</i> "to work, labor" (in Late Latin "to have effect, be active, cause"), from <i>opera</i> "work, effort," related to <i>opus</i> (genitive <i>operis</i>) "a work" (from PIE root *op-"to work, produce in abundance")." Definition • "The infrastructure, people, and processes necessary for implementation of an effective	Opérations de simulation Définition • "L'infrastructure, les personnes et les processus nécessaires à la mise en œuvre d'un programme de formation par la simulation (SBE) efficace et efficient " (The INACSL Standards Committee, 2017, p. 681). • Un terme qui englobe les tâches liées à la gestion, à la prestation et à la fonction globales de l'enseignement fondé sur la simulation. (Crawford, Bailey, & Steer, 2019, p. 148).

and efficient simulation-based education (SBE) program” (The INACSL Standards Committee, 2017, p. 681). • A term which encompasses “the job duties related to the overall management, delivery, and function of simulation-based education” (Crawford, Bailey, & Steer, 2019, p. 148).	
Simulation Reliability \ sim-yuh-ley-shuh n \ ri-lahy-uh-bil-i-tee \ <i>noun</i> 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	Reproductibilité ou fiabilité en simulation Définition • La constance d'une activité de simulation, ou le degré auquel une activité de simulation est reproductible chaque fois qu'elle est utilisée dans les mêmes conditions avec le même profil de participants. • "Cohérence des performances" dans les mêmes conditions avec des participants similaires. (Scalese & Hatala, 2014) • La cohérence est "testée" par l'accord inter-évaluateur, la fiabilité test-reset, et la fiabilité intra-évaluateur (Adamson, 2014, p.155). Comparer : VALIDITÉ DE LA SIMULATION
Simulation Standard \ sim-yuh-ley-shuh n \ stand-erd \ <i>noun</i> 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	Bonnes pratiques en simulation Définition • Un énoncé des exigences minimales en matière de fidélité de la simulation, de validité, d'évaluation formative ou sommative, ou de tout autre élément lié à une activité ou à un programme de simulation (SSH). Comparer : RECOMMANDATIONS POUR LA SIMULATION
Simulation Technology Specialist \ sim-yuh-ley-shuh n \ tek-'nä-lə-jē \ spesh-uh-list \ <i>noun</i> Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of simulare "imitate," from stem of	Spécialiste des technologies de simulation Définition • Une personne, définie comme quelqu'un " possédant un ensemble diversifié de compétences et d'expertise à la fois techniques

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 <i>tekhnologia</i> "systematic treatment of an art, craft, or technique," originally referring to grammar, from <i>tekhnō-</i>, combining form of <i>tekhnē</i> "art, skill, craft in work; method, system, an art, a system or method of making or doing," from PIE <i>*teks-na-</i> "craft" (of weaving or fabricating), from suffixed form of root <i>*teks-</i> "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. <i>High technology</i> attested from 1964; short form <i>high-tech</i> 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 <i>spécialiste</i> (1842). In general use in English by 1862. Related: <i>Specialism</i>." 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	et administratives liées au fonctionnement, au soutien et à la prestation de la simulation en santé " (Crawford, Bailey, & Steer, 2019, p. 148). • Une personne, également connue sous le nom de "Sim Tech" ou technicien de simulation, qui fonctionne comme un technicien pour la technologie de simulation en santé (Baily, 2014 ; Crawford, Bailey, & Steer, 2019) ; en plus du soutien technique, les tâches professionnelles peuvent varier et inclure des tâches telles que la préparation des simulations (programmation des mannequins, mise en place), le fonctionnement de l'équipement pendant les simulations (simulateur, audiovisuel), l'entretien/la réparation de l'équipement et l'éducation des autres concernant les technologies de simulation (UW Health, 2017). • Une personne qui fournit une expertise technologique, un soutien pédagogique et une assistance dans le domaine de la simulation en santé. Voir aussi : TECHNICIEN EN SIMULATION, SIMULATIONNISTE
Simulation Testing Environment \sim-yuh-ley-shuh n \ tee-ching \ en-vahy-ruh n-muh nt <i>noun</i> Etym. simulation (n.) noun of action from past participle stem of <i>simulare</i> "imitate," from stem of	Environnement pour l'évaluation en simulation Définition • Un environnement d'évaluation formative ou sommative de la performance d'un individu ou d'une équipe. Les objectifs de l'environnement

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, skills, and abilities in a simulated setting (INACSL, 2013).	de l'évaluation en simulation sont de créer une activité reproductible pour tous les participants afin de tester leurs connaissances, compétences et aptitudes dans un cadre simulé (INACSL, 2013).
Simulation Time \ sim-yuh-ley-shuh n \ tahym \ noun 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. Definition • 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).	Temps en simulation Définition • La représentation du temps au sein d'une simulation ; le temps de simulation peut s'écouler plus rapidement, plus lentement ou au même rythme que le temps réel. • Heure fixée par le formateur avant le début de l'exercice de simulation, indépendamment de l'heure réelle (Hancock et al. 2008).
Simulation Tool sim-yuh-ley-shuh n \ 'tül \ noun 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." 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 -el (1). Figurative sense of "person used by another for his own ends" is recorded from 1660s." Definition • 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,	Outil de simulation Définition • Modèle ou maquette à des fins d'expérimentation ou de formation. • Un dispositif, comprenant des technologies simples ou complexes de simulation pouvant être utilisées pour promouvoir l'apprentissage des participants (Université de Yale, n.d.). Par exemple, les simulateurs procéduraux, les mannequins et les environnements immersifs (ex: la réalité virtuelle). L'outil spécifique de simulation doit être choisi en fonction des objectifs et des résultats attendus. (INACSL Standards Committee, 2016b ; Yale University, n.d.). • Un outil utilisé pour l'évaluation dans le cadre d'une simulation. Voir aussi : MODALITÉ

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. See also: MODALITY	
Simulation Validity \sim-yuh-ley-shuh n \ vuh-lid-i-tee\ <i>noun</i> 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 healthcare simulation, the quality of a simulation or simulation program that demonstrates that the relationship between the process and its intended purpose is specific, sensitive, reliable, and reproducible (Dieckmann, 2009; SSH). • “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	Validité de la simulation Définition • Le degré auquel un modèle ou une simulation représente ou mesure avec précision ce qu'il est censé mesurer.(Scalese et Hatala, 2014) • Dans le domaine de la simulation en santé, la qualité d'une simulation ou d'un programme de simulation qui démontre que la relation entre le processus et son objectif est spécifique, sensible, fiable et reproductible (Dieckmann, 2009 ; SSH). • “Le degré auquel un test ou un outil d'évaluation mesure avec précision le concept ciblé par l'évaluation”(Comité de normalisation de l'INACSL, 2016). • A quel point les données représentent les savoirs, habiletés, et/ou attitudes qu'elles sont censées mesurer (Adamson, 2014, p.155). Comparer : FIABILITÉ DE LA SIMULATION
Simulator \ sim-yuh-ley-ter \ <i>noun</i> 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,	Simulateur Définition • Un environnement, un dispositif, un programme informatique ou un système qui permet la réalisation d'une simulation. (Hancock et al. 2008). • Tout objet ou représentation utilisé pendant la formation ou l'évaluation qui se comporte ou fonctionne comme un dispositif donné et répond aux actions de l'utilisateur (SSH).

"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 Dept. 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	• Un dispositif qui reproduit les caractéristiques essentielles d'une situation de travail. Un simulateur comporte généralement trois éléments : un processus modélisé qui représente, émule ou simule un système réel, un système de contrôle et une interface homme-machine représentative des données retrouvées dans le système réel (ministère australien de la défense) ; les mannequins et les simulateurs procéduraux en sont des exemples. Voir aussi : SIMULATION ASSISTÉE PAR ORDINATEUR, MANNEQUIN, JEUX SÉRIEUX, SIMULATION À L'ÉCRAN, PATIENT SIMULÉ, PATIENT STANDARDISÉ, SIMULATEUR DE TÂCHES, RÉALITÉ VIRTUELLE,
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 <i>situatus</i>, past participle of <i>situare</i> "to place, locate," from Latin <i>situs</i> "a place, position" (see <i>site</i>). Related: <i>Situated</i>; <i>situating</i>, <i>situation</i> (n.). Etym. learning (n.) Old English <i>leornung</i> "learning, study," from <i>leornian</i> (see <i>learn</i>). 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.	Apprentissage situé Définition • Théorie selon laquelle l'apprentissage se produit dans le cadre d'une activité authentique, d'un contexte et d'une culture. L'interaction sociale et la collaboration en sont considérées comme des composantes essentielles (Lave et Wenger, 2008). Cela s'oppose à une activité d'apprentissage en classe qui est abstraite et hors contexte. <i>Addendum : En opposition à la simulation décontextualisée où les apprenants sont formés par le biais de méthodologies engageantes et ludiques qui s'écartent des environnements de soins de santé traditionnels. Cette dernière conserve néanmoins les caractères d'interaction sociale et de la collaboration qui sont au cœur de l'apprentissage.</i>
Situational Awareness \sich-oo-ey-shuh n-ul \ ə- 'wer-nis\ noun Etym. situate (v.) early 15c., "to place in a particular state or condition," from Medieval Latin <i>situatus</i>, past participle of <i>situare</i> "to place, locate," from Latin <i>situs</i> "a place, position" (see <i>site</i>). Related: <i>Situated</i>; <i>situating</i>, <i>situation</i> (n.).	Conscience de la situation/situationnelle Définition • La conscience de la situation est la perception des éléments de l'environnement dans le temps et l'espace, et la perception de leur signification ; elle implique d'être conscient de ce qui se passe autour de soi pour comprendre comment les informations, les

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 decision-makers 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: FIXATION ERROR, SHARED MENTAL MODEL

événements et ses propres actions influent sur les résultats et les objectifs.

