



โครงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการจัดการเรียนการสอน
และการพัฒนางานวิจัยด้านสิ่งทอและแฟชั่น
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ร่วมกับ คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
วันพฤหัสบดีที่ 8 พฤษภาคม 2557
ณ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



กำหนดการโครงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ด้านการจัดการเรียนการสอน และ การพัฒนางานวิจัยด้านสิ่งทอและแฟชั่น

จัดโดย : คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

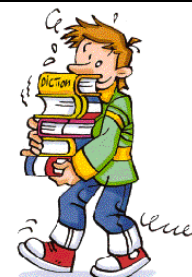
ร่วมกับ

คณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

วันพฤหัสบดีที่ 8 พฤษภาคม พ.ศ. 2557

ณ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

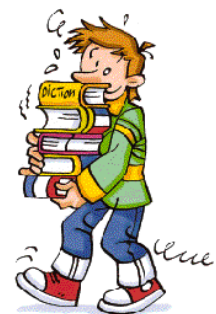
8 พฤษภาคม 2557 เวลา	รายละเอียดการดำเนินงาน
08:30 – 9:00 น.	พิธีเปิด โดย...คณบดีคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
09:00 – 10:45 น.	กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หัวข้อ “การจัดการเรียนการสอนด้านสิ่งทอและแฟชั่นที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ”
11:00 – 12:00 น.	กิจกรรม After Action Review หัวข้อ “การจัดการเรียนการสอนด้านสิ่งทอและแฟชั่นที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ”
12:00 – 13:00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13:00 – 14:45 น.	กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ หัวข้อ “งานวิจัยด้านสิ่งทอและแฟชั่นกับการนำไปใช้ประโยชน์ที่หลากหลาย”
15:00 – 16:30 น.	กิจกรรม After Action Review หัวข้อ “งานวิจัยด้านสิ่งทอและแฟชั่นกับการนำไปใช้ประโยชน์ที่หลากหลาย”
16:30 – 17:00 น.	- สรุปประเด็นการจัดการความรู้ - พิธีปิด



กิจกรรมที่ 1...

กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

หัวข้อ “การจัดการเรียนการสอนด้านสิ่งทอและแฟชั่นที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ”



สรุปลองค์ความรู้ที่ได้จากกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

กับคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

วันพฤหัสบดีที่ 8 พฤษภาคม 2557

ณ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ตำบลคลองหก อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี

ประเด็นความรู้ : การจัดการเรียนการสอนด้านสิ่งทอและแฟชั่นที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

สรุปลองค์ความรู้ที่ได้ :

การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ หรือที่รู้จักในชื่อเดิมว่า การจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (student centered หรือ child centered) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่รู้จักกันมานานในวงการศึกษไทย แต่ไม่ประสบความสำเร็จในการปฏิบัติ รวมกับความเคยชินที่ได้รับการอบรมสั่งสอนมาด้วยรูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยยึดครูเป็นศูนย์กลาง (teacher centered) มาตลอด เมื่อเป็นครูก็เคยชินกับการจัดการเรียนการสอนแบบเดิมๆ ที่เคยรู้จัก จึงทำให้ไม่ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญเท่าที่ควร แต่ในยุคของการปฏิรูปการศึกษานี้ได้มีการกำหนดเป็นกฎหมายแล้วว่า ครูทุกคนจะต้องใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญได้ จึงเป็นความจำเป็นที่ครูทุกคนจะต้องให้ความสนใจกับรายละเอียดในส่วนนี้ โดยการศึกษา ทำความเข้าใจ และหาแนวทางมาใช้ในการปฏิบัติงานของตนให้ประสบผลสำเร็จ

การจัดการเรียนรู้จึงเป็นการจัดการบรรยากาศ จัดกิจกรรม จัดสื่อ จัดสถานการณ์ ฯลฯ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ ครูจึงมีความจำเป็นที่จะต้องรู้จักผู้เรียนครอบคลุมอย่างรอบด้าน และสามารถวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปเป็นพื้นฐานการออกแบบหรือวางแผนการเรียนรู้ได้สอดคล้องกับผู้เรียน สำหรับในการจัดกิจกรรมหรือออกแบบการเรียนรู้ อาจทำได้หลายวิธีการและหลายเทคนิค แต่มีข้อควรคำนึงว่า ในการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้ง แต่ละเรื่อง ควรเปิดโอกาสให้กับผู้เรียนในเรื่องต่อไปนี้

☀ เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้เลือกหรือตัดสินใจในเนื้อหาสาระที่สนใจเป็นประโยชน์ต่อตัว ผู้เรียนหรือไม่

