

รูปแบบการนำเสนอแนวปฏิบัติที่ดี
โครงการประกวดแนวปฏิบัติที่ดี (Goo Practices)

“การบูรณาการการจัดการความรู้สู่ชุมชนและประชาคมอาเซียน ระดับอุดมศึกษา”

- ☒ การบูรณาการการจัดการเรียนการสอน ☐ การบูรณาการงานวิจัย/งานสร้างสรรค์
☐ การบูรณาการการบริการวิชาการแก่สังคม ☐ การบูรณาการการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

ชื่อเรื่อง/แนวปฏิบัติที่ดี การบูรณาการความรู้ในการเรียนการสอนสู่การปฏิบัติจริง

ชื่อ-นามสกุลผู้นำเสนอ นางสาวชนิษฐา ดีสุบิน

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

เบอร์โทรศัพท์ 02-282-9009-15 ต่อ 7158 เบอร์มือถือ 089-741-5402

e-mail address : KANITTHA_DEE@HOTMAIL.COM

ชื่อเรื่อง/แนวปฏิบัติที่ดี

การบูรณาการความรู้ในการเรียนการสอนสู่การปฏิบัติจริง
นางสาวชนิษฐา ดีสุบิน

บทสรุปผู้บริหาร

สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มีความมุ่งมั่นสู่ความเป็นเลิศในการผลิตครูวิชาชีพ นักเทคโนโลยีที่มีสมรรถนะทางวิชาชีพ จรรยาบรรณ จริยธรรม ใฝ่เรียนรู้ เชิดชูคุณธรรม เป็นครูวิชาชีพและนักเทคโนโลยีที่เน้นปฏิบัติการ สร้างงานและพัฒนางาน เชี่ยวชาญปฏิบัติ สร้างบัณฑิตพร้อมทำงาน ซึ่งใน พรบ.การศึกษาแห่งชาติ ปี พ.ศ. 2542 (2545) มาตรา 22-30 เกี่ยวกับกระบวนการจัดการศึกษาที่เปิดกว้าง ให้แนวทางการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ ประเด็นที่สำคัญที่สุด ได้แก่ มาตรา 24 เกี่ยวกับการจัดกระบวนการเรียนรู้ หรือแม้แต่การปฏิรูปการศึกษา (Education Reform) ยังมีความจำเป็นต้องทำการปฏิรูปการเรียนรู้ เพื่อให้สอดคล้องกับ พรบ.การศึกษาแห่งชาติ ตามมาตรา 22-30 เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดต่อการจัดการเรียนการสอน กระบวนการเรียนรู้ และผู้เรียน ดังนั้นจึงมีความจำเป็นของการปฏิรูปการศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนในยุค ICT

สิ่งที่กล่าวมาจึงเกิดแนวคิดในการบูรณาการความรู้ในการเรียนการสอนสู่การปฏิบัติจริงที่สามารถนำเสนอผลงานออกไปแข่งขันทั้งภายในในองค์กรและหน่วยงานภายนอก ซึ่งจะทำให้ นักศึกษาได้ประสบการณ์ในการลงภาคสนามจริง และได้รับคำแนะนำจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพโดยตรง

จากปัญหาที่กล่าวมาสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนที่ต้องมีการบูรณาการให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้ศึกษามา นำไปสู่การปฏิบัติได้จริงซึ่งสามารถทำได้ตามขั้นตอน/กระบวนการจัดการทำงานที่มีคุณภาพเชิงประจักษ์

ผลสำเร็จที่ได้เกิดเป็นรูปธรรมในชิ้นงานที่สามารถส่งออกไปแข่งขันภายนอกหน่วยงานและ นักศึกษาเป็นครูวิชาชีพและนักเทคโนโลยีที่เน้นปฏิบัติการ สร้างงานและพัฒนางาน เชี่ยวชาญปฏิบัติ พร้อมทำงาน

ประวัติหน่วยงาน



ที่ตั้ง 399 ถนนสามเสน แขวงวรชิรพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300

