



USING AI FOR EFFECTIVE TEACHING AND LEARNING IN ACADEMIA

Presentation

Asst. Prof. Dr. Nareerat Boonnate

 <https://stin.ac.th>

 nareerat.b@stin.ac.th

 สถาบันการพยาบาลศรีสวรินทร์ สภาฯ ชาติไทย



Artificial Intelligence is transforming **classroom dynamics**, enabling tailored learning experiences that cater to individual student needs.



WHAT IS PERSONALISED LEARNING?

Personalised learning is an educational approach that **tailors** *instruction, content, pace, and learning strategies* to meet the unique needs, interests, abilities, and learning styles of individual students.



Back

Next



01 Increases Student Engagement

One of the foremost benefits of personalized learning is its ability to keep the students engaged for much longer.



02 Motivates Students

The term intrinsic motivation refers to when someone is motivated to do something solely because they enjoy the task and its outcome.

Transforming classroom



05 Hones Students' Self-advocacy Skills

There is no one who can tell how well students are learning better than the students themselves.

Personalized Learning



03 Allows Students to Move at Their Own Pace

Allowing students to learn at their own pace is counted among the primary benefits of personalized learning.

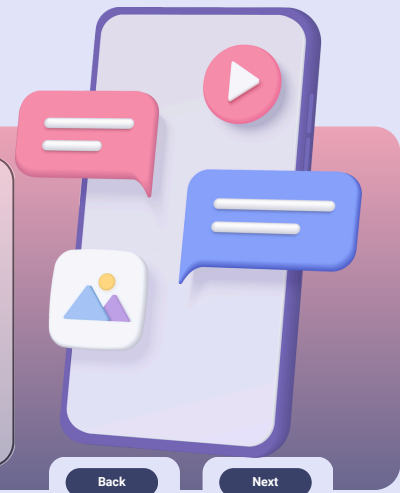


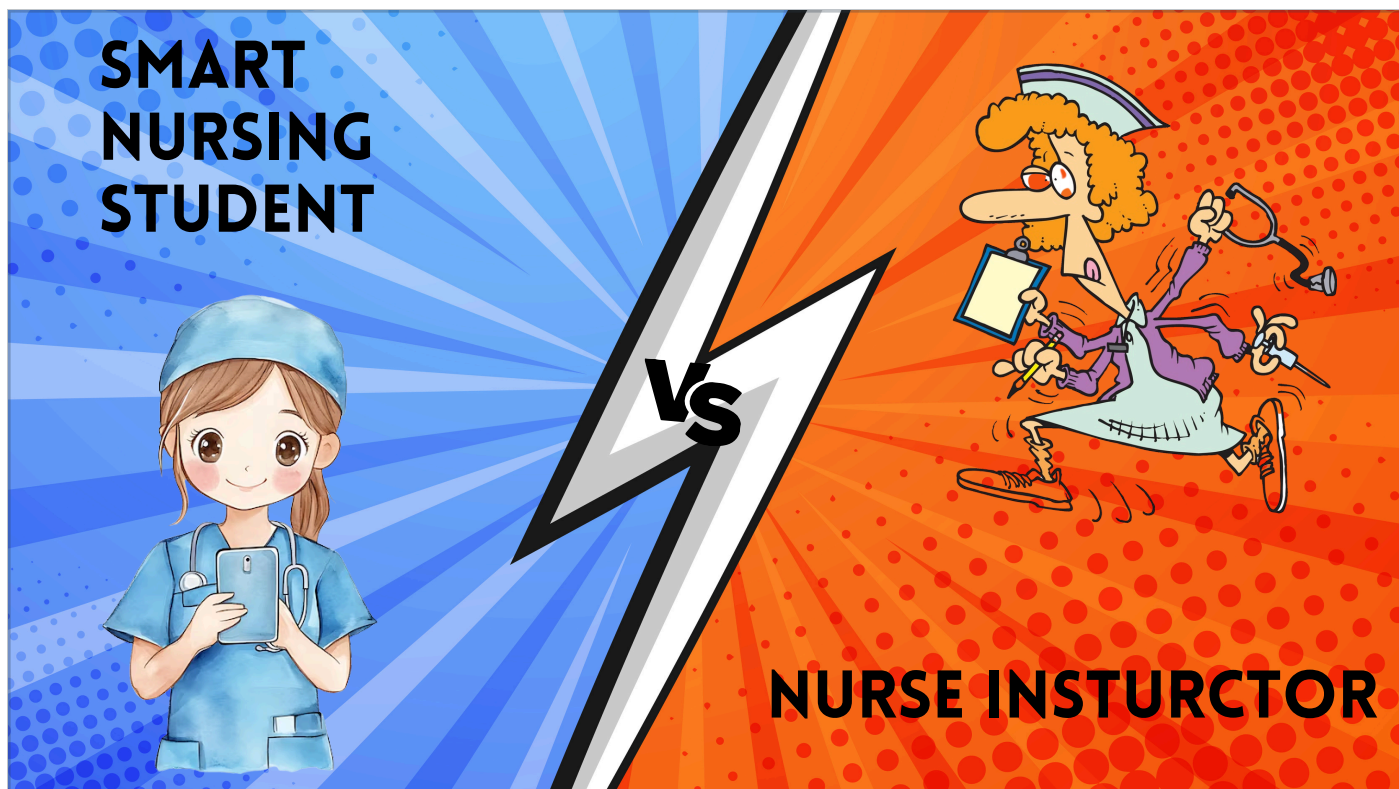
04 Ensure Better Results

Better academic performance is one of the top and most obvious benefits of personalized learning.

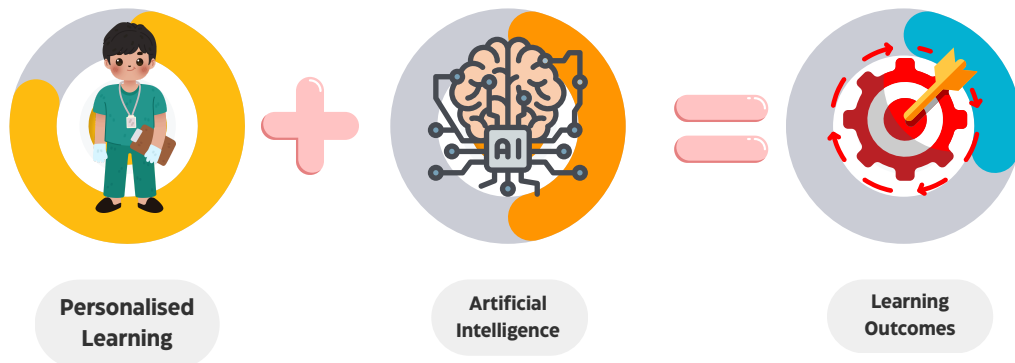
PERSONALIZED LEARNING FOCUSES ON:

- ✓ Student agency (choices in how/what they learn)
- ✓ Flexible pacing (learn at their own speed)
- ✓ Differentiated content (based on level and interest)
- ✓ Adaptive assessment (feedback and growth)