☀ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยได้คิด ได้รวบรวมความรู้และลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเองหรือไม่

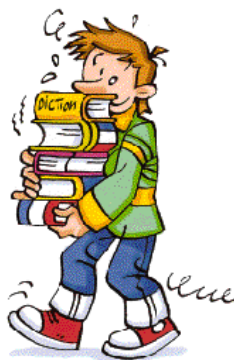
การจัดการเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ควรส่งเสริมผู้เรียนด้วยกิจกรรม ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีที่ควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านร่างกาย (physical participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อช่วยให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนตื่นตัว พร้อมทั้งจะรับข้อมูลและการเรียนรู้ต่างๆ ที่เกิดขึ้น การรับรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ ถ้าผู้เรียนอยู่ในสภาพที่ไม่พร้อม แม้จะมีการให้ความรู้ที่ดีๆ ผู้เรียนก็ไม่สามารถรับได้ ดังจะเห็นได้ว่า ถ้าปล่อยให้ผู้เรียนนั่งนานๆ ในไม่ช้าผู้เรียนก็จะหลับหรือคิดเรื่องอื่นๆ แต่ถ้าให้มีการเคลื่อนไหวทางกายบ้างก็จะทำให้ประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนตื่นตัวและพร้อมที่จะรับและเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ดี ดังนั้น กิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียน จึงควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เป็นระยะๆ ตามความเหมาะสมกับวัยและระดับความสนใจของผู้เรียน

2. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีที่ควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางสติปัญญา (intellectual participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเคลื่อนไหวทางสติปัญญา ต้องเป็นกิจกรรมที่ท้าทายความคิดของผู้เรียน สามารถกระตุ้นสมองของผู้เรียนให้เกิดการเคลื่อนไหว ต้องเป็นเรื่องที่ไม่ยากหรือง่ายเกินไปทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกที่จะคิด

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีที่ควรช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสังคม (social participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว เนื่องจากมนุษย์จำเป็นต้องอยู่รวมกันเป็นหมู่คณะ มนุษย์ต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับผู้อื่นและสภาพแวดล้อมต่างๆ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางด้านสังคม

4. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีที่ควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ (emotional participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ส่งผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้ที่ก่อให้เกิดความหมายต่อตนเองโดยกิจกรรมดังกล่าวควรเกี่ยวข้องกับผู้เรียนโดยตรง โดยปกติการมีส่วนร่วมทางอารมณ์นี้มักเกิดขึ้นพร้อมกับการกระทำอื่นๆ อยู่แล้ว เช่น กิจกรรมทางกาย สติปัญญา และสังคม ทุกครั้งที่ครูให้ผู้เรียนเคลื่อนที่ เปลี่ยนอิริยาบถเปลี่ยนกิจกรรม ผู้เรียนจะเกิดอารมณ์ ความรู้สึกตามมาด้วยเสมอ อาจเป็นความพอใจ ไม่พอใจ หรือเฉย ๆ



การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามแนวคิดที่กล่าวถึงข้างต้น สามารถใช้ได้กับการจัดการเรียนการสอนทุกวิชาและทุกระดับชั้น เพียงแต่ธรรมชาติของเนื้อหาวิชาที่ต่างกันจะมีลักษณะที่เอื้ออำนวยให้ครูออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ในจุดเด่นที่ต่างกัน คือ

1. รายวิชาที่มีเนื้อหามุ่งให้ผู้เรียนเรียนรู้กฎเกณฑ์และการนำเอากฎเกณฑ์ไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น วิชาคณิตศาสตร์ หรือการใช้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ครูสามารถใช้กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเองโดยใช้วิธีสอนแบบอุปนัย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นึกกฎ เกณฑ์ที่ทำความเข้าใจได้ไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยใช้วิธีการสอนแบบนิรนัย การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นก็จะเป็นการเรียนรู้ที่ยั่งยืน เพราะผู้เรียนได้สร้างความรู้ด้วยตัวเอง
2. รายวิชาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นพบความรู้จากการค้นคว้าทดลอง และการอภิปรายโดยใช้หลักเหตุผล เช่น วิชาวิทยาศาสตร์ ผู้เรียนมีโอกาสที่จะได้สร้างความรู้เองโดยตรง เพียงแต่ครูต้องรู้จักการใช้คำถามที่ย้ำและเชื่อมโยงความคิด ประกอบกับการได้มีโอกาสทำการทดลอง เป็นการปฏิบัติร่วมกัน ผู้เรียนจะได้มีปฏิสัมพันธ์กัน มีการเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อสร้างความรู้ผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ทำกันมาอยู่แล้ว
3. รายวิชาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลที่หลากหลายเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของคนในสังคมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ข้อมูลที่มีลักษณะช่วยให้ออกความคิดเห็นได้ เช่น วิชาสังคมศึกษา และวรรณคดีเป็นลักษณะพิเศษที่ครูจะนำมาใช้เป็นเครื่องมือให้เกิดกิจกรรมการใช้ความคิด อภิปราย นำไปสู่ข้อสรุป เป็นผลของการเรียนรู้และการสร้างนิสัยยอมรับฟังความคิดเห็นกัน เป็นวิถีทางที่ดีในการปลูกฝังประชาธิปไตยให้กับผู้เรียน
4. รายวิชาที่ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวร่างกายเป็นหลัก เช่น วิชาพลศึกษาและการงานอาชีพ ครูควรใช้โอกาสดังกล่าว ให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ผ่านกระบวนการทำงาน
5. รายวิชาที่ส่งเสริมความคิดจินตนาการ และการสร้างสุนทรียภาพ เช่น วิชาศิลปะและดนตรี นอกจากจะมีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกายแล้ว ผู้เรียนยังมีโอกาสได้สร้างความรู้ และความรู้สึกที่ดี ผ่านกระบวนการทำงานที่ครูออกแบบไว้ให้

