

แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนว  
เกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ \*

Guidelines on The Development of The Guidelines of Further Study and Careers in Art Using  
Online Gamification

ณัททัย อริยวัฒน์วงศ์\*\* และอินทิรา พรหมพันธุ์\*\*\*

Nahathai Ariyawatwong and Intira Promphan



Received : August 3, 2021

Revised : November 27, 2021

Accepted : December 30, 2021

### บทคัดย่อ

การแนะแนวการศึกษาแก่ผู้เรียนที่มีความสนใจด้านศิลปะ เป็นปัจจัยช่วยให้ผู้เรียนมีความ  
เข้าใจในตนเอง รู้เกี่ยวกับอาชีพทางศิลปะ ผู้การตัดสินใจเลือกอาชีพได้เหมาะสมกับตนเอง

- \* วิทยานิพนธ์ได้รับทุนสนับสนุน จากทุนอุดหนุนการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อเฉลิมฉลอง  
วโรกาสที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงเจริญพระชนมายุครบ 72 พรรษา ปี 2562
- \*\* นิสิตมหบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- \*\*\* อาจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โดยเฉพาะนักเรียนช่วงมัธยมศึกษาตอนปลายที่จะต้องเตรียมความพร้อมสู่การสอบเข้าในระดับมหาวิทยาลัย ดังนั้นในสภาวะการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 การแนะแนวการศึกษาจึงควรอยู่ในรูปแบบเกมมิฟิเคชันออนไลน์ เพื่อสร้างความต่อเนื่องและความน่าสนใจในการแนะแนว โดยงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและสร้างแนวทางการแนะแนวการศึกษาต่อการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจด้านศิลปะ โดยใช้วิธีการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยสรุปได้ว่า แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ มีหลักการดังนี้ 1. สร้างแบบสำรวจความสนใจในอาชีพทางศิลปะแก่ผู้เรียน ซึ่งแบ่งได้ 3 สาขา ได้แก่ สาขาจิตรศิลป์ สาขาประยุกต์ศิลป์ และสาขาศิลปศึกษา 2. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพศิลปะแขนงต่าง ๆ แก่ผู้เรียน 3. สร้างกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ออกแบบแผนการศึกษาของตนเอง 4. ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน เช่น เป้าหมาย กฎ การป้อนกลับ และรางวัล

คำสำคัญ    แนวทางการพัฒนาแนะแนวทางการศึกษาต่อการประกอบอาชีพทางศิลปะ / เกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ / นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

## Abstract

Educational guidance for students who are interested in the arts, It is a factor that helps students to have better understanding about self awareness and the arts career in order to choose a appropriate career. To illustrate, Appropriate age for receiving educational guidance is high school students because they must prepare for the university entrance exam. Therefore, The guidelines of further study in the COVID-19 crisis should be online gamification to create continuity and interest in guidance. This research aims to study and create the guidelines of further study and careers in art using online gamification for high school students. The methodology is studying related documents and researches. The results can be summarized at follow : 1. To create a survey of students' interest in an art career that result can be divided in to 3 branches: fine arts, applied arts and art education 2. To provide information about various arts careers to students. 3. To create activities for students about design their own study plans. 4. Applying the elements

of gamification. For example, goals, rules, feedback and rewards

Keywords Guidelines on further study and careers in the arts / Online gamification / High school student