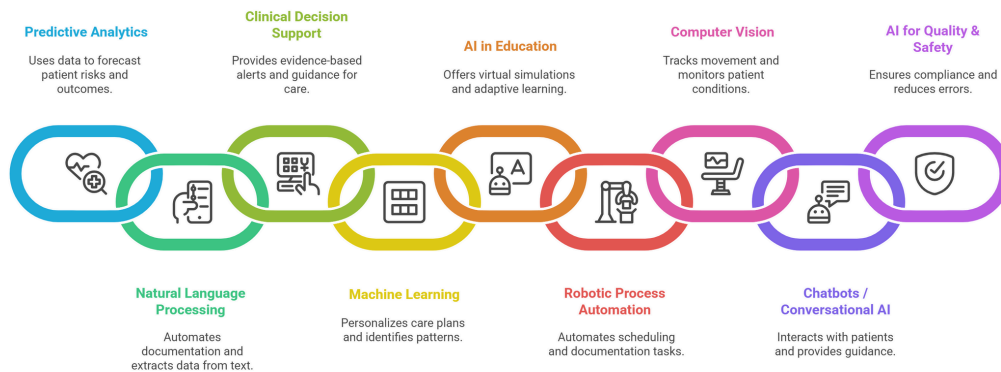




Transforming classroom dynamics



AI in Healthcare



Made with Napkin



<https://stin.ac.th>

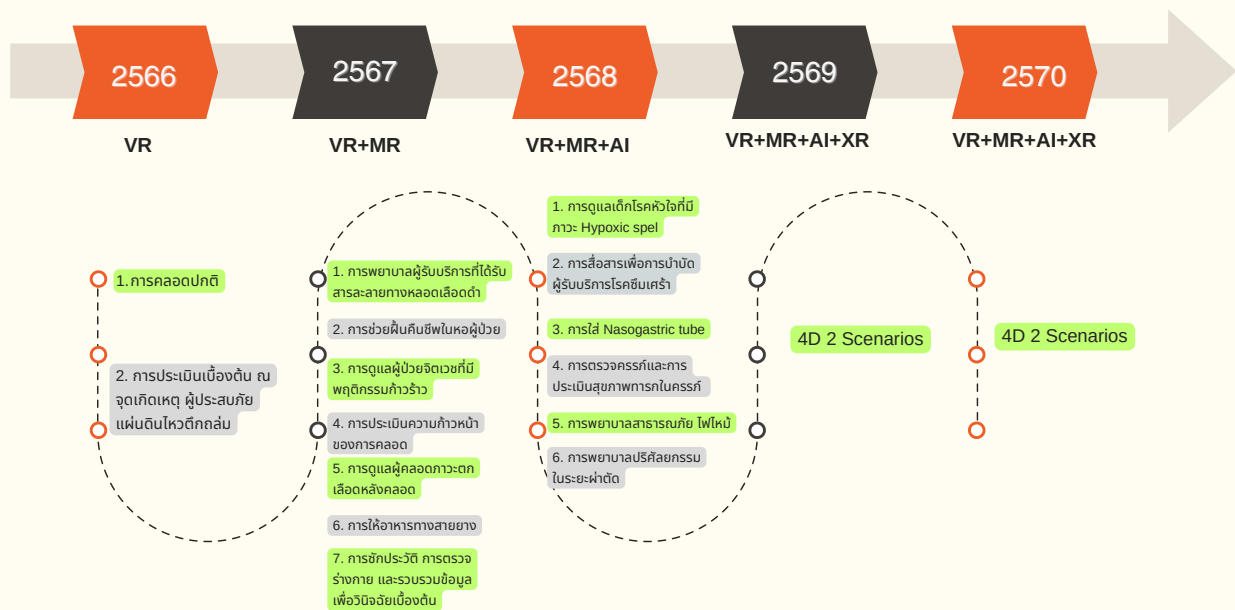


nareerat.b@stin.ac.th

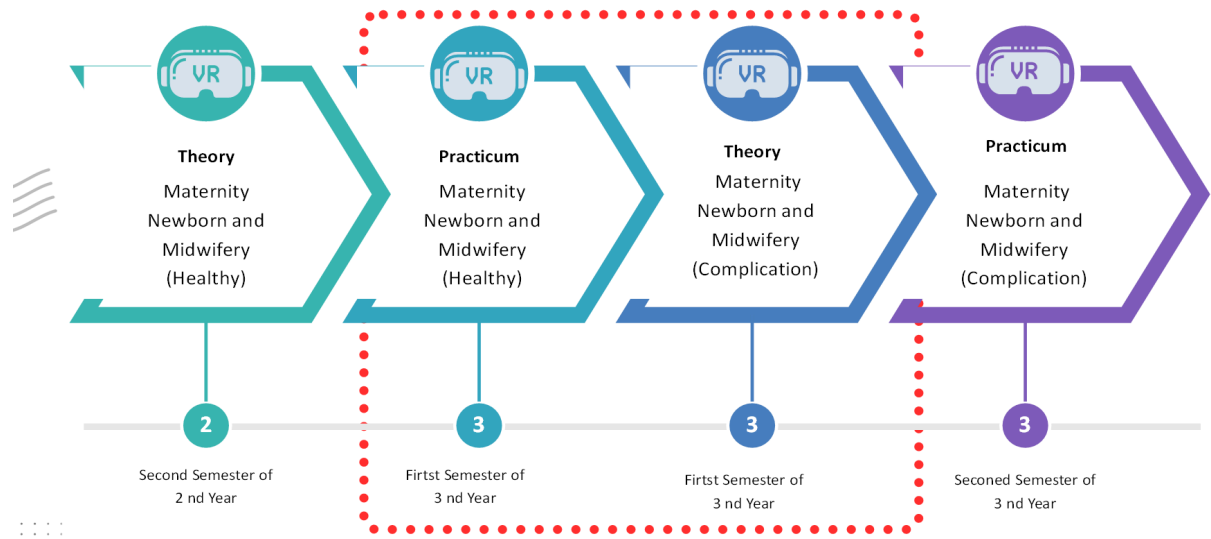


สถาบันการพยาบาลศรีสวรินทิรา สภากาชาดไทย

Immersive Skill Training Roadmap



Nursing Pedagogy for Maternity Newborn and Midwifery Education of Nursing Student