ครูที่ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มักเป็นครูที่มีความตั้งใจและสนุกในการทำงานสอน เป็นคนช่างสังเกตและเอาใจใส่ผู้เรียน และมักจะได้ผลการตอบสนองที่ดีจากผู้เรียน แม้จะยังไม่มากในจุดเริ่มต้น แต่เมื่อปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ ก็จะสังเกตได้ถึง การเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนในทางที่ดีขึ้น ในประเด็นของการออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

จากประสบการณ์การสอน ได้พบว่ามีครูจำนวนมากที่เข้าใจแต่เพียงว่า การจัดการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางนั้น ก็คือ การจัดการเรียนการสอนที่มีกิจกรรมมาก ๆ โดยไม่ได้คิดว่ากิจกรรมนั้นสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ได้ดีเพียงใด และกิจกรรมนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนไม่ได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากนักเพียงใด เราจึงมักพบว่าผู้เรียนอาจได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ จำนวนมาก แต่เสร็จแล้ว ครูก็จะบรรยายสรุปให้ความรู้แก่ผู้เรียนตามที่ครูต้องการเหมือนเดิม ผู้เรียนไม่ได้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์จากกิจกรรมที่ได้ทำไป กิจกรรมนั้นจึงถือได้ว่าเป็นกิจกรรมที่ว่างเปล่าในแง่ของการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

เพื่อช่วยให้ครูมีแนวทางในการออกแบบ (Design) กิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างผูกพัน จนกระทั่งเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ จึงจะขอเสนอแนวคิดที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ดังนี้

1. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีที่ควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านร่างกาย (physical participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อช่วยให้ประสาท การรับรู้ของผู้เรียนตื่นตัว พร้อมทั้งจะรับข้อมูลและการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น การรับรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ หากผู้เรียนไม่มีความพร้อมในการรับรู้ แม้จะมีการให้ความรู้ที่ดีๆ ผู้เรียนก็ไม่สามารถรับได้ ซึ่งจะเห็นจากเหตุการณ์ที่พบเสมอ ๆ คือ หากผู้เรียนต้องนั่งนาน ๆ ไม่ขยับหรือลุกขึ้น หรือคิดไปเรื่องอื่น ๆ ได้ การเคลื่อนไหวทางกายมีส่วนช่วยให้ประสาทการรับรู้ตื่นตัวพร้อมที่จะรับและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดี ดังนั้น กิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียน จึงควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวในลักษณะใดลักษณะหนึ่งเป็นระยะ ๆ ตามความเหมาะสมกับวัยและระดับความสนใจของผู้เรียน

2. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีที่ควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางสติปัญญา (intellectual participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเคลื่อนไหวทางสติปัญญา หรือพูดง่าย ๆ ว่าเป็นกิจกรรมที่ทำทลายความคิดของผู้เรียน สามารถกระตุ้นสมองของผู้เรียน เกิดการเคลื่อนไหว ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความจดจ่อในการคิด สนุกที่จะคิด ซึ่งกิจกรรมจะมีลักษณะดังกล่าวได้ ก็จะต้องมีเรื่องให้ผู้เรียนคิด โดยเรื่องนั้นจะต้องไม่ง่ายและไม่ยากเกินไปสำหรับผู้เรียน เพราะถ้ายากเกินไปผู้เรียน ก็ไม่จำเป็นต้องใช้ความคิด แต่ถ้ายากเกินไป ผู้เรียนก็เกิดความท้อถอยที่จะคิด ดังนั้นครูจะต้องหาประเด็นการคิดที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความคิดหรือลงมือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

