

- 1) การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ Gamification เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน
ปรับแก้ การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) เพื่อการมีส่วนร่วม โดยใช้ Gamification
- 2) รูปแบบการบริหารการจัดการเรียนรู้ สาขาวิชาช่างกลโรงงาน ของวิทยาลัยเทคนิคเดชอุดม ที่ส่งผลให้ผู้เรียนมีสมรรถนะวิชาชีพตามความต้องการของสถานประกอบการ
ปรับแก้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามความต้องการของสถานประกอบการ เพื่อพัฒนาสมรรถนะวิชาชีพนักเรียน สาขาวิชาช่างกลโรงงาน วิทยาลัยเทคนิคเดชอุดม