## unนำ

ปัจจุบันทิศทางของอาชีพมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้บัณฑิตจบใหม่ในปัจจุบันมีอัตราการตกงานเพิ่มขึ้น จากปัญหาเรื่องทักษะและความรู้ที่ไม่ตรงต่อความต้องการของตลาดแรงงาน ซึ่งจีรศักดิ์ สงวนมานะศักดิ์ ผู้จัดการแผนกสรรหาและว่าจ้าง บริษัท เวสเทิร์นดิจिटอล (ประเทศไทย) จำกัด กล่าวว่า ส่วนหนึ่งเกิดจากนักศึกษาไม่ได้มีเป้าหมายในการศึกษา และฝึกทักษะในการทำงานน้อย โดยในปี 2564 ผลกระทบจากสถานการณ์แพร่ระบาดของ COVID-19 ก่อให้เกิดปัญหาการว่างงานมากขึ้น ส่งผลต่อการหางานของเด็กจบใหม่ถึง 4.9 ล้านคน เนื่องมาจากเศรษฐกิจที่มีแนวโน้มเติบโตต่ำกว่าเป้าหมาย (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2564) นอกจากนี้ในยุคดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างมากขึ้นในการทำงาน โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ AI (Artificial Intelligence) ที่ลดบทบาทการทำงานของมนุษย์ในหลายสายงาน แม้ปัญญาประดิษฐ์ยังไม่สามารถทดแทนมนุษย์ในสายศิลปะได้ แต่ทิศทางตลาดแรงงานอาชีพศิลปะในปัจจุบันและอนาคตก็มีความต้องการผู้มีทักษะการใช้โปรแกรมที่เฉพาะทาง และหลากหลายมากยิ่งขึ้นกว่าทศวรรษเดิม ตัวอย่างโปรแกรมในการทำงานศิลปะสำหรับงานสองมิติ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign โปรแกรมสำหรับงานสามมิติ เช่น Adobe Flash, Mudbox, Maya, ZBrush, 3DS MAX, Autocad โปรแกรมสำหรับงานภาพเคลื่อนไหว เช่น Adobe Flash, Adobe After Affect, Animaker ซึ่งมีการเปิดสอนการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ในรูปแบบของการศึกษาระยะสั้น หรือวิทยาทายใต้หลักสูตรสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาทางศิลปะ ดังนั้นการแนะแนวการศึกษาจึงมีความสำคัญ สามารถทำให้ผู้เรียนมีเป้าหมายและเตรียมความพร้อมด้านทักษะได้ตรงตามสาขาอาชีพที่สนใจได้เร็วขึ้น โดยธันว์ธิดา วงศ์ประสงค์ นักวิชาการด้านนโยบายการศึกษาต่างประเทศ สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพเยาวชน กล่าวว่า หลายประเทศให้ความสำคัญกับการแนะแนว เพราะหากเด็กค้นพบตัวเองช้าหรือปรับตัวไม่ทัน ก็จะเสียเวลาไปกับการเรียนที่ไม่ถนัด และไม่สอดคล้องกับบริบทโลก (ธเนศน์ นุ่นมัน, 2561) ซึ่งพบว่ายังไม่มีการแนะแนวการศึกษาและอาชีพด้านศิลปะโดยเฉพาะทางในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดยนักเรียนที่มีความสนใจทางด้านศิลปะก็มีการศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับคณะที่สนใจผ่านเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัย จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเว็บไซต์มหาวิทยาลัยส่วนมากให้ข้อมูลการศึกษาในระดับโครงสร้าง ได้แก่ หลักสูตร ปริญญา วิทยุทัศน์ พันธกิจ ความสำคัญ วัตถุประสงค์ และอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา ซึ่งเป็นข้อมูลในระดับเบื้องต้น ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่า เราควรสร้างแนวทางการแนะแนวทางการศึกษาด้านศิลปะเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนที่มีความสนใจได้ตระหนักรู้ในอาชีพด้านศิลปะอย่างแท้จริง สามารถเตรียมตัวพัฒนาทักษะพร้อมเข้าสู่อาชีพได้เต็มตามศักยภาพ (นิรนาท แสนสา, 2560) โดยนักเรียนในช่วงมัธยมศึกษาตอนปลายเริ่มมีความชัดเจนในเส้นทางอาชีพและการศึกษา มีสัดส่วนการแนะแนว ดังนี้ การแนะแนวการศึกษาเป็น ร้อยละ 40 การแนะแนวอาชีพ ร้อยละ 40 และการแนะแนวส่วนตัวและสังคม ร้อยละ 20 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) ผู้วิจัยจึงต้องการรวบรวมแนวทางการศึกษาต่อจากหลักสูตรการศึกษาทางศิลปะจากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ในประเทศไทย โดยข้อมูลที่ศึกษา ได้แก่ สถาบันการศึกษา อาชีพที่สามารถประกอบได้ และคุณสมบัติ เพื่อสร้างภาพรวมการศึกษาด้านศิลปะในระดับมหาวิทยาลัย ให้ผู้เรียนสามารถพิจารณาความเหมาะสมของตนเองกับอาชีพที่ได้ในระยะยาว และตัดสินใจเลือกอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการใช้องค์ประกอบ 3 อย่างตามทฤษฎีวิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของ แฟรงค์ พาร์สัน (Frank Parsons) คือ 1. การรู้จักและเข้าใจลักษณะของตนเอง จากความสนใจ ความสามารถ และบุคลิกภาพของตนเอง 2. การมีความรู้รอบและรู้สึกในโลกของอาชีพ ความรู้ ความสามารถที่ใช้ในการทำงาน ลักษณะการทำงาน สิ่งแวดล้อม ความก้าวหน้าทางอาชีพ 3. การพิจารณาตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับลักษณะของตนได้ซึ่งเป็นข้อที่สำคัญที่สุด (Creager and Deaco, 2012)