โทรศัพท์ 02-282-9009-15 ต่อ 7130 Website : <http://www.teched.rmutp.ac.th>

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม เดิมได้รับการสถาปนาให้เป็นโรงเรียนฝึกหัดครูอาชีวศึกษา สังกัดกรมอาชีวศึกษา เพื่อผลิตครูช่างเป็นครั้งแรก เมื่อวันที่ 8 กรกฎาคม พ.ศ. 2491 ในปี 2496 กรมอาชีวศึกษาได้จัดซื้อที่ดินจำนวน 9 ไร่ 47 ตารางวา ซึ่งเป็นที่ตั้งของคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมในปัจจุบัน ยังเป็นวังเก่าของกรมหลวงราชบุรีดิเรกฤทธิ์ ชื่อ “วังรพีพัฒน์” เพื่อใช้เป็นที่ตั้งของโรงเรียนฝึกหัดครูอาชีวศึกษา

ในปี พ.ศ. 2518 ด้วยแรงผลักดันของนักศึกษา และเพื่อความเหมาะสมในการพัฒนาประเทศ พรบ.วิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษาจึงได้เกิดขึ้นและประกาศในราชกิจจานุเบกษา ลงวันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2518 ให้จัดตั้งวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษาและวิจัย ผลิตครูอาชีวศึกษา ในระดับปริญญาตรี ระดับต่ำกว่าปริญญา และระดับประกาศนียบัตรชั้นสูง (ประกาศนียบัตรบัณฑิต) ในปี พ.ศ. 2520 วิทยาลัยครูอาชีวศึกษา เปลี่ยนชื่อเป็น “วิทยาเขตเทเวศร์” โดยเป็นวิทยาเขต 1 ใน 28 วิทยาเขตที่สังกัดวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา และปัจจุบันเป็นมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สถาปนาขึ้นตามพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล เมื่อวันที่ 18 มกราคม 2548

นับตั้งแต่ พ.ศ. 2491 จนถึงปัจจุบันนับเป็นเวลามากกว่า 60 ปี สถาบันแห่งนี้มีการเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง และพัฒนาการในด้านต่าง ๆ อย่างมากมาย และด้วยประสบการณ์ในการจัดการศึกษาเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมด้วยบุคลากรที่เปี่ยมล้นด้วยคุณวุฒิและประสบการณ์ ยังคงทำให้สถาบันการศึกษาแห่งนี้ยังคงรักษาชื่อเสียง และมาตรฐานในการจัดการศึกษาด้านครุศาสตร์อุตสาหกรรมไว้ได้อย่างยั่งยืน ทั้งนี้ด้วยนโยบายของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร และแนวคิดในการพัฒนางานด้านการจัดการศึกษาและการพัฒนาบุคลากรให้มีความสอดคล้องกับมาตรฐานอุดมศึกษา ทำให้คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมในปัจจุบันมีความเข้มแข็งทางวิชาการมีความสามารถในการผลิตนักศึกษาให้เป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพ คุณธรรม

กระบวนการ/และวิธีการดำเนินการในอดีต

การเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกมีรูปแบบเดิมเป็นการสอนในภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติรวมกัน ซึ่งภาคทฤษฎีเป็นการบรรยายในเนื้อหาหลักการสร้างงาน ดูงานตัวอย่าง แล้วจึงให้นักศึกษาสร้างงานในภาคปฏิบัติโดยนำหลักการสร้างงานที่เรียนมาสร้าง จากการสังเกตดูพบว่า นักศึกษาสร้างผลงานออกมาเพื่อให้ได้คะแนนผ่านไปเป็นครั้ง ๆ ไม่ได้คุณภาพ และนักศึกษาทำงานตามคำสั่งไม่รู้จักคิดวิเคราะห์งานเอง ทำให้ผลงานที่ได้ขาดคุณภาพเท่าที่ควร และนักศึกษาไม่เกิดความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ผลงาน และขาดการแสดงออกในฝีมือที่ตนเองมีอยู่ ขาดการค้นหาตัวตนใน ความถนัดและฝีมือที่มี ถึงการเรียนการสอนในแบบเดิม ๆ จะได้ผลงานเป็นรูปธรรมแต่คุณค่า การนำไปใช้ไม่มี ซึ่งในปัจจุบันมีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นอย่างมาก ซึ่งทำให้สามารถสร้างผลงานผ่านทางคอมพิวเตอร์รุ่นใหม่ ๆ โดยใช้โปรแกรมด้านกราฟิกที่มีความขีดความสามารถในด้าน