- Un domaine d'étude qui s'intéresse à la compréhension de l'environnement essentiel pour les décideurs dans des domaines complexes et dynamiques ; la conscience de la situation se réfère au degré auquel la perception d'une situation correspond à la réalité.
- La prise de conscience de la fatigue et du stress des membres de l'équipe (y compris soi-même), des menaces environnementales pour la sécurité, des objectifs immédiats, du partage des informations et de la détérioration de l'état du patient ou de la crise. Utilisé le plus souvent dans le contexte de la formation à la gestion des ressources en cas de crise (Hancock et al. 2008).

Addendum: les 3 étapes de la conscience de la situation sont (1) la perception des éléments, (2) l'interprétation des éléments, et (3) projection vers le futur. La conscience de la situation est un concept lié aux compétences non-techniques (CNT) et aux Crisis Ressources Management (CRM).

Comparer : ERREUR DE FIXATION, MODÈLE MENTAL PARTAGÉ

Standardized Patient (SP) \ stan-dər-ˌdīz-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.

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).
- 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

Patient standardisé (PS)

[Note : ce terme est souvent (utilisé comme un) synonyme de patient simulé].

Définition

- Une personne qui a été soigneusement entraînée à simuler un patient réel avec une telle précision que la simulation ne peut pas être détectée par un clinicien expérimenté. En effectuant la simulation, le PS présente les caractéristiques du patient simulé dans sa globalité et sa complexité, non seulement l'histoire, mais aussi le langage corporel, les signes physiques et les caractéristiques émotionnelles et de personnalité (Barrows 1987).
- Une personne formée pour représenter un patient souffrant d'une pathologie spécifique d'une manière réaliste, standardisée et reproductible et où la représentation varie uniquement en fonction de la performance de l'apprenant ; cette standardisation stricte de la performance dans une session simulée est ce qui permet de distinguer les patients standardisés des patients simulés.
- Les PS peuvent être utilisés pour l'enseignement et l'évaluation des apprenants, y compris, mais sans s'y limiter, l'anamnèse/consultation, l'examen physique et

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 (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, EMBEDDED PARTICIPANT, ROLE PLAYER, SIMULATED OR STANDARDIZED PATIENT OR PARTICIPANT, SIMULATED PERSON	d'autres compétences cliniques dans des environnements cliniques simulés. (ASPE). Les PS peuvent également être utilisés pour donner un feedback et évaluer la performance de l'apprenant (ASPE). • Une personne formée pour représenter un vrai patient afin de simuler un ensemble de symptômes ou de problèmes utilisés pour l'éducation, l'évaluation et la recherche en matière de soins de santé (SSH). • Plus couramment utilisé aux États-Unis et au Canada, en grande partie parce que les PS participent à des évaluations à enjeux élevés dans lesquelles les réponses des PS à l'apprenant sont standardisées ; ces dernières années, les PS ayant été inclus dans des scénarios d'enseignement plus formatifs, sa signification est devenue interchangeable avec le terme « patient simulé ». <i>Addendum : Les patients standardisés sont un sous-groupe des participants simulés.</i> Voir aussi : ACTEUR, PARTICIPANT INTÉGRÉ, JOUEUR DE RÔLE/RÔLISTE, PATIENT OU PARTICIPANT SIMULÉ OU STANDARDISÉ, PERSONNE SIMULÉE
Standardized Patient Simulation \ stan-dər-, dīz-d \ pā-shənt \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> <i>[Note: the term Standardized Patient is often synonymous with Simulated Patient]</i> 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 healthcare education. (SSH). • A modality used for the purpose of practice, learning, assessment, or to gain an understanding of systems or human actions in	Simulation avec patient standardisé (SPS) Définition • Une simulation utilisant une ou plusieurs personnes formées pour représenter un scénario de patient ou un ou plusieurs patients réels dans le cadre de la formation en santé. (SSH). • Une modalité utilisée à des fins de pratique, d'apprentissage, d'évaluation ou pour acquérir une compréhension des systèmes ou des actions humaines, dans laquelle des patients standardisés (ou simulés) jouent un rôle central.

which standardized (or simulated) patients play a central role.	
Standardized/Simulated Participant \ stan-dər-, dīz-d \ sim-yə-, lāt-id \ pār-'ti-sə-pənt \ <i>noun</i> See: SIMULATED PATIENT, STANDARDIZED PATIENT	Participant standardisé/simulé Voir : PATIENT SIMULÉ, PATIENT STANDARDISÉ <i>Commentaire : Les participants standardisés comprennent les patients standardisés ou simulés ainsi que toutes personnes formées et entraînées intervenant dans la simulation; par exemple : les personnels, professionnels ou membres de familles standardisés ou simulés.</i>
State/states \ stāt \ <i>noun</i> 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). Definition • 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 and Banks, 2009). This may include psychosocial behaviors in the simulation activities. Compare: EVENT See also: TRIGGER	État/États Définition • Terme utilisé lors de la programmation des mannequins ; les variables d'état peuvent inclure les signes vitaux, les relevés des moniteurs, les bruits du corps et les paroles prononcées par le simulateur. • Une séquence d'événements qui changent au fil du temps (Sokolowski et Banks, 2009). Cela peut inclure des comportements psychosociaux dans les activités de simulation. Comparer : ÉVÉNEMENT Voir aussi : DECLENCHEUR
Stochastic \ stə-'kas-tik \ <i>adj</i> 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). Definition • Pertaining to a process, model, or variable whose outcome, result, or value depends on chance (M&S Glossary). Compare: DETERMINISTIC	Stochastique Définition • Se rapporte à un processus, un modèle ou une variable dont l'issue, le résultat ou la valeur dépendent du hasard (Glossaire M&S). Comparer : DETERMINISTIQUE
Synthetic Learning Technologies \ sin-'the-tik \ 'lɔrn-ing \ tek-'nä-lə-jē-z \ <i>noun</i> 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,	Technologies d'apprentissage Définition • Les technologies utilisées dans les environnements d'apprentissage globalisé ou simulé comprennent le mannequin, la réalité virtuelle, l'haptique, les acteurs, les patients

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. 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". Definition The technologies used in synthetic or simulated learning environments including manikin; computer-based virtual reality; haptics; actors; simulated patients; part-task / task trainers; hybrid; video (ASSH).	simulés, les simulateurs procéduraux, l'hybride et la vidéo. (ASSH)
Systems Integration \ 'sis-təmz \ , in-tə-'grā-shən\ noun Etym. system - (n.) 1610s, "the whole creation, the universe," from Late Latin systema "an arrangement, system," from Greek systema "organized whole, a whole compounded of parts," from stem of synistanai "to place together, organize, form in order," from syn-"together". Meaning "set of correlated principles, facts, ideas, etc." first recorded 1630s. Etym integration (n.) 1610s, from French intégration and directly from Latin integrationem (nominative integratio) "renewal, restoration". Integrate - Meaning "to put together parts or elements and combine them into a whole" is from 1802. Related: Integrated; integrating Definition - An engineering term meaning to bring together the component subsystems into one system that functions together. In healthcare, the ability to improve the quality of care and patient outcomes through re-engineering of care delivery processes. - 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 healthcare system(s) (SSH).	Intégration des systèmes Définition - Un terme d'ingénierie qui signifie rassembler les sous-systèmes constitutifs en un seul système qui fonctionne ensemble. Dans le domaine de la santé, la capacité d'améliorer la qualité des soins et les résultats pour les patients grâce à la réorganisation des processus de prestation de soins. - Catégorie d'accréditation des programmes de simulation qui reconnaît les programmes qui démontrent une application cohérente, planifiée, collaborative, intégrée et itérative des activités d'évaluation, de recherche et d'enseignement fondées sur la simulation avec l'ingénierie des systèmes et les principes de gestion des risques afin d'obtenir d'excellents soins et une plus grande sécurité des patients ; ainsi améliorer les indicateurs de qualité des soins dans le(s) système(s) de santé (SSH).

Tabletop Simulation (TTX) \ 'tā-bəl-, tǎp \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 tabele "writing tablet, gaming table," from Germanic *tabal top (adj.) "being at the top, 1590s. or (n.) highest point," Old English top "summit, crest, tuft," 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 • 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).	Simulation sur table Définition • Un outil pédagogique destiné à donner aux étudiants/apprenants l'occasion d'appliquer leurs connaissances par le biais d'une discussion formelle sur un scénario pré-établi (Lehtola, 2007). • Dans le contexte d'un exercice sur table, le personnel ayant des fonctions clé discute de scénarios simulés dans un cadre informel. Peut être utilisé pour évaluer les plans, les politiques et les procédures (California Hospital Association, 2017). <i>Une simulation sur table se rapporte fréquemment à une simulation de procédure qu'on ne peut tester à grande échelle sans risque ou à coût important pour évaluer les procédures, communication à distance, organisation des soins (situations sanitaires exceptionnelles), ... P ex; afflux massif de victimes, explosion en centrale nucléaire, risque toxique,...</i>
Take-home Simulators \ teyk \ hohm \ sim-yuh-ley-ters \ <i>noun</i> Etym. take (v.) late Old English <i>tacan</i> "to take, seize," from a Scandinavian source (such as Old Norse <i>taka</i> "take, grasp, lay hold," past tense <i>tok</i>, past participle <i>tekinn</i>; Swedish <i>ta</i>, past participle <i>tagit</i>), from Proto-Germanic *<i>takan-</i> (source also of Middle Low German <i>tacken</i>, Middle Dutch <i>taken</i>, Gothic <i>tekan</i> "to touch"), from Germanic root *<i>tak-</i> "to take," of uncertain origin, perhaps originally meaning "to touch." Etym. home (n.) Old English <i>ham</i> "dwelling place, house, abode, fixed residence; estate; village; region, country," from Proto-Germanic *<i>haimaz</i> "home" (source also of Old Frisian <i>hem</i> "home, village," Old Norse <i>heimr</i> "residence, world," <i>heima</i> "home," Danish <i>hjem</i>, Middle Dutch <i>heem</i>, German <i>heim</i> "home," Gothic <i>haims</i> "village")	Simulateurs mobiles Définition • Des simulateurs qui peuvent être emportés à domicile ou utilisés dans d'autres lieux (par exemple, dans une salle de régulation). (Bokhari et al., 2010).

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

- Simulators that can be taken home or used in other locations (e.g. call room). (Bokhari et al., 2010).

Take-home Simulation \ teyk \ hohm \ sim-yuh-ley-shuh n \ noun

Etym. take (v.) late Old English *tacan* "to take, seize," from a Scandinavian source (such as Old Norse *taka* "take, grasp, lay hold," past tense *tok*, past participle *tekinn*; Swedish *ta*, past participle *tagit*), from Proto-Germanic **takan-* (source also of Middle Low German *tacken*, Middle Dutch *taken*, Gothic *tekan* "to touch"), from Germanic root **tak-* "to take," of uncertain origin, perhaps originally meaning "to touch."

Etym. home (n.) Old English *ham* "dwelling place, house, abode, fixed residence; estate; village; region, country," from Proto-Germanic **haimaz* "home" (source also of Old Frisian *hem* "home, village," Old Norse *heimr* "residence, world," *heima* "home," Danish *hjem*, Middle Dutch *heem*, German *heim* "home," Gothic *haims* "village")

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 combination of devices (e.g. laparoscopic box trainer), software, tasks, instructional videos, target performance levels, log sheets, and program overview materials that are provided to participants for use at in-home or other similar locations for completing simulation activities (Wilson et al., 2019).

Simulation à domicile

Définition

- Une combinaison d'appareils (par exemple, une boîte d'entraînement à la coelioscopie), de logiciels, d'exercices, de vidéos didactiques, d'objectifs de niveaux de performance à atteindre, de portfolio, et de documents de présentation du matériels destiné à la formation qui sont fournis aux apprenants pour qu'ils les utilisent à domicile ou dans d'autres lieux similaires pour réaliser des activités de simulation (Wilson et al., 2019).

Task Trainer / Part-Task Trainer / Partial Task Trainer

\ tahsk \ trey-ner \ *noun*

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.

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.

Definition

- 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, *for example, ECG simulator* (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 situations (ASSH).

See also: PROCEDURAL SIMULATION, SIMULATOR

Simulateur procédural / Outil de simulation procédurale

Définition

- Dispositif conçu pour former uniquement aux éléments clés de la procédure ou de la compétence en cours d'apprentissage, comme la ponction lombaire, l'insertion d'un drain thoracique, l'insertion d'un cathéter central ou une partie d'un système complet, *par exemple un simulateur d'ECG* (Center for Immersive and Simulation Based Learning [CISL] & Levine et al).
- Un modèle qui représente une partie ou une région du corps humain, comme un bras ou un abdomen. Ces dispositifs peuvent utiliser des interfaces mécaniques ou électroniques pour enseigner et donner un retour d'information sur des habiletés manuelles telles que l'insertion d'une perfusion, l'échographie, la suture, etc. Généralement utilisés pour enseigner l'acquisition des habiletés et des compétences procédurales, ils peuvent toutefois être combinés avec d'autres technologies d'apprentissage pour créer des situations cliniques intégrées (ASSH).

Voir aussi : SIMULATION PROCÉDURALE, SIMULATEUR

Team-based Learning \ 'tēm \ 'bāst \ 'lørn-ing \ *noun*

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.

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

Definition

- A learning method which makes use of small group discussion and collaborative, self-directed study to foster new learning as opposed to imparting information. After a

Apprentissage en équipe

Définition

- Une méthode collaborative d'apprentissage fondée sur une discussion en petits groupes et un travail en autonomie pour favoriser un nouvel apprentissage plutôt que de transmettre des informations. Après une période préliminaire de mise en responsabilisation individuelle, les équipes d'apprenants interagissent pour apprendre des informations et résoudre des problèmes. Ceci est différent de l'apprentissage traditionnel où l'information est transmise de l'enseignant à l'apprenant.
- Méthode d'apprentissage présentant de nombreuses similitudes avec l'apprentissage par problèmes (APP). Contrairement à l'APP, où un cas complexe et non résolu est donné sans information nécessaire pour le résoudre,

period of preliminary individual accountability, teams of learners complete with each other to learn information and solve problems, This is in distinction to traditional learning in which information is imparted from teacher to learner. • 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).	l'apprentissage en équipe capitalise sur l'utilisation d'activités d'apprentissage soigneusement choisies et basées sur des lectures dirigées (ou proposées) (Michaelson & Parmelee).
Technical skills \ 'tek-ni-kəl \ 'skil \ <i>noun</i> 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). 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. Definition • A skill that is required for the accomplishment of a specific task. • In healthcare, the knowledge, skill and ability to accomplish a specific medical task; for example, inserting a chest tube or performing a physical examination.	Compétences techniques Définition • Une compétence nécessaire à l'accomplissement d'une tâche spécifique. • Dans le domaine des soins en santé, les connaissances, les compétences et la capacité à accomplir une tâche médicale spécifique ; par exemple, insérer un drain thoracique ou effectuer un examen clinique.
Technology Enhanced Healthcare Simulation (encompasses high and low technology healthcare simulation) \ tek- 'nä-lə-jē \ in- 'han(t)s \ 'helth \ 'ker \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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	La technologie au service de la simulation en santé (englobe la simulation en santé de haute et de basse technicité) Définition • Ensemble de matériels et de dispositifs créés ou adaptés pour former les professionnels de santé dans un environnement simulé. Par exemple: les simulateurs de réalité virtuelle, les mannequins procéduraux et de haute-fidélité, les animaux vivants, les pièces anatomiques animales et les cadavres humains (Cook et al. 2011).

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 healthcare professionals in a simulated environment. Examples include such diverse products as computer-based virtual reality simulators, high-fidelity and static mannequins, plastic models, live animals, inert animal products, and human cadavers (Cook et al. 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.	• Outil ou dispositif pédagogique avec lequel l'apprenant interagit physiquement pour reproduire un aspect des soins cliniques à des fins d'enseignement ou d'évaluation.
Telepresence \ 'tɛlɪ,prɛzəns \ <i>noun</i> Etym. <i>tele</i> (adj.) before vowels <i>tel-</i>, word-forming element meaning "far, far off, operating over distance" (also, since c. 1940, "television"), from Greek <i>tele</i> "far off, afar, at or to a distance," related to <i>teleos</i> (genitive <i>telos</i>) "end, goal, completion, result," from PIE root *kwel- (2) "far" in space or time." Etym <i>presence</i> (n.): mid-14c., "fact of being present," from Old French <i>presence</i> (12c., Modern French <i>présence</i>), from Latin <i>praesentia</i> "a being present," from <i>praesentem</i> (see <i>present</i> (n.)). Present c. 1300, "existing at the time," from Old French <i>present</i> "evident, at hand, within reach;" as a noun, "the present time" (11c., Modern French <i>présent</i>) and directly from Latin <i>praesentem</i> (nominative <i>praesens</i>) "present, at hand, in sight; immediate; prompt, instant; contemporary," from present participle of <i>praesēre</i> "be before (someone or something), Meaning "being there" is from mid-14c. in English. Definition • Telepresence is the bridging of geographical separation using technology that enables interaction and communication approximate to being actually present. Work-from-home meeting software, like Cisco WebEx, Zoom, etc., is telepresence. The environment you see in a through the webcam of your colleague is a real, non-computer generated environment (e.g. their office or home). Manikin-based simulations with a debriefer who is geographically separated but uses a telepresence robot would be telepresence,	Téléprésence Définition • La téléprésence consiste à réduire l'effet de la distance géographique en utilisant une technologie qui permet une interaction et une communication proches de la présence réelle. Les logiciels de réunion à domicile, tels que Cisco WebEx, Zoom, etc. sont des logiciels de téléprésence. L'environnement que vous voyez à travers la webcam de votre collègue est un environnement réel, non généré par l'ordinateur (par exemple, son bureau ou son domicile). Les simulations avec mannequin associées à un débriefeur géographiquement délocalisé mais utilisant un système de capture vidéo interactif en temps réel (système de visioconférence par exemple) serait de la téléprésence et non pas une présence virtuelle (Shaw et al., 2018). Comparer : PRÉSENCE VIRTUELLE

but not virtual presence (Shaw et al., 2018). Compare: VIRTUAL PRESENCE	
Telesimulation (Tele-OSCE) \ 'telɪ, \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> Etym. tele (adj.) before vowels <i>tel-</i>, word-forming element meaning "far, far off, operating over distance" (also, since c. 1940, "television"), from Greek <i>tele</i> "far off, afar, at or to a distance," related to <i>teleos</i> (genitive <i>telos</i>) "end, goal, completion, result," from PIE root *kwel- (2) "far" in space or time." 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. Définition • "A telesimulation platform utilizes communications technology to provide mannequin-based simulation education between learners and instructors located remotely from one another. Specifically, the instructor controls the mannequin and moderates the debriefing remotely. During these sessions, the instructor observes the learners in real time and provides immediate feedback during the debriefing. This platform obviates the need to have instructors, learners, and mannequins in the same place at the same time, potentially allowing simulation-based educational sessions to occur with greater frequency for institutions not located proximate to formal simulation centers. Additionally, the telesimulation platform enables an experienced simulation instructor to observe and directly help new simulation instructors at remote simulation locations. Readily available Web-conferencing, screen-sharing software, microphones, and webcams makes telesimulation possible. Mannequin-based telesimulation is relatively new and not well represented in the literature, but could facilitate systems changes, providing educational experiences to health care professionals in locations not currently benefiting from mannequin-based simulation opportunities. Several research questions need to be addressed in future studies to better develop this educational approach,	Télésimulation Définition • "Une plateforme de télésimulation utilise une technologie de communication pour réaliser une formation en simulation - éventuellement avec mannequin - entre des apprenants et des formateurs situés à distance les uns des autres. Plus précisément, le formateur contrôle la simulation, le mannequin et anime le débriefing à distance. Au cours de ces sessions, le formateur observe les apprenants en temps réel et fournit un retour d'information/feedback immédiat pendant le débriefing. Cette plateforme évite d'avoir des formateurs, des apprenants et des mannequins au même endroit et au même moment, ce qui pourrait permettre d'organiser plus fréquemment des sessions d'apprentissages utilisant la simulation pour les institutions qui ne sont pas situées à proximité de centres de simulation. En outre, la plateforme de télésimulation permet à un formateur expérimenté d'observer et d'aider directement les nouveaux formateurs sur des sites de simulation éloignés. La télésimulation est possible grâce à des logiciels de téléconférence et de partage d'écran, des microphones et des webcams facilement disponibles. La télésimulation avec mannequin est relativement nouvelle et peu représentée dans la littérature, mais elle pourrait faciliter les changements de d'approches de formation, en offrant des expériences d'apprentissages aux professionnels de santé dans des lieux qui ne bénéficient pas actuellement de possibilités de simulation. Plusieurs questions de recherche doivent être abordées dans les études futures pour mieux développer cette approche pédagogique, notamment la faisabilité technique, les questions logistiques, une comparaison de la télésimulation avec d'autres approches de simulation, et l'évaluation des limites de la plateforme de télésimulation " (Hayden et al., 2018, p. 144).

including technical feasibility, logistic issues, a comparison of telesimulation to other simulation approaches, and assessing limitations of the telesimulation platform” (Hayden et al., 2018, p. 144). • “Telesimulation (TS) is a novel concept that uses the internet to link simulators between an instructor and a trainee in different locations” (Okraïne et al., 2010, p. 417). “Telesimulation uses the Internet to link simulators between an instructor and trainee in different locations” (Okraïne et al., 2010, p. 417). “Using two simulators, multiple computers, a series of webcams, and basic video conferencing software, the instructor and trainee can see within each other’s simulators as well as see and speak to each other” (Okraïne et al., 2010, p. 418). Telesimulation differs from “telementoring or teleconferencing because it actually connects two simulators in different physical locations,” allowing teacher and student to see, but not control, what the other is doing in real time (Okraïne et al., 2010, p. 418). “Telesimulation is a novel, practical, inexpensive, effective, and well-received method for teaching appropriate procedural skills” (Mikrogiannakis et al., 2011, p. 427). Compare: DISTANCE SIMULATION, REMOTE SIMULATION	• "La télésimulation (TS) est un nouveau concept qui utilise internet pour relier des simulateurs entre un formateur et un apprenant situés dans des lieux différents" (Okraïne et al., 2010, p. 417). "En utilisant deux simulateurs, plusieurs ordinateurs, une série de webcams et un logiciel de vidéoconférence basique, le formateur et l'apprenant peuvent ainsi se voir et échanger via des simulateurs " (Okraïne et al., 2010, p. 418). La télésimulation diffère du "télémentorat ou de la téléconférence parce qu'elle relie en fait deux simulateurs situés dans des lieux physiques différents", ce qui permet à au formateur et à l'apprenant de voir, mais pas de contrôler, ce que l'autre fait en temps réel (Okraïne et al., 2010, p. 418). "La télésimulation est une méthode nouvelle, pratique, peu coûteuse, efficace et bien accueillie pour enseigner des compétences procédurales appropriées" (Mikrogiannakis et al., 2011, p. 427). Comparer : SIMULATION À DISTANCE, SIMULATION À DISTANCE
Training Scars \ 'trā-niŋ \ 'skār \ <i>noun</i> 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." <i>Training wheels</i> as an attachment to a bicycle is from 1953. Etym. scar (n.) late 14c., from Old French <i>escare</i> "scab" (Modern French <i>escarre</i>), from Late Latin <i>eschara</i>, from Greek <i>eskhara</i> "scab formed after a burn," literally "hearth, fireplace," of unknown origin. English sense probably influenced by Middle English <i>skar</i> (late 14c.) "crack, cut, incision," from Old Norse <i>skarð</i>, related to score (n.). Figurative sense attested from 1580s. Definition • A bad habit, practice, or procedure that is taught, can result from errors of commission or errors of omission in teaching	Cicatrices d'apprentissage Définition • Une mauvaise habitude, pratique ou procédure enseignée peut résulter d'erreurs ou d'omissions dans l'enseignement. • Les mauvaises habitudes involontairement acquises au cours de la formation • La création d'erreurs évidentes ou latentes dans les comportements qui apparaissent généralement dans certaines conditions, en particulier en cas de stress ou dans des situations stressantes. • Procédures auxquelles les apprenants ont été formés et qui ne s'appliquent pas directement à la pratique ou aux opérations et ne sont pas fondées sur la réalité (Ellefritz, 2019, Grossman, 2008). Comparez : APPRENTISSAGE NÉGATIF Considérer également : L'INOCULATION DU STRESS