โดยปัจจุบันนี้การศึกษาไม่ได้มีเฉพาะแต่ในห้องเรียน ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ตามความสนใจของตนเอง โดยศึกษาจากสื่อ บุคคล สังคม หรือสภาพแวดล้อม หรือเรียกว่า “การศึกษาตามอัธยาศัย” ตามนิยามของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ฉบับพุทธศักราช 2542 มาตรา 15 ซึ่งสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่ 12 ที่รัฐบาลให้ความสำคัญกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยยึดคนเป็นศูนย์กลาง (แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12, 2562) เน้นการนำเทคโนโลยีใหม่ที่รวมคอมพิวเตอร์และการสื่อสารสนเทศ เพื่อสร้างโอกาสการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องให้คนทุกกลุ่มมีทางเลือกและสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และความรู้ที่หลากหลาย เรียกว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่สามารถศึกษาได้ทางออนไลน์ ดังนั้นแนวทางการแนะแนวการศึกษาในรูปแบบสื่อออนไลน์จะช่วยเป็นสื่อกลางให้กับผู้เรียนเข้าถึงได้รวดเร็วขึ้น สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคการ

ศึกษา 4.0 ที่เน้นการกระจายความรู้ให้เกิดประโยชน์มากที่สุด โดยมีอุปกรณ์สมัยใหม่ช่วยสนับสนุนการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุก มีทักษะในการสืบค้นความรู้ด้วยตนเอง เกิดสังคมการเรียนรู้ศิลปะผ่านโลกออนไลน์ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในยุคดิจิทัล (โสมฉาย บุญญานันต์, 2560) และด้วยกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยซึ่งเป็นนักเรียนในช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีช่วงอายุ 16-19 ปี ทำให้ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของแนวคิด เกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ การนำแนวคิดและกระบวนการเกม มาออกแบบและประยุกต์ใช้กับเรื่องหรือกิจกรรมต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน โดยใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการ ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม (ฉัตรพงษ์ ชูแสงนิล, 2561) ด้วยการตั้งเป้าหมายที่ทำให้ผู้เรียนพิชิตเป้าหมาย และสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้มากกว่าการเรียนแบบปกติ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเกี่ยวกับหลักสูตรศิลปะในระดับอุดมศึกษาของไทย มากกว่า 70 หลักสูตร จากการศึกษาได้แบ่งสาขาวิชาทางศิลปะ ออกเป็น 3 สาขาใหญ่ ได้แก่ 1. สาขาจิตรศิลป์ 2. สาขาประยุกตศิลป์ และ 3. สาขาศิลปศึกษา รวมทั้งวิเคราะห์คุณสมบัติของแต่ละสาขา อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา โดยข้อมูลที่ศึกษานำไปสู่ส่วนของเนื้อหาในส่วนของความรู้เกี่ยวกับสถานศึกษา และอาชีพเพื่อประกอบการตัดสินใจของผู้เรียน สร้างความรู้ลึกในอาชีพ ตามแนวคิดของแฟรงค์ พาสันส์ ให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ตนเอง และการวางแผนอาชีพได้ สอดคล้องกับกรมการจัดหางาน (กรมส่งเสริมการมีงานทำ กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน, 2561) กล่าวถึงประโยชน์ของการแนะแนว คือ ช่วยให้ผู้เรียนรู้ความสามารถ ความถนัด และให้รู้จักเกี่ยวกับอาชีพ ความหลากหลายของอาชีพ ลักษณะงาน คุณสมบัติของอาชีพ ความก้าวหน้า รายได้ ความมั่นคง รวมไปถึงการฝึกทักษะเพื่อเตรียมตัวเพื่อประกอบอาชีพ เพื่อตอบสนองผู้เรียนได้อย่างทั่วถึงโดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา เป็นแนวทางแนะแนวการศึกษาและประกอบอาชีพทางศิลปะให้ผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

**แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ**

การแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ การแนะแนวผู้เรียนให้มีความเข้าใจในตนเองสามารถวางแผนการเรียนรู้และการประกอบอาชีพของตนเองได้อย่างมีขั้นตอน (Parsons, 1909)  
หลักสูตรการศึกษาทางศิลปะในระดับอุดมศึกษาในไทย คุณสมบัติของแต่ละสาขาอาชีพทางด้านศิลปะแบ่งออกเป็น 3 สาขา ได้แก่ สาขาวิชาจิตรศิลป์สาขาวิชาประยุกตศิลป์และสาขาวิชาศิลปศึกษา

**นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ**

วัยรุ่นอายุ 16-19 ปีอยู่ในระยะพิจารณาเลือกอาชีพโดยอ้างอิงจากความสามารถและความสนใจของตนเองที่สามารถทำได้มีหนทางของอาชีพเพียงเบื้องต้นและมีความไม่แน่นอนอยู่ในการตัดสินใจ (Ginzberg, 1971) และเป็นผู้มีบุคลิกภาพแบบมีศิลปะ (Artist Person) คือ มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีจินตนาการ รักอิสระมีความสามารถในการแสดงความรู้สึกร่วมตามทฤษฎีแบ่งอาชีพตามบุคลิกภาพ (Holland, 1997)

แนวคิดเกมมิฟิเคชันการนำหลักการออกแบบเกมโดยพื้นฐานมาใช้ในบริบทอื่น เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เล่น เช่น การศึกษาที่อยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์ที่ศึกษาด้วยตนเองโดยใช้กลไกของเกม เช่น แต้มสะสมระดับความสำเร็จ รางวัล

- องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน** 1. เป้าหมาย (Goals)  
2. กฎ (Rules) 3. การป้อนกลับ (Feedback)  
4. รางวัล (Reward)  
(กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560; ชนิตต์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์, 2559; Kapp, 2012; Zimbrick, 2013)

**แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ  
ตามแนวทางเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์**

ภาพที่ 1  
กรอบแนวคิดการวิจัย

## ผลการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แนวทางการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะจากหลักสูตรศิลปะของไทยในระดับปริญญาตรี จิตวิทยานักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นวัตกรรมการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันทางระบบออนไลน์ สรุปได้ดังนี้

แนวทางการศึกษาและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ จากหลักสูตรศิลปะของไทยในระดับปริญญาตรี จำนวน 70 หลักสูตร สามารถแบ่งออกเป็น 3 สาขาวิชา ได้แก่ 1. สาขาวิชาจิตรศิลป์ 2. สาขาวิชาประยุกตศิลป์ 3. สาขาวิชาศิลปศึกษา โดยแบ่งสาขาย่อยตามวัตถุประสงค์ของสาขาวิชาที่แตกต่างกันได้ดังนี้



ภาพที่ 2  
ภาพสรุปสาขาวิชาด้านศิลปะ



โดยจากการศึกษาและวิเคราะห์สามารถสรุปสาขาวิชาทางด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษา และอาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา จากหลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะในระดับปริญญาตรี จำนวน 70 หลักสูตร ได้ดังนี้

### ตารางที่ 1

ตารางสรุปสาขาวิชาทางด้านศิลปะในระดับปริญญาตรี และอาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา (สำรวจในปี 2563-2564)

สาขาใหญ่	สาขาย่อย	อาชีพที่ประกอบได้
1. สาขาจิตรศิลป์	1.1 ทศศิลป์	
	จิตรกรรม	จิตรกร นักวาดภาพประกอบ นักวิชาการทางด้านจิตรกรรม
	ประติมากรรม	ประติมากร ช่างหล่อ นักวิชาการทางด้าน ประติมากรรม ผู้ดูแลระบบกระบวนการผลิต ในสถานประกอบการด้านประติมากรรม
	ภาพพิมพ์	ศิลปินภาพพิมพ์ นักวิชาการทางด้านศิลปะภาพพิมพ์ นักพัฒนาวิชาชีพทางภาพพิมพ์
	สื่อประสม	เจ้าหน้าที่ฝ่ายศิลป์และการออกแบบ นักออกแบบสื่อร่วมสมัย
	อื่นๆ	ผู้สอนศิลปะ นักวิจัยและนักวิชาการทางด้านศิลปะ นักวิจารณ์ศิลปะ ภัณฑารักษ์ นักบริหารจัดการหอศิลป์ และโครงการศิลปะ พนักงานของรัฐหรือ บริษัทเอกชนที่เกี่ยวข้องด้วยศิลปะ ผู้ประกอบการอิสระที่เกี่ยวข้องด้วยศิลปะ ที่ปรึกษาทางศิลปะและการออกแบบประยุกต