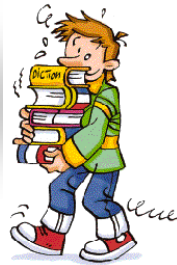
3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางสังคม (social participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่อาศัยอยู่รวมกันเป็นหมู่คณะ มนุษย์โดยทั่วไปจะต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับผู้อื่นและสภาพแวดล้อมต่าง ๆ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางด้านสังคม ซึ่งจะส่งผลถึงการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ ด้วย ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีจึงควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย

4. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ดี ควรช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ (emotional participation) คือ เป็นกิจกรรมที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้เกิดความหมายต่อตนเอง กิจกรรมที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียนนั้น มักเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ประสบการณ์และความเป็นจริงของผู้เรียน จะต้องเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เรียนโดยตรงหรือใกล้ตัวผู้เรียน

กิจกรรมที่ 2...

กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

หัวข้อ “งานวิจัยด้านสิ่งทอและแฟชั่นกับการนำไปใช้ประโยชน์ที่หลากหลาย”



สรุปองค์ความรู้ที่ได้จากกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่าง

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

กับคณะอุตสาหกรรมสิ่งทอและออกแบบแฟชั่น มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

วันพฤหัสบดีที่ 8 พฤษภาคม 2557

ณ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ตำบลคลองหก อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี

ประเด็นความรู้ : งานวิจัยด้านสิ่งทอและแฟชั่นกับการนำไปใช้ประโยชน์ที่หลากหลาย

สรุปองค์ความรู้ที่ได้ :

1. งานวิจัยด้านสิ่งทอและแฟชั่นควรเป็นการศึกษาปัญหาและความต้องการของชุมชนอย่างแท้จริง การศึกษาปัญหาและความต้องการของชุมชน เช่น การทำคลินิกเทคโนโลยี โดยลงพื้นที่ชุมชนตั้งประเด็นปัญหาให้สอดคล้อง หาแหล่งทุนที่สนับสนุนการพัฒนาชุมชน การพัฒนาชุมชนจากแหล่งอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากการใช้งบประมาณเงินรายได้ เช่น จากภาคเอกชน / ภาครัฐอื่น ๆ / อบต. เป็นต้น การนำผลการวิจัยที่ตอบโจทย์ชุมชนได้ เป็นผลทำให้นักวิจัยได้งานวิจัยที่ประสบผลสำเร็จ ได้ผลผลิตที่เป็นประโยชน์และสามารถสร้างผลผลิตที่สร้างรายได้เพิ่ม หรือการลดต้นทุน และเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมและความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างมหาวิทยาลัยและชุมชนได้เป็นอย่างดี
2. งานวิจัยด้านสิ่งทอและแฟชั่นควรเป็นการศึกษาปัญหาการรวมกับการเรียนรู้ทางชีวภาพ การศึกษาความต้องการของชุมชน เช่น ชุมชนมีปัญหาเรื่องมลพิษ และการเกิดโทษในกระบวนการผลิตด้านสิ่งทอและแฟชั่นที่ไม่ควรทำลายสิ่งแวดล้อม คำนึงถึงความปลอดภัยในการทำงาน ทำให้ชุมชนสามารถลดต้นทุนในการผลิตได้
3. การจัดกลุ่มของนักวิจัยให้สอดคล้องกับกลุ่มชุมชน หรือผู้ผลิตงานด้านสิ่งทอและแฟชั่น ควรเป็นการเข้าหากลุ่มชุมชน เพื่อจะได้ทราบความต้องการที่แท้จริงของชุมชน จัดกลุ่มชุมชนต่าง ๆ ทั้งในรูปแบบของผู้ผลิตรายย่อย ๆ ขยายผลไปถึงผู้ผลิตรายใหญ่ และทำการแบ่งแยกองค์รวมในมิติต่าง ๆ ดูกลุ่มนักวิจัย บุคลากรในมหาวิทยาลัยที่เชี่ยวชาญในกลุ่มต่าง ๆ และจับกลุ่มให้สอดคล้องกับชุมชน นำงานวิจัยที่เคยตีพิมพ์กลับมาใช้ในสังคม ร่วมกับการสร้างผลงานวิจัยใหม่ที่สามารถนำมาใช้กับชุมชนได้ เพราะผลที่ได้รับ คือ การได้รับความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับมหาวิทยาลัย ทำให้มหาวิทยาลัยมีชื่อเสียง ทั้งยังได้ผลงานวิจัยที่ใช้ได้กับชุมชนจริง ผลงานวิจัยที่นำไปสร้างชื่อเสียงทางวิชาการให้กับมหาวิทยาลัย