การสร้างผลงานที่มีคุณภาพมากมาย และสามารถใช้ติดต่อสื่อสารเป็นเครือข่ายวงกว้างทั่วโลก ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ

1. ในการเรียนการสอนภาคทฤษฎีนั้น นักศึกษาเรียนโดยรับฟังบรรยายจากผู้สอน ผ่านกระบวนการจัดการทางความคิดโดยผู้สอน ซึ่งโดยธรรมชาติของมนุษย์ มักคิดนอกกรอบจากการที่มีคนชี้ตเส้นให้เดิน ส่วนใหญ่ เพราะต้องการเป็นตัวของตัวเอง ผู้สอนต้องเข้าใจในความต้องการแสดงออกของผู้เรียนด้วย

2. ในการเรียนการสอนภาคปฏิบัติ ผู้เรียนต้องการแสดงออกในการสร้างชิ้นงานตามความคิด ความสนใจมากกว่าการถูกสั่งให้ทำ ผลงานที่ไม่ได้สร้างสรรค์ตามความคิดของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนขาดความกระตือรือร้นในการปฏิบัติ ทำงานส่ง ๆ ไปเพื่อให้ได้คะแนนแต่คุณภาพของผลงานไม่มี

แนวปฏิบัติที่ดี (วิธีการ/กระบวนการ/แนวทางการดำเนินงานที่ได้ดำเนินการตามหลัก PDCA)

วิธีการศึกษาข้อมูล

ในการดำเนินการแก้ไขในปัญหาที่เกิดขึ้น คือ

1. มีการปรับการจัดการกระบวนการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติให้มีการนำไปใช้จริง จากการสังเกต สอบถามนักศึกษา พบว่าไม่มีการนำผลงานที่สร้างไปใช้งานจริง หรือนำออกเผยแพร่ ขาดเวทีในการแสดงออกของผลงานที่สร้าง

2. สำรวจความต้องการและศักยภาพของผู้เรียนแต่ละคน/กลุ่ม เพื่อดึงศักยภาพของผู้เรียนออกมาใช้และทำให้เกิดคุณค่าที่แท้จริง

3. หน่วยงานที่ให้ความสนับสนุนหรือประสานงาน เช่น ฝ่ายวิชาการและวิจัย ฝ่ายกิจการนักศึกษา ฝ่ายบริหาร คณะ มหาวิทยาลัย มีการจัดเวทีให้ผู้เรียนได้แสดงออกในทางความคิดสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการ

ในการดำเนินกิจกรรมการบูรณาความรู้ในการเรียนการสอนสู่การปฏิบัติจริง ผู้สอนได้มีขั้นตอนในกระบวนการดังนี้

1. ศึกษาคำอธิบายในรายวิชาเพื่อช่วยในการจัดกระบวนการเรียนการสอนเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติที่แท้จริง

2. สำรวจพฤติกรรม ความต้องการแสดงออก ความถนัดของผู้เรียนในชั้นเรียน

3. หาข้อมูลการจัดกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสอดคล้องกับข้อ 2

4. เตรียมความพร้อมในการบูรณาการความรู้ในการเรียนการสอนสู่การปฏิบัติจริง เช่น โปรแกรมงานด้านกราฟิก ตัวอย่างผลงานที่มีคุณภาพ

