



คู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง
จากหุ่นมนุษย์เสมือนจริง

Simulation-based Learning Using High-fidelity
Human Simulation



คู่มือการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์
พ.ท.ร. ๕ ๒๕๕๙ ๑ ๑



Barcode *10049535*

ห้องสมุดวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีสุนทร

สถาบันพระบรมราชชนก กระทรวงสาธารณสุข

สารบัญ

	หน้า
ส่วนที่ 1 ความเป็นมา	1
ส่วนที่ 2 การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	6
ความหมายการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	8
วัตถุประสงค์การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	9
ชนิดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	9
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	10
ข้อดีของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	13
ข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	14
การพัฒนาศักยภาพทีมผู้สอน	14
คุณสมบัติของสมาชิกในทีมที่จะใช้กระบวนการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองใน การจัดการเรียนรู้	15
ส่วนที่ 3 การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองจากหุ่นมนุษย์เสมือนจริง	16
แนวคิด หลักการการออกแบบการจัดการเรียนรู้	16
รูปแบบและกระบวนการออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	16
การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	19
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองจากหุ่นมนุษย์เสมือนจริง	19
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองจากหุ่นมนุษย์เสมือนจริง	21
การประเมินผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง	30
ส่วนที่ 4 วิธีการใช้งานโปรแกรม Sim Man 3G	34
ส่วนที่ 5 การเขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นตาม Scenario: SimMan	52
การใช้โปรแกรมและเขียน Scenario ในโปรแกรมของ METIman	76
บรรณานุกรม	110
ภาคผนวก	112
ภาคผนวก ก การประเมินภาวะสุขภาพและการสะท้อนคิด	113
ภาคผนวก ข แบบฟอร์มการเขียน Scenario	117
ภาคผนวก ค ตัวอย่างสถานการณ์จำลองและแบบประเมินผล	124
ภาคผนวก ง ตัวอย่างแผนการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง	153