Development of VR Normal Labor

D1



สร้างต้นแบบ นวัตกรรม

- พัฒนา storyboard
- พัฒนาสื่อต้นแบบ VR
การคลอดปกติ







Development of VR Normal Labor

R2



ตรวจสอบ ประสิทธิภาพ

- ทดลองใช้สื่อต้นแบบ
VR การคลอดปกติ



8. ข้อเสนอแนะ

301 Responses

1-300 | 301



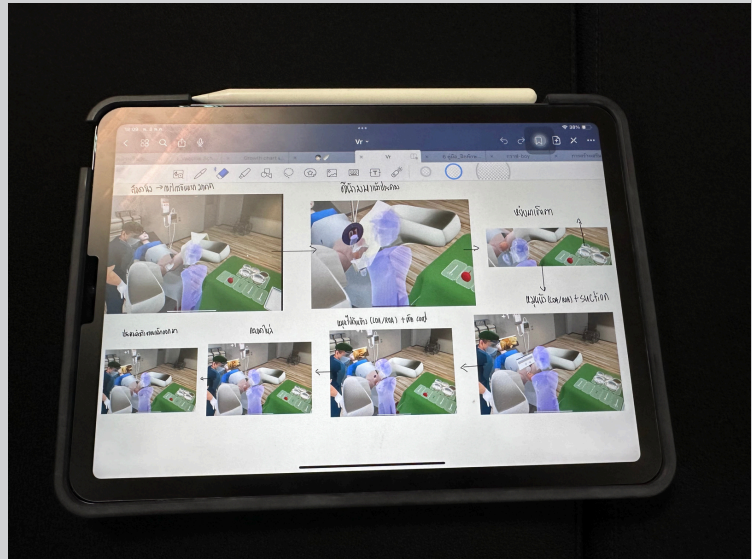
118	anonymous	สนุกมากค่ะ ได้ทดลองปฏิบัติจริง เจอสถานการณ์จริง สนุกกว่าตอนอ่านหนังสือเลยคะ
119	anonymous	อยากให้มีเครื่องเยอะขึ้น มีสถานการณ์เยอะขึ้น เล่นครั้งแรกลงมือด้วยขั้นตอนบางขั้นตอนในการหาคอลอยไม่มีในเกมนะ แต่เราไม่รู้ทำไงเวลาเราทำขั้นตอนนั้นไม่เกมนี่ไม่เป็นค่อ แล้วเราก็ขอและมันทำขั้นตอนเดิมซ้ำเพราะคิดว่าทำไม่ถูกจริงๆ แต่คิดว่าไม่มีเพราะมันสามารถclamp ตอนหนูเล่นไม่แน่ใจว่าไม่มีการถือหรือหนูทำไม่ถูกจริงๆ แต่คิดว่าไม่มีเพราะมันสามารถclamp เช็ดและตัดได้เลย แล้วกับงานสถานการณ์อาจมองไม่ชัดเป็นตอนก่อนตัดฟิเย้น หนูมองในเกมนี่ไม่เห็นหัวเด็กโผล่ ทำใ้เราไม่รู้ทำขั้นตอนที่ตัดฟิเย้นแล้ว ทำใ้เราไม่เห็นหัวเด็กก่อนอยู่อย่างนั้น ถ้าที่ตู้แลVRไม่มานอกว่าตัดฟิเย้นได้แล้วหนูอาจจะรอดต่อไป และถ้าเป็นการสอบก็อาจจะทำให้เสียเวลาไป ซึ่งถ้าเราจะเห็นหัวเด็กโผล่เป็นรูปไข่ต้องชะใจกหน้าและโบนส์ถึงจะเห็น คิดภาพตอนเล่นอาจจะประหลาดๆหน่อย แต่ถ้าเล่นครั้งต่อไปอาจจะดีขึ้นเพราะรู้ขั้นตอนแต่อย่างของเกมนานแล้วว่าทำอะไรได้หรือยังไม่ได้ ส่วนตัวคิดว่าการเล่น VR ช่วยทบทวนบทเรียนได้เยอะ จำได้ดีขึ้นเร็วขึ้น
120	anonymous	มีภาพค้างบางครั้งเลยทำให้เล่นยากนิดหน่อยคะ
121	anonymous	เวลาไม่ค่อยเหมาะสมคะ
122	anonymous	อยากให้มีเวลามากกว่านี้
123	anonymous	ควรให้เวลาในการฝึกมากกว่านี้
124	anonymous	สนุก
125	anonymous	อยากให้มีเวลาเพิ่ม
126	anonymous	รู้สึกวาระบนไม่ค่อยเสถียรคะ แนวว่าเล่นๆไปแล้วเครื่องเอง อยู่ดีๆก็มโหฬาร หยิบจิบอะไรไม่ค่อยได้ กดไม่ค่อยมันโยไป ข้อดีคือได้จำลองสถานการณ์จริงแต่ว่าการหยิบจิบของยังไม่ได้ตรงนี้ ถ้าได้เชื่อมกับหุ่นน่าจะทำให้เข้าใจและจดจำหนักมือได้มากกว่าคะ

“อยากให้มีการเปิดให้ซ่อมและใช้สำหรับรายบุคคลมากกว่านี้ เช่น เปิดให้เข้ามาซ่อมได้ทุกวัน เวลาหลังเลิกเรียน เพิ่มเวลาเป็นคนละ 1 ชม สำหรับ คนทำครั้งแรก เพราะครั้งแรกจะติดขัดมาก เวลาครึ่งชม. ทำได้ยังไม่ถึงไหน แล้วต้องหยุด ทำให้ทำได้ไม่ครบ ต้องรอเวลาอื่น ซึ่งมันไม่ต่อเนื่องกัน และไม่ทันได้ลองทำซ้ำ “