• 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 (Ellefritz, 2019, Grossman, 2008) Compare: NEGATIVE LEARNING Consider also: STRESS INNOCULATION	
Trigger(s) \ 'tri-gər \ noun Etym. trigger (n.) "device by means of which a catch or spring is released and a mechanism set in action". Definition • 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). See also: STATE/STATES	Déclencheur(s) Définition • Un ou plusieurs événements qui font passer la simulation d'un état à un autre. • Tout ce qui, en tant qu'acte ou événement, sert de stimulus et déclenche ou précipite une réaction (dictionary.com). Voir aussi : ÉTAT/ÉTATS
Typology \tī-'pä-lə-jē \ noun Etym. typology (n.) "doctrine of symbols," 1845, from Greek typos. Related: Typological; typologically. Definition • 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). See also: MODALITY, SIMULATED/SYNTHETIC LEARNING METHOD	Typologie Définition • La classification des différentes méthodes ou équipements pédagogiques ; par exemple, les modèles tridimensionnels, les logiciels, les participants standardisés, les simulateurs procéduraux ou les simulateurs de patients haute-fidélité (INACSL, 2013). Voir aussi : MODALITÉ, MÉTHODE D'APPRENTISSAGE SIMULÉ/SYNTHÉTIQUE



Validity \ vuh-lid-i-tee\ <i>noun</i> See: SIMULATION VALIDITY	Validité Voir : SIMULATION DE LA VALIDITÉ
Virtual Environment \ 'vər-chə-wəl \ in-' vī-rə(n)-mənt \ <i>noun</i> [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. environment (n.) <i>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.</i> Definition • A simulated environment rendered by a computer, mobile device, or virtual reality / augmented reality / mixed reality device. (Schwebel, Severson, & He, 2017). Compare: VIRTUAL WORLD See also: VIRTUAL REALITY	Environnement virtuel Définition • Un environnement simulé créé par un ordinateur, un appareil mobile ou un appareil de réalité virtuelle / réalité augmentée / réalité mixte. (Schwebel, Severson, & He, 2017). Comparer : MONDE VIRTUEL Voir aussi RÉALITÉ VIRTUELLE
Virtual Patient \ 'vər-chə-wəl \ pā-shənt \ <i>noun</i> 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. patient – (n.) "suffering or sick person under medical treatment," late 14c. Definition • A representation of an actual patient. Virtual patients can take many forms such as software-based physiological simulators, simulated patients, physical manikins and simulators, (Ellaway, Terry & Poulton). • A computer program that simulates real-life clinical scenarios in which the learner acts as a healthcare provider obtaining a history and	Patient virtuel Définition • Une représentation d'un patient réel. Les patients virtuels peuvent prendre de nombreuses formes, telles que des simulateurs physiologiques pilotés par logiciel, des participants simulés ou des simulateurs de patients (Ellaway, Terry & Poulton). • Un programme informatique qui simule des scénarios cliniques réels dans lesquels l'apprenant joue le rôle d'un professionnel de santé en recueillant l'histoire du patient, en pratiquant un examen physique, et en prenant des décisions diagnostiques et thérapeutiques (ASSH). Voir aussi : INTELLIGENCE ARTIFICIELLE Comparer : PATIENT STANDARDISÉ, PATIENT SIMULÉ

physical exam, and making diagnostic and therapeutic decisions (ASSH). See also: ARTIFICIAL INTELLIGENCE Compare: STANDARDIZED PATIENT, SIMULATED PATIENT	
Virtual Presence \ vʊr-choo-uh l \ prɛzəns \ 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 Presence (n.): mid-14c., "fact of being present," from Old French presence (12c., Modern French présence), from Latin praesentia "a being present," from praesentem (see <u>present</u> (n.)). Present c. 1300, "existing at the time," from Old French present "evident, at hand, within reach;" as a noun, "the present time" (11c., Modern French présent) and directly from Latin praesentem (nominative praesens) "present, at hand, in sight; immediate; prompt, instant; contemporary," from present participle of praesens "be before (someone or something), Meaning "being there" is from mid-14c. in English. Definitions • The “sense of being physically present with visual, auditory, or force displays generated by a computer” and is similar but distinct from Telepresence, the “sense of being physically present with virtual object(s) at the remote teleoperator site” (Sheridan, 1992, p. #). • Virtual presence refers to the degree to which individuals experience a computer-generated environment rather than the physical locale (Samosorn et al., 2019). Compare: TELEPRESENCE	Présence virtuelle Définitions • La "perception d'être physiquement présent avec des stimuli visuels, auditifs ou de force générée par un ordinateur" et est similaire mais distincte de la Téléprésence (simulation à distance), la « perception d'être physiquement présent avec un ou des objets virtuels sur le site du téléopérateur à distance » (Sheridan, 1992). • La présence virtuelle désigne le niveau de perception des individus d'un environnement généré par ordinateur plutôt qu'un lieu physique (Samosorn et al., 2019). Comparer : TELEPRESENCE
Virtual Reality \ 'vər-chə-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	Réalité virtuelle Définition • L'utilisation de la technologie informatique pour créer un monde tridimensionnel interactif dans lequel les objets ont une

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

présence spatiale ; l'environnement virtuel et le monde virtuel sont des synonymes de la réalité virtuelle (Glossaire M&S). *Toutefois, la réalité virtuelle n'est pas limitée à l'environnement virtuel.*

- Un environnement tridimensionnel généré par ordinateur qui favorise l'immersion.
- Il s'agit souvent de la réalité virtuelle à affichage frontal tridimensionnel (3D) dans laquelle le monde virtuel est projeté à l'aide d'un casque (par exemple, Oculus Rift, HTC Vive Pro). (Chang et Weiner, 2016)
- Un casque de réalité virtuelle, qui utilise toujours un monde virtuel. En ce sens, il n'est pas nécessairement synonyme d'environnement virtuel et de monde virtuel, mais il s'agit d'une synecdoque/métonymie.

Voir aussi : SIMULATEUR

Virtual Reality Environment \ 'vər-chə-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.

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

Environnement de réalité virtuelle

Définition

- Une grande variété de programmes informatiques immersifs, hautement visuels et en 3D, qui permettent au participant de regarder et de naviguer dans un monde apparemment réel ou physique. Il est généralement défini en fonction du type de technologie utilisée (comme les casques de RV), de la capacité stéréoscopique, des dispositifs d'entrée, et du nombre de systèmes sensoriels stimulés (ASSH).

type of technology being used, such as head-mounted displays, stereoscopic capability, input devices, and the number of sensory systems stimulated (ASSH).	
Virtual Reality Simulation \ 'vər-chə-wəl \ rē-'a-lə-tē \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 <i>réalité</i> and directly Medieval Latin <i>realitatem</i> (nominative <i>realitas</i>), from Late Latin <i>realis</i>. 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 healthcare procedures; virtual reality simulation is distinguished from computer-based simulation in that it generally incorporates physical or other interfaces such as a computer keyboard, a mouse, speech and voice recognition, motion sensors, or haptic devices (ASSH).	Simulation par réalité virtuelle Définition • Modalité de simulation immersive, hautement visuelle et en 3D pour reproduire des situations réelles et/ou des procédures de soins ; la simulation par réalité virtuelle se distingue de la simulation sur ordinateur par l'intégration d'interfaces physiques ou autres telles qu'un clavier d'ordinateur, une souris, la reconnaissance vocale, des capteurs de mouvement ou des dispositifs haptiques (ASSH).
Virtual Simulation \ 'vər-chə-wəl \ sim-yuh-ley-shuh n \ <i>noun</i> 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 <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. 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 that are used for on-screen procedural training and are usually	Simulation virtuelle Définition • La reproduction de la réalité sur un écran d'ordinateur (McGovern, 1994). • Une simulation impliquant des personnes réelles utilisant des systèmes simulés... Les simulations virtuelles peuvent inclure des simulateurs chirurgicaux qui sont utilisés pour la formation de procédures sur écran auxquels sont généralement intégrés des dispositifs haptiques (McGovern, 1994 ; Robles-De La Torre, 2011). • Un type de simulation qui donne un rôle central à l'humain par le travail de ses compétences psychomotrices (<i>par exemple, piloter un avion</i>), décisionnelles (<i>engager des ressources de contrôle des incendies</i>) ou communicationnelles (<i>en tant que membre d'une équipe de contrôle du trafic aérien</i>) (Hancock et al. 2008).

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 (<i>for example, flying an airplane</i>), decision skills (<i>committing fire control resources to action</i>), or communication skills (<i>as members of an air traffic control team</i>) (Hancock et al. 2008).	
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 <i>Middangeard</i> (Old Norse <i>Midgard</i>), literally "the middle enclosure" (see yard (n.1)), which is rooted in Germanic cosmology. Greek <i>kosmos</i> in its ecclesiastical sense of "world of people" sometimes was rendered in Gothic as <i>manaseþs</i>, literally "seed of man." The usual Old Norse word was <i>heimr</i>, literally "abode" (see home). Words for "world" in some other Indo-European languages derive from the root for "bottom, foundation" (such as Irish <i>domun</i>, Old Church Slavonic <i>duno</i>, related to English <i>deep</i>); the Lithuanian word is <i>pasaulis</i>, from <i>pa-</i> "under" + <i>saule</i> "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	Monde virtuel Définition • C'est un environnement virtuel à plus large échelle impliquant plusieurs personnages, apprenants ou participants. (Chang et Weiner, 2016) • Défini également par un Monde en ligne massivement multijoueur (MMOW) dans un environnement est simulé sur ordinateur. (Change et al. 2016) Comparer : ENVIRONNEMENT VIRTUEL

Wide-Area Virtual Environment (WAVE) \ 'wīd
 \ '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.

Environnement Virtuel Étendu (EVE)

Définition

- Utilisé pour la première fois dans l'armée, l'environnement virtuel étendu (EVE) est un terme *non déposé* similaire à “CAVE” dans lequel le(s) participant(s) sont en immersion dans une salle entourée d’images projetées sur les murs (salle de réalité virtuelle). Des lunettes spécifiques ne sont pas nécessaires pour les EVE.
- Les salles de réalité virtuelle peuvent être très grandes (jusqu’à 800 m2), avec de multiples chambres, couloirs et sections. Les murs agissent comme des surfaces de projection visuelle, et des systèmes sonores permettant aux apprenants d’entendre et localiser les bruits ambiants.

Comparer : ENVIRONNEMENT
 VIRTUEL AUTOMATIQUE OU
 AUTOMATISE

Compare: CAVE AUTOMATED VIRTUAL ENVIRONMENT	
---	--

Appendix

TERMS NO LONGER RECOMMENDED FOR USE BY SSH <translation of the above header goes here>

Confederate \ kən-ˈfē-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 (ASSH).
- 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).

Instead, used one of the following as best fits:
ACTOR, EMBEDDED PARTICIPANT,
SIMULATED PATIENT, SIMULATED
PERSON, STANDARDIZED PATIENT

Confédéré / Aide ponctuelle

Définition

- Personne(s) qui, au cours du scénario clinique, aide(nt) à localiser et/ou à dépanner l'équipement. Cette personne peut apporter un soutien aux participants sous la forme d'une "aide disponible", par exemple *"infirmière responsable"*, et/ou fournir des informations sur le mannequin qui ne sont pas disponibles par d'autres moyens, par exemple *la température, le changement de couleur*, et/ou apporter un réalisme supplémentaire en jouant le rôle d'un parent ou d'un membre du personnel (ASSH).
- Une personne autre que le patient qui est scénarisée dans une simulation pour apporter du réalisme, des défis supplémentaires ou des informations supplémentaires à l'apprenant, par exemple un *auxiliaire médical, un réceptionniste, un membre de la famille, un technicien de laboratoire* (Victorian Simulated Patient Network).

Utilisez plutôt l'un des termes suivants, qui correspondent le mieux à la situation : ACTEUR, PARTICIPANT INTÉGRÉ, PATIENT SIMULÉ, PERSONNE SIMULÉE, PATIENT STANDARDISÉ

References

1. Agency for Healthcare Research and Quality. (2019, September). Never events. Retrieved from <https://psnet.ahrq.gov/primer/never-events>
2. Adamson K. Evaluation tools and metrics for simulation. In PR Jeffries (Ed.), *Clinical simulations in nursing education: Advanced concepts, trends, and opportunities* (pp.44-57). Philadelphia, PA: Wolters Kluwer; 2014.
3. Akbulut Y, Cardak CS. Adaptive educational hypermedia accommodating learning styles: A content analysis of publications from 2000 to 2011. *Computers & Education* 2012; 58(2): 835–842. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2011.10.008>
4. Alexander AL, Brunye T, Sidman J, Weil SA. (2005). From gaming to training: A review of studies on fidelity, immersion, presence, and buy-in and their effects on transfer in pc-based simulations and games (DARWARS technical report). Retrieved from <http://www.darwars.com/downloads/DARWARS%2520Paper%252012205.pdf>
5. Alinier, G. Developing high fidelity health care simulation scenarios: A guide for educators and professionals. *Simulation Gaming* 2011; 42:9-26.
6. Alinier, G. A typology of educationally focused medical simulation tools. *Medical Teacher* 2007; 29:e243-250. doi:10.1080/01421590701551185
7. Australian Radiation Protection and Nuclear Safety Agency. (2017, July 27). Non-technical Skills. Retrieved October 16, 2019, from <https://www.arpsa.gov.au/regulation-and-licensing/safety-security-transport/holistic-safety/non-technical-skills>
8. Baddeley A. Working memory. *Science* 1992; 255:556–559. doi:10.1126/science.1736359
9. Baily L. (2014, September 9). The ultimate job guide to health care simulation technology specialists. Retrieved from 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. Health care 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. Bokhari, R., Bollman-McGregor, J., Kahoi, K., Smith, M., Feinstein, A., & Ferrara, J. (2010). Design, development, and validation of a take-home simulator for fundamental laparoscopic skills: using Nintendo Wii for surgical training. *The American surgeon*, 76(6), 583–586.
21. Bonnetain E, Boucheix J-M, Hamet M, Freysz M. Benefits of computer screen-based simulation in learning cardiac arrest procedures. *Medical*

22. 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.
23. Boyd EM, Fales AW. Reflective learning key to learning from experience. *Journal of Humanistic Psychology* 1983; 23(2):99- 117.
24. 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.
25. 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>
26. 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>.
27. Cant RP, Cooper SJ. Use of simulation-based learning in undergraduate nurse education: An umbrella systematic review. *Nurse Education Today*, 2017; 49:63-71.
28. 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>
29. 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.
30. Chang TP, Weiner D. Screen-based simulation and virtual reality for pediatric emergency medicine. *Clinical Pediatric Emergency Medicine* 2016; 17.3: 224-230.
31. 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
32. 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.
33. Christensen, M. D., Rieger, K., Tan, S., Dieckmann, P., Østergaard, D., & Watterson, L. M. (2015). Remotely versus locally facilitated simulation-based training in management of the deteriorating patient by newly graduated health professionals: a controlled trial. *Simulation in Healthcare*, 10(6), 352-359.
34. 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.
35. 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.
36. 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.
37. 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>
38. Cooper MD. Towards a model of safety culture. *Safety Science* 2000; 36(2):111-136.
39. 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>
40. Cram RS, Sime JA. Improving Safety Culture Understanding Using a Computerized Learning Environment. *Achieving Sustainable Construction Health and Safety*. Professional Safety 2014:52-61
41. 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
42. 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.
43. D'amour D, Oandasan I. Interprofessionalism as the field of interprofessional practice and interprofessional education: An emerging concept. *Journal of Interprofessional Care* 2005; 19(S1): 8-20.
44. 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.

45. De Freitas S, Oliver M. How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated? *Computers & Education*, 2006; 46(3):249-264.
46. Dictionary-Complete, C E. (1979). Unabridged 10th Edition 2009© William Collins Sons & Co. Ltd. Retrieved from [http:// dictionary. reference. com/browse/](http://dictionary.reference.com/browse/)
47. Dictionary. com. Lexico LLC, 2002.
48. Dictionaries O. (2010). Oxford dictionaries. Oxford University Press. Retrieved from <http://oxforddictionaries.com/ definition/english/VAR>
49. 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..
50. Dieckmann P, Gaba D, Rall M. Deepening the theoretical foundations of patient simulation as social practice. *Simulation in Healthcare* 2007; 2(3): 183-193.
51. 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
52. 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.
53. 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.
54. Dikshit, A., Wu, D., Wu, C., & Zhao, W. (2005). An online interactive simulation system for medical imaging education. *Computerized Medical Imaging and Graphics*, 29(6), 395-404.
55. 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
56. Dreifuerst, Horton-Deutsch, Henao, 2014, p.47 in Jeffries *Clinical Simulations in Nursing Education*.
57. Drews FA, Bakdash JZ. Simulation training in healthcare. *Reviews of Human Factors and Ergonomics*, 2013; 8(1):191-234.
58. Driskell JE, Copper C, Moran A. Does mental practice enhance performance? *J Appl Psychol* 1994; 79(4):481-492.
59. Duff, E., Miller, L., & Bruce, J. (2016). Online virtual simulation and diagnostic reasoning: A scoping review. *Clinical Simulation in Nursing*, 12(9), 377-384.
60. East Carolina University, Office of Clinical Skills and Assessment. (n.d.). (2019). Physical training assistants. Retrieved from <https://clinicalskills.ecu.edu>
61. Edmondson AC. Psychological safety and learning behavior in work teams. *Administrative Science Quarterly* 1999; 44:350-383.
62. Ellaway R, Poulton T, Fors U, et al. Building a virtual patient commons. *Medical Teacher* 2008; 30(2), 170-4.
63. Ellefritz G. (2019). Training Scars. Retrieved from <http://www.activeresponse training.net/training-scars>
64. Endsley M. Toward a theory of situation awareness in dynamic systems. *Human Factors and Ergonomics Society* 1995; 37(1):32-64.
65. Evans, K. H., Daines, W., Tsui, J., Strehlow, M., Maggio, P., & Shieh, L. (2015). Septris: a novel, mobile, online, simulation game that improves sepsis recognition and management. *Academic Medicine*, 90(2), 180.
66. 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>
67. Fanning RM, Gaba DM. The role of debriefing in simulation-based learning. *Simulation in Healthcare* 2007; 2(2):115-125.
68. 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>
69. 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>
70. Freeth DS, Hammick M, Reeves S, et al. *Effective Interprofessional Education: Development, Delivery, and Evaluation*. John Wiley & Sons; 2008.
71. 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.