4. การนำผลงานวิจัยไปเผยแพร่ในการประชุมทางวิชาการระดับชาติ วิธีการทำการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทำการสำรวจปัญหาและความต้องการจากชุมชน / สังคม สร้างกรอบแนวความคิดและกระบวนการใช้การวิจัย การเก็บข้อมูลภาคสนาม วิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลการวิจัย เริ่มเขียนบทความ / งานวิจัย โดยสรุปแต่ละส่วน ออกเป็นส่วนหน้า ให้ผู้วิจัยที่เป็นส่วนร่วม หรือผู้ร่วมวิจัย ทำการทบทวนส่งผลงานเพื่อนำเสนอ / เผยแพร่จากการประชุมทางวิชาการระดับนานาชาติ ผลลัพธ์ที่ได้ คือ ได้ผลงานของอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเผยแพร่ในการประชุมทางวิชาการระดับนานาชาติ ได้ผลงานของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเผยแพร่ในการประชุมทางวิชาการระดับนานาชาติ

5. กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research / PAR) คือ การวิจัยที่มีกระบวนการวิจัยที่มีส่วนร่วมกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วน โดยเฉพาะชุมชน หน่วยงานภาครัฐ ผู้ประกอบการ ทุกส่วนที่เกี่ยวข้องในชุมชน /หรืออาจจะต้องเน้นงานวิจัยในลักษณะ R & D (Research and Development) โดยมีเทคนิคที่สามารถประยุกต์ใช้ตามสถานการณ์และความเหมาะสม เช่น ใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม เป็นต้น ซึ่งมีนักวิจัยหรือผู้อำนวยการเป็นผู้ประสานงาน โดยให้ชุมชนร่วมกันคิดประเด็นปัญหา ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการ ร่วมประเมินผล และรับผลประโยชน์ร่วมกัน และบูรณาการบริการทางวิชาการสู่ชุมชน เพื่อทราบปัญหาและความต้องการของชุมชน ทำให้เกิดกระบวนการแก้ไขปัญหาที่เกิดจากความต้องการของชุมชน และเกิดผลประโยชน์เชิงบวก หรือประโยชน์สู่ชุมชน นอกจากนี้ยังเกิดผลประโยชน์ที่เอื้อต่อชุมชน เช่น สร้างงานสร้างอาชีพ สร้างผลิตภัณฑ์ชุมชนจากการพัฒนาชุมชนในภาพรวม ประชาชนรู้สึกเป็นเจ้าของ รู้สึกถึงการทำงานแบบมีส่วนร่วมรับผิดชอบในการแก้ปัญหาของตนเอง และมีส่วนร่วม เปิดโอกาสให้ชุมชนได้ค้นหาปัญหาของชุมชนและความต้องการของชุมชนอย่างแท้จริง

6. การหาแหล่งทุนจากภายนอก เพื่อเพิ่มโอกาสสู่การวิจัย โดยการนำพาแหล่งทุนมาพัฒนาชุมชน เข้าหาชุมชน เพื่อสอบถามความต้องการของชุมชน สำรวจว่าชุมชนหรือหมู่บ้าน ทำอาชีพอะไร แล้วนำมาเป็นหัวข้องานวิจัยด้านสิ่งทอและแฟชั่น เสนอต่อหน่วยงานเพื่อพัฒนาต่อยอดงานวิจัย ชุมชนต้องการให้เราช่วยได้เกี่ยวกับการพัฒนาต่อยอด ผลที่ได้ก็คือ ได้ส่งเสริมให้เกิดงานวิจัยใหม่ ๆ ในประเทศ ได้มีการถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่กลุ่มเป้าหมายอย่างถูกวิธี ได้ลดต้นทุนการผลิตเพิ่มประสิทธิภาพสู่งานอุตสาหกรรม

7. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีกับการศึกษาวิจัยที่ต้องใช้งานกับชุมชน มีวิธีการโดยการเก็บข้อมูลจากชุมชน และนำมาวิเคราะห์หาข้อมูลและนำคอมพิวเตอร์มาช่วยในการออกแบบ และออกแบบโดยให้เป็น Project ของนักศึกษาในการทำโปรแกรม หาวิธีที่ง่ายต่อการช่วยเหลือชุมชน รวมไปถึงการใช้สื่อที่เหมาะสมกับชุมชน เพื่อเปลี่ยนแปลงชุมชน รวมถึงการใช้ E-Commerce ช่วยในการหาช่องทางในการจำหน่ายสินค้า