Self Advocacy Skill

Development of VR Normal Labor



Self Advocacy Skill

Application of VR Normal Labor in practical training



พัฒนาการด้านเวลา

แสดงกราฟความก้าวหน้าโดยรอบของรายวิชาในเชิงเวลา



ปฏิทินการฝึก

< Previous | Today | Next >

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8

5 อันดับ Tasks ที่ทำได้ดีที่สุด และ แย่ที่สุด

แสดงผลการ train ที่ได้ดีที่สุดและแย่ที่สุด

T39: ใช้ sponge forceps จับสิ่งมีชีวิตที่ 1 เพื่อสกรีน 7 ส่วนหน้า กับสิ่งมีชีวิตที่ 2 เพื่อสกรีน 3 ส่วนหน้า / 10 คะแนน
ps 1 - Sponge forceps จับของ 2 - จับได้แค่ 1 / 10 คะแนน (หมายเหตุ Sponge forceps จับของ ปรับเป็น 1 คะแนน)
จับตัวไปโดยตัว ไม่ถูกต้อง (1.คะแนนเป็น 0 - 2.คะแนนมีค่าเฉลี่ยคือ 0 - 3.คะแนนมีค่าเฉลี่ยคือ 0-4 คะแนน)
T33: จับมือ 6 ขึ้นขอบ / 6 คะแนน



การฝึกครั้งล่าสุด

See All



2 scenario nomal labour LOA

Date: 2025-01-26
Avg Time Per Task: 10.00s

Score: 59
49 / 84 Tasks Completed



1 scenario nomal labour ROA

Date: 2025-01-25
Avg Time Per Task: 23.51s

Score: 38
36 / 82 Tasks Completed



2 scenario nomal labour LOA

Date: 2025-01-24
Avg Time Per Task: 38.71s

Score: 44
39 / 84 Tasks Completed

Personalized Feedback

การฝึกที่แนะนำ / ภายใน
อีก 10 ครั้ง / 9 วัน

Task ที่แนะนำให้ฝึกเพิ่ม

- 1 T49: (LOA) นำกรรไกรกลืนในร่างตามห่วงเดิม / 1 คะแนน
Avg Score: 0.00 | Avg Time: 88.17s
- 2 T66: (ROA) หยิบสำลีเช็ดตาออกมา แบ่งสำลีเป็น 2 ก้อน นำไปใช้จัดการศพพร้อมใน 2 ช่วง จากซ้ายไปขวา / 1 คะแนน
Avg Score: 0.00 | Avg Time: 49.00s
- 3 T96: ใช้สำลีถูแอลกอฮอล์ที่ยึดที่ปลายตัดก่อนแล้วจึงใช้ตัดโดยวนลงตามด้านล่าง / 1 คะแนน ทั้งสำลีถึงถึงระยะ
Avg Score: 0.30 | Avg Time: 80.20s
- 4 T104: เปิดโหมด oxygen sat ให้วัดปริมาณ oxygen ในกระแสเลือดของทารก / 1 คะแนน
Avg Score: 0.10 | Avg Time: 79.40s
- 5 T80: Vulva sign มีเลือดไหลออกมา 30-60% มีกำหนดขึ้น / 1 คะแนน
Avg Score: 0.10 | Avg Time: 78.10s