72. Gaba DM. The future vision of simulation in health care. *Quality and Safety in Health Care* 2004; 13(suppl 1): i2-i10.
73. 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.
74. 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.
75. Good ML. Patient simulation for training basic and advanced clinical skills. *Medical Education* 2003; 37:14-21.
76. Goolsby C, Vest R, Goodwin T. New Wide Area Virtual Environment (WAVE) medical education. *Mil Med* 2014; 179(1):38- 41.
77. 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>
78. Grossman D. *On Combat: The Psychology and Physiology of Deadly Conflict in War and in Peace*, 3rd edition. Warrior Science Publications; 2008.
79. 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.
80. Hamet P, Tremblay J. Artificial intelligence in medicine. *Metabolism* 2017; 69: S36-S40.
81. Hamstra SJ, Brydges R, Hatala R, et al. Reconsidering Fidelity in Simulation-Based Training. *Academic Medicine* 2014; 89(3): 387-392.
82. Hancock PA, Vincenzi DA, Wise JA, Mouloua M (Eds.). *Human Factors in Simulation and Training*. Aldershot: CRC Press; 2008.
83. Harden RM. What is an OSCE? *Medical Teacher* 1988; 10(1):19-22.
84. Harper D. (2007). Online etymology dictionary. Available from: www.etymonline.com/index.php.
85. 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.
86. 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
87. Hidden Curriculum. (2014). In S Abbott (Ed.), *The glossary of education reform*. Retrieved from <http://edglossary.org/hidden-curriculum>
88. 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.
89. Hsieh MC, Lee JJ. Preliminary study of VR and AR applications in medical and healthcare education. *J Nurs Health Studies* 2017; 3(1):1.
90. 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.
91. Jovanović J, Chiong R. (Eds). *Technological and Social Environments for Interactive Learning*. Santa Rosa, CA: Informing Science Press; 2014.
92. Jovanovic J, Chiong R. Introduction to the special section on game-based learning: Design and applications. *Interdisciplinary Journal of Information, Knowledge and Management* 2012; 7:201.
93. Ikeyama, T., Shimizu, N., & Ohta, K. (2012). Low-cost and ready-to-go remote-facilitated simulation-based learning. *Simulation in Healthcare*, 7(1), 35-39.
94. INACSL Standards Committee. INACSL standards of best practice: Simulation SM: Operations. *Clinical Simulation in Nursing* 2017; 13(12):681-687. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2017.10.005>
95. INACSL Standards Committee. INACSL standards of best practice: Simulation SM Participant evaluation. *Clinical Simulation in Nursing* 2016a; 12(S):S26-S29. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ecns.2016.09.009>
96. INACSL Standards Committee. INACSL standards of best practice: Simulation SM Simulation design. *Clinical Simulation in Nursing* 2016b; 12(S):S5-S12. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ecns.2016.09.005>
97. INACSL Standards Committee. INACSL standards of best practice: Simulation SM Simulation glossary. *Clinical Simulation in Nursing* 2016c; 12(S):S39-S47. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ecns.2016.09.012>
98. Interprofessional Education Collaborative. *Team-based competencies: Building a shared foundation for education and clinical practice*. Washington, DC: Interprofessional Education Collaborative; 2011.
99. Interprofessional Education Collaborative Expert Panel. *Core Competencies for Interprofessional Collaborative Practice: Report of an Expert Panel*.

Washington, DC: Interprofessional Education Collaborative; 2011.

100. Ironside PM, Jeffries PR, Martin A. Fostering patients safety competencies using multiple-patients simulation experiences. *Nursing Outlook* 2009; 57(6), 332-337. doi:10.1016/j.outlook.2009.07.010
101. 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.
102. 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
103. 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.
104. Kang SJ, Min HY. Psychological safety in nursing simulation. *Nurse Educator* 2019; 44(2):E6-E9. doi:10.1097/NNE.0000000000000571
105. Kardong-Edgren S. Is simulation a word? *Clinical Simulation in Nursing* 2013; 9(12):e561. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2013.10.001>
106. King HB, Battles J, Baker DP. (2008, August). TeamSTEPPS: Team Strategies and Tools to Enhance Performance and Patient Safety. *Advances in Patient Safety: New Directions and Alternative Approaches* 2008; August 3.
107. Kneebone R, Arora S, King D, et al. Distributed simulation – accessible immersive training. *Medical Teacher* 2010; 32(1):65-70.
108. Kneebone R, Kidd J, Nestel D, et al. An innovative model for teaching and learning clinical procedures. *Medical Education* 2002; 36(7):628-634.
109. 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.
110. Kusumoto, L., Heinrichs, W. L., Dev, P., & Youngblood, P. (2007, January). Avatars alive! The integration of physiology models and computer generated avatars in a multiplayer online simulation. In *MMVR* (pp. 256-258).
111. Kyle R, Murray WB. *Clinical Simulation*. Cambridge, MA: Academic Press; 2010.
112. Laurent, D. A. B. S., Niazi, A. U., Cunningham, M. S., Jaeger, M., Abbas, S., McVicar, J., & Chan, V. W. (2014). A valid and reliable assessment tool for remote simulation-based ultrasound-guided regional anesthesia. *Regional Anesthesia & Pain Medicine*, 39(6), 496-501.
113. 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.
114. 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>
115. Lee-Jayaram JJ, et al. Alpha and beta testing during a faculty development course. *Simulation in Healthcare* 2019; 14(1):43-50.
116. LeFlore JL, Sansoucie DA, Cason CL, Aaron A, Thomas PE, Anderson M. Remote-Controlled Distance Simulation Assessing Neonatal Provider Competence: A Feasibility Testing. *Clin Simul Nurs*. 2014;10(8):419-424.
117. 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>
118. Lekalakala-Mokgele E, Du Rand PP. A model for facilitation in nursing education. *Curationis* 2005; 28(2); 22-29.
119. Lekalakala-Mokgele E, Du Rand PP. Facilitation as a teaching strategy: The experiences of nursing students. *Curationis* 2005; 28(4):5-11.
120. 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
121. Levine AI, DeMaria Jr S, Schwartz AD, Sim AJ. *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation*. Springer Science & Business Media; 2013.
122. 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
123. 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/>
124. 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>
125. 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-

126. Markman, K.D., Klein, W.M., & Suhr, J.A. (2009). *Handbook of Imagination and Mental Simulation*. Psychology Press.
127. MathieuJE,HeffnerTS,GoodwinGF,etal.Theinfluenceofsharedmentalmodelsonteamprocessandperformance.Journal of Applied Psychology 2000; 85(2):273.
128. McCombS,SimpsonV.Theconceptofsharedmentalmodelsinhealthcarecollaboration.JournalofAdvancedNursing2014; 70(7):1479-1488.
129. 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.
130. McGovern KT. Applications of virtual reality to surgery. BMJ: British Medical Journal 1994; 308(6936):1054.
131. Meads G, Ashcroft J, Barr H, et al. The case for interprofessional collaboration. In: Health and Social Care. Malden, MA: Blackwell Publishing, Ltd.; 2008.
132. 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.
133. Merriam Webster Dictionary. (2019). Found at <https://www.merriam-webster.com>.
134. Michael DR, Chen SL. (2005). Serious games: Games that educate, train, and inform. Thomson Course Technology.
135. 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.
136. 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.
137. Modeling and Simulation (M&S) Glossary. (2019). Retrieved from <https://www.msco.mil/MSReferences/Glossary/MSGlossary.aspx>
138. 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.
139. 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
140. Murray J. Composing multimodality. Multimodal Composition: A Critical Sourcebook. Boston: Bedford/St. Martin's; 2013.
141. National League for Nursing Simulation Innovation Resource Center (NLN-SIRC). (2013). Retrieved from <http://sirc.nln.org/mod/glossary/view.php?id%4183>
142. 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.
143. Nester J. The importance of interprofessional practice and education in the era of accountable care. North Carolina Medical J 2016; 77(2):128-132.
144. Nieva VF, Sorra J. Safety culture assessment: A tool for improving patients safety in healthcare organizations. Quality and Safety in Health Care 2003; 12(suppl 2):ii17-ii23.
145. Ober JK. (2009). Student Nurses' Experience of Learning with Human Patient Simulation. <https://doi.org/10.13028/98b4-cw76>
146. Ohta, K., Kurosawa, H., Shiima, Y., Ikeyama, T., Scott, J., Hayes, S., ... & Nishisaki, A. (2017). The effectiveness of remote facilitation in simulation-based pediatric resuscitation training for medical students. *Pediatric emergency care*, 33(8), 564-569.
147. 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.
148. Ören TI. Responsibility, ethics, and simulation. Transactions 2000; 17(4).
149. Paige JB, Morin KH. Simulation fidelity and cueing: A systematic review of the literature. Clinical Simulation in Nursing 2013; 9(11):e481-e489.
150. Palaganas JC, Maxworthy JC, Epps CA, Mancini ME. (Eds.). *Defining Excellence in Simulation Programs*. China: Wolters Kluwer; 2014.
151. 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>
152. Pazarci H. (2015). Online Etymology Dictionary. Review of the Faculty of Divinity University of Süleyman Demirel, 100(6 S 21), 177.
153. Pinar G, Peksoy S. Simulation-based learning in healthcare ethics education. Scientific Research 2016; 7(1). Retrieved from <https://m.scirp.org/papers/63167>