5. มีการคิดงาน สร้างสรรค์ผลงานตามเงื่อนไข กติกาของผู้จัดงาน

6. นักศึกษาได้คิดวิเคราะห์ ออกแบบ ผลงานตามโจทย์ที่ได้ในการจัดงาน

7. ส่งผลงานนักศึกษาสู่หน่วยงานภายในและภายนอก เพื่อให้ได้รับคำแนะนำจาก
ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้เชี่ยวชาญโดยตรง

แนวทางการดำเนินงานที่ได้ดำเนินการหลัก (PDCA)

การวางแผน (PLAN)

1. การศึกษากระบวนการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกในภาคทฤษฎี
และภาคปฏิบัติ
2. ความสามารถ ความถนัดของผู้เรียนแต่ละคนในชั้นเรียน และจัดกลุ่ม
3. สำรวจกิจกรรมที่มีการจัดแสดงผลงาน ส่งผลงานเข้าประกวด

การลงมือปฏิบัติ (DO)

1. แจกงานตามความสามารถ ความถนัด ความสนใจของนักศึกษาและให้คิดวิเคราะห์โจทย์ที่
ในการสร้างสรรค์ผลงาน
2. นักศึกษานำความรู้ที่ได้ในภาคทฤษฎีไปบูรณาการในการวิเคราะห์เนื้อหา

ตรวจสอบ (Check)

1. นำผลงานที่ออกแบบมาช่วยกันวิเคราะห์ ดูว่าตรงกับตรึงงานหรือไม่
2. ผลงานที่สร้างมีคุณภาพ
3. ทารื้อกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการจัดส่งผลงาน

นำไปใช้ (Action)

1. สร้างผลงานตามที่ได้ออกแบบ
2. นำความรู้ที่เรียนมาบูรณาการในการเรียนการสอนเพื่อนำสู่การปฏิบัติจริงในการสร้าง
ผลงาน
3. ตรวจสอบคุณภาพของผลงาน
4. ส่งเสริมในการนำความรู้ที่ได้ในการเรียนมาใช้สร้างผลงานให้เป็นรูปธรรมสู่การปฏิบัติจริง
และมีคุณค่าไม่เสียเปล่า

ผลกระทบที่เป็นประโยชน์หรือการสร้างคุณค่า

ผลที่ได้รับสู่นักศึกษา

1. การบูรณาความรู้ในการเรียนการสอนในการสร้างองค์ความรู้สู่การปฏิบัติจริง เพื่อ
เพิ่มพูนความพร้อมให้กับนักศึกษาไปสู่สังคมและโลกภายนอก
2. นักศึกษามีความรู้ความเข้าใจและสามารถประยุกต์ทฤษฎีที่เรียนมาสู่การปฏิบัติจริงได้
3. นักศึกษาสามารถดึงความถนัดของตนออกมานำเสนอสู่สังคมและนำคำแนะนำที่ได้รับ
กลับไปพัฒนาฝีมือตนเองต่อไป
4. นักศึกษาสามารถนำแนวทางในการพัฒนาฝีมือไปสู่อาชีพได้อย่างมั่นคง
5. นักศึกษาได้รับการยกย่องในผลงานต่อสังคมภายนอก

ผลที่ได้รับสู่ผู้สอน

1. ผู้สอนได้แนวทางในการปรับปรุงวิธีการสอนสู่การปฏิบัติ
2. ผู้สอนมีเครือข่ายในการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้กับองค์กรต่าง ๆ
3. ผู้สอนและนักศึกษาได้เพิ่มพูนองค์ความรู้จากการแลกเปลี่ยนระหว่างองค์กร หน่วยงาน

นักศึกษาจากภายนอก

ผลที่ได้รับกับทางมหาวิทยาลัยและคณะ

1. มหาวิทยาลัยและคณะฯ ดำเนินงานตอบสนองนโยบายของรัฐบาล
2. มหาวิทยาลัยและคณะ เป็นที่รู้จักของหน่วยงาน องค์กรภายนอก สถานประกอบการ
3. มหาวิทยาลัยและคณะ มีเครือข่ายความร่วมมือในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมและ

พัฒนานักศึกษา

4. มีแหล่งความรู้และข้อมูลเพิ่มขึ้นในการพัฒนานักศึกษา

ผลที่ได้รับกับทางองค์กร หน่วยงานต่าง ๆ สถานประกอบการ

ได้นักศึกษาที่มีคุณภาพในการทำงานพร้อมสู่การปฏิบัติงานจริง

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

1. เกิดจากความเชื่อมั่นของนักศึกษา

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมร่วมมือกับมหาวิทยาลัยในการผลักดันนโยบายที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ เป้าประสงค์ และประเด็นยุทธศาสตร์ ของ มทร.พระนคร อาจารย์ภายในคณะ มีการจัดและปรับการเรียนการสอนระดับปริญญาตรีและบัณฑิตศึกษา ให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น ให้สอดคล้องความต้องการของภาครัฐ และเอกชนโดยคำนึงถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้สู่การปฏิบัติงาน เน้นบัณฑิตนักปฏิบัติ

2. มหาวิทยาลัย คณาบดี คณาจารย์และเจ้าหน้าที่ทุกส่วน

มีการพัฒนาองค์ความรู้ของคณาจารย์โดยมุ่งในเชิงรูปธรรมและสนับสนุนการผลิตผลงานทางวิชาการ ที่จำเป็นต่อการผลิตบัณฑิตของทุกสาขาวิชา อันเป็นแนวทางที่สำคัญสำหรับการประกันคุณภาพการศึกษา และสนับสนุนการพัฒนาหลักสูตรที่สอดคล้องกับความต้องการของสังคมและของประเทศและนานาชาติ

ปัจจัยที่ทำให้เกิดความสำเร็จ

นักศึกษาทุกคนในสาขาวิชามีส่วนร่วมในการจัดรูปแบบการเรียนการสอนซึ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเอื้อบูรณาการเรียนการสอนในรายวิชาให้มีคุณภาพ โดยประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีสู่การปฏิบัติได้จริง

ผลสำเร็จของงาน

1. ได้จากผลการส่งผลงานเข้าร่วมประกวดในหัวข้อ โครงการประกวดสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง “DNA แห่งความดี” “ความรู้คู่คุณธรรม” และการสอดแทรกจริยธรรมในการสอนของเครือข่ายสถาบันอุดมศึกษา เขตภาคกลางเพื่อพัฒนาบัณฑิตอุดมคติไทย

ส่งในผลงานชื่อ HODU (Honest = ความซื่อสัตย์, Obliging = มีน้ำใจ, Discipline = วินัย, Unity = ความสามัคคี)

แนวความคิดของผลงาน : เป็นการสะท้อนชีวิตของเด็กกลุ่มหนึ่งตามแบบของเด็ก ๆ ชนบ้้าง
ด้อยบ้าง โดยจะมีเพื่อนคนหนึ่งในกลุ่มคอยแนะนำแนวทางที่ถูกต้องตามคุณธรรมพื้นฐาน

ผลงานนี้สะท้อนคุณธรรม จริยธรรมที่ได้รับการปลูกฝังของนิสิต นักศึกษาในด้านความซื่อสัตย์
มีวินัย สามัคคี มีน้ำใจ เป็นการรวบรวมสะท้อนให้เห็นถึงคุณธรรม ซึ่งในการ์ตูนเรื่องนี้มีการนำ
คุณธรรมพื้นฐานมาใช้รวมกัน 4 ประการ คณะอนุกรรมการการดำเนินกิจกรรมการสอนที่มุ่งเน้น
“ความรู้คู่คุณธรรม” และการสอดแทรกจริยธรรม ในการสอน ของเครือข่าย สถาบันอุดมศึกษาเขต
ภาคกลาง เพื่อพัฒนาบัณฑิตอุดมคติไทย

ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ชื่อผลงาน HODU มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร



ชื่อผู้จัดทำผลงาน

นายอัศรพงษ์ ฉัตรเบญญรงค์

นางสาวชिरา แซ่ลิ่ม

นางสาวณัฐวรรณ จันท์พวง

2. คู่มือได้จากผลการส่งผลงานเข้าร่วมประกวดในโครงการโดยอิตต้าฮอย บริหารธุรกิจเขตชู
คุณธรรม จริยธรรม ครั้งที่ ๓ “๘-๙ ธันวาคม สืบสานล้านนา ปู่เจ้าวัดน้อย” เพื่อให้ นักศึกษามีโอกาส
เรียนรู้วิถีและวัฒนธรรมล้านนา ที่มีคุณธรรมจริยธรรมเป็นสิ่งที่ชี้นำให้เกิดความดีงามในสังคมและมี
โอกาสออกถึงการตระหนักรู้ถึงคุณค่าของการเป็นผู้ที่มีคุณธรรมจริยธรรมในการครองตน

ส่งการจัดทำ Storyboard ในผลงานชื่อทีม “แสงอรุณแห่งความดี”
ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ ๑



ชื่อผู้จัดทำผลงาน

นายอักรพงษ์	ฉัตรเบญญรงค์
นางสาวชิรา	แซ่ลิ้ม
นางสาวณัฐวรรณ	จันทร์พ่วง

3. ตอบสนองนโยบาย คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมที่ว่า “มุ่งมั่นสู่ความเป็นเลิศในการผลิต ครูวิชาชีพ นักเทคโนโลยีที่มีสมรรถนะทางวิชาชีพ จรรยาบรรณ จริยธรรม ใฝ่เรียนรู้ เชิดชูคุณธรรม เป็นครูวิชาชีพและนักเทคโนโลยีที่เน้นปฏิบัติการ สร้างงานและพัฒนางาน เชี่ยวชาญปฏิบัติ สร้าง บัณฑิตพร้อมทำงาน”

ปัญหา อุปสรรคและแนวทางการแก้ไข

ปัญหา อุปสรรค

1. นักศึกษาแต่ละคนมีความถนัดที่แตกต่างกัน ในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ลงตัวกับความถนัด ของนักศึกษาจึงเป็นเรื่องค่อนข้างยากที่จะตอบสนองกับความต้องการได้ทั้งหมด
2. นักศึกษาพึงได้ลงสนามแข่งขันเป็นครั้งแรกทำให้เกิดความประหม่า ตื่นเต้นใน การนำเสนอผลงานต่อผู้ทรงคุณวุฒิ
3. นักศึกษามีเวลาจำกัดในการสร้างผลงาน

แนวทางการแก้ไข

1. ในรายวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก เป็นวิชาที่ประกอบด้วยศาสตร์หลาย ๆ ศาสตร์เข้ามา ผสมผสานกันในการสร้างผลงาน รวมทั้งโปรแกรมในการสร้าง ซึ่งจะแตกต่างจากการที่ลงมือวาด ระบายสีเหมือนกับการเขียน/วาดภาพโดยทั่วไป ซึ่งต้องมีการสอนพื้นฐานในการร่างแบบและขึ้นโครง ด้วยโปรแกรม และการแบ่งค่าสีในการผสมให้เกิดสีที่ต้องการก่อน
2. สอนนักศึกษาให้รู้จักและใช้งานโปรแกรมงานกราฟิกมากกว่า 3-4 โปรแกรม และรู้ถึง คุณสมบัติของโปรแกรมนั้น เพื่อการนำมาใช้งานที่มีคุณภาพ
3. ติดตามเอกสารในการจัดกิจกรรมให้เร็วและประสานงานให้เร็วเพื่อมีเวลาใน การสร้างสรรค์ผลงาน
4. สร้างความเชื่อมั่น ความมั่นใจ ในการสร้างผลงานของนักศึกษา

ความท้าทายต่อไป

เป็นผู้นำการศึกษาด้านครุศาสตร์อุตสาหกรรม ที่มีศักยภาพสูงในการผลิตครูวิชาชีพ และนัก เทคโนโลยีเป็นที่ยอมรับในระดับสากล