เลือก Scenario

การทำคลอดปกติ

เลือก อินทรีย์

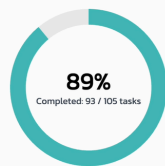
1A

การทำคลอดปกติ

ข้อมูลเกี่ยวกับการฝึกและการพัฒนาทักษะในหัวข้อนี้

ความก้าวหน้าของอินทรีย์ 1A

แสดงความก้าวหน้าโดยรวมของนักศึกษา
อินทรีย์ 1A ของรายวิชา



ภาพรวมความก้าวหน้าของคะแนนตามจำนวนการฝึก

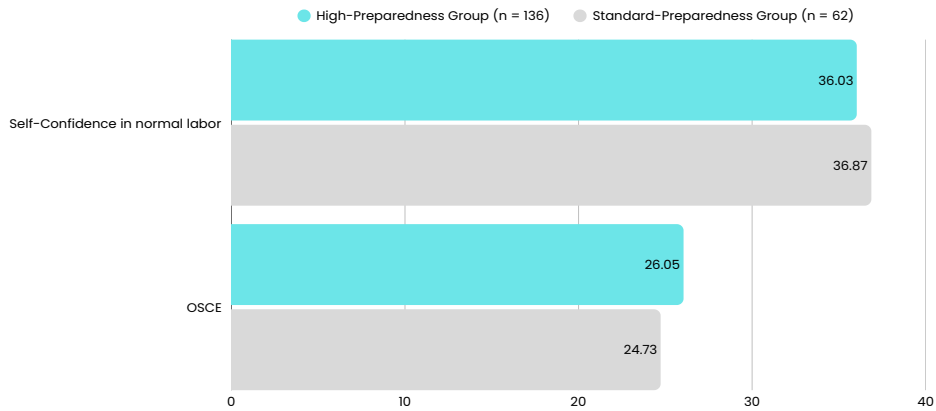
แสดงความก้าวหน้าของการฝึกของอินทรีย์ 1A ว่ามีพัฒนาการเห็นจากการฝึกแต่ละครั้ง



Personalized Feedback

Outcomes

Self confidence and OSCE Score



Outcomes

Item	Min-Max	Mean	S.D.	
Caterin				
Sound				
Tables and				
Name tags				

The development of VR has resulted in improvements in the learning process of nursing students.

- ✓ เสริมสร้างทักษะปฏิบัติในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย โดยนักศึกษาสามารถฝึกฝนในสถานการณ์จำลองที่สมจริงซ้ำ ๆ ได้โดยไม่มีความเสี่ยงต่อการปฏิบัติจริง ทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning)



- ✓ เพิ่มความมั่นใจและลดความวิตกกังวล โดยการได้ฝึกฝนจนคุ้นเคยกับขั้นตอนและสถานการณ์ ผ่าน VR
- ✓ สร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยการมองเห็นภาพสามมิติและการมีปฏิสัมพันธ์กับสถานการณ์เสมือนจริง
- ✓ เพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการเรียนรู้ โดยนักศึกษาสามารถเข้าถึงการฝึกฝนได้ทุกที่ทุกเวลาที่มีอุปกรณ์ VR ทำให้สามารถทบทวนและฝึกฝนเพิ่มเติมได้ตามความต้องการของแต่ละบุคคล
- ✓ เป็นเครื่องมือประเมินทักษะเบื้องต้นสำหรับอาจารย์ผู้สอนสามารถใช้ VR เป็นเครื่องมือในการสังเกตและประเมินทักษะเบื้องต้นของนักศึกษา

สื่อ VR ไม่ได้แทนการดูแลผู้รับบริการจริง
แต่ช่วยให้นักศึกษาพร้อมเผชิญสถานการณ์จริง
มั่นใจ กล้าคิด กล้าทำ และพัฒนาทักษะได้อย่างปลอดภัย
“แม้จะเป็นแค่โลกเสมือน... แต่ผลลัพธ์นั้น ‘จริง’ ยิ่งกว่าที่เราคิด”
เพราะการจัดการความรู้ที่ดี คือ

การเปลี่ยน **Pain Point** ให้เป็น **Innovation**



<https://stin.ac.th>



nareerat.b@stin.ac.th



สถาบันการพยาบาลศรีสวรินทร์ สภาวิชาชีพ



กิตติกรรมประกาศ

สถาบันการพยาบาลศรีสวรินทิรา สภากาชาดไทย
ที่สนับสนุนงบประมาณอย่างต่อเนื่องในการพัฒนา
สื่อ VR สำหรับการเรียนการสอน