154. 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
155. 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
156. 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>.
157. 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.
158. Rail Safety and Standards Board. (2019, October 5). Non-technical skills. Retrieved October 16, 2019, from <https://www.rssb.co.uk/standardsand-safety/improving-safety-health-wellbeing/understanding-human-factors/non-technical-skills>.
159. 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.
160. 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.
161. 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.
162. 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.
163. 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.
164. Riley RH. *Manual of Simulation in Healthcare*. Oxford University Press; 2008.
165. Rizzolo. Fostering patient safety competencies using multiple-patient simulation experiences. *Nursing Outlook* 2014; 57(6):332-337.
166. 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.
167. Robinson S. *Simulation: The Practice of Model Development and Use*. London: Palgrave Macmillan; 2014.
168. 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.
169. 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.
170. Robles-De-La-Torre G. The importance of the sense of touch in virtual and real environments. *Ieee Multimedia*. 2006; 1(3):24-30.
171. Rodgers C. Defining reflection: Another look at John Dewey and reflective thinking. *Teachers College Record* 2002; 104(4):842-866.
172. Rogers R. Reflection in higher education: A concept analysis. *Innovative Higher Education* 2001; 26(1): 37-57.
173. 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.
174. 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.
175. 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.
176. 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.
177. 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.
178. Rutherford-Hemming T, Alfes CM, Breymier 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.
179. 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.
180. Samosorn, A.B., Gilbert, G.E., Bauman, E.B., Khine, J., & McGonigle, D. (2019). Teaching Airway Insertion Skills to Nursing Faculty

and Students Using Virtual Reality: A Pilot Study. *Clinical Simulation in Nursing*, 39(Feb). 18-26. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.10.004>

181. 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.
182. Satava RM. Surgical education and surgical simulation. *World Journal of Surgery* 2001; 25(11):1484-1489.
183. Satava RM, Morgan K, Sieburg HB. (Eds.). *Interactive Technology and the New Paradigm for Healthcare* (Vol. 18). IOS Press; 1995.
184. Scalese and Hatalain: Levine AI, DeMaria SJr, Schwartz AD, Sim AJ. (Eds.). *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation*. New York: Springer; 2014.
185. Scheckel M. Designing courses and learning experiences. In: DBillings and J Halstead (Eds.), *Teaching in Nursing: A Guide for Faculty*, 5th edition. St. Louis: Elsevier; 2016, pp. 159-185.
186. Schön DA. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action* (Vol. 5126). New York, NY: Basic Books; 1983.
187. 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.
188. 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.
189. Shao, M., Kashyap, R., Niven, A., Barwise, A., Garcia-Arguello, L., Suzuki, R., ... & Dong, Y. (2018). Feasibility of an international remote simulation training program in critical care delivery: a pilot study. *Mayo Clinic Proceedings: Innovations, Quality & Outcomes*, 2(3), 229-233.
190. Shaw RJ, Molloy M, Vaughn J, Crego N. Telepresence robots for pediatric clinical simulations: Feasibility and acceptability. 2018.
191. Sheridan TB. Musings on telepresence and virtual presence. *Presence Teleoperators & Virtual Environments*. 1992;1(1):120-126.
192. Sieburg HB. Physiological studies in silico. *Studies in the Science of Complexity*, 1990; 12(2):321-342.
193. Smith-Stoner M. Using moulage to enhance educational instruction. *Nurse Educator* 2011; 36:21-24.
194. Sokolowski JA, Banks CM. (Eds.). *Principles of Modeling and Simulation: A Multidisciplinary Approach*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons; 2011.
195. Sonchan P, Ramingwong S. (2015). ARM 2.0: An online risk management simulation. 2015 12th International Conference on Electrical Engineering/Electronics, Computer, Telecommunications and Information Technology (ECTI-CON). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ECTICon.2015.7207043>
196. Sundar E, Sundar S, Pawlowski J, et al. Crew resource management and team training. *Anesthesiology Clinics*, 2007; 25(2):361-376.
197. 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>
198. Sweller J, van Merriënboer JJ, Paas FG. Cognitive architecture and instructional design. *Educ. Psychol. Rev.* 1998; 10:251-296. 10.1023/A:1022193728205
199. Szyld and Rudolph in: Levine AI, DeMaria SJr, Schwartz AD, and Sim AJ. (Eds.). *The Comprehensive Textbook of Healthcare Simulation*. New York: Springer; 2014.
200. TEL Thesaurus and Dictionary meta-project (<http://www.tel-thesaurus.net>)
201. Thistlethwaite J, Moran M. Learning outcomes for interprofessional education (IPE): Literature review and synthesis. *Journal of Interprofessional Care* 2010; 24(5):503-513.
202. 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
203. Thomas R (2003). The JeLSIM Perspective. Retrieved from <http://www.simulationfirst.com/s1.html>
204. 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.
205. 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.
206. Tsuda ST, Scott DJ, Jones DB. (Eds.). *Textbook of Simulation: Skills & Team Training*. Ciné-Med Pub.; 2012.

207. Tucker B. (2010). The M&S Workforce Profession. Retrieved from http://www.scs.org/magazines/2010-04/index_file/Files/Tucker.pdf
208. TulaneUniversity.(2019). Standardizedpatientprogram. Retrieved from <https://medicine.tulane.edu/standardized-patient>
209. UW Health. (2017, August). UW Health job description: Simulation specialist. Retrieved from [uwhealth.org/files-directory/ position-descriptions/other-non-clinical/simulation.specialist.540027.pdf](http://uwhealth.org/files-directory/position-descriptions/other-non-clinical/simulation.specialist.540027.pdf)
210. UysLR, VanRhynLL, Gwele, NS, et al. Problem-solving competency of nursing graduates. *Journal of Advanced Nursing* 2004; 48(5):500-509.
211. Vande Ridder JM, Stokking KM, McGaghie WC, Ten Cate OTJ. What is feedback in clinical education? *Medical Education* 2008; 42(2):189-197.
212. VanMeerP, Theunissen NCM. Prospective educational applications of mental simulation: A meta-review. *Educational Psychology Review* 2009; 21:93–112.
213. von Lubitz D, Carrasco B, Gabbrielli F, Ludwig T. Transatlantic medical education: preliminary data on distance-based high fidelity human patient simulation training. *Medicine Meets Virtual Reality 2003* (J. Westwood et al., EDs). 2003.
214. 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).
215. 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.
216. 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>
217. 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>
218. 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.
219. 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)
220. 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.
221. Wilson, E., Jolly, B., Beckmann, M., Janssens, S., Hewett, D., & Wilkinson, S. (2019). Take-home laparoscopic simulators to develop surgical skills: Analysing attitudes to, and barriers and enablers of, their use in gynaecology training. *Focus on Health Professional Education*, 20(3).
222. Yale University. (2019). Instructional tools. Retrieved from <https://poorvucenter.yale.edu/FacultyResources/Instructional-Tools>
223. 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*, V1. 480. Champaign, IL: Springer; 2017. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-41636-6>
224. 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>
225. 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.
226. 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.
227. Zyda M. From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 2005; 38(9):25-32.

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



Asian Pacific Society for Simulation in Healthcare



SIM-one





AHRQ Pub. No. 20-0019
January 2020
www.ahrq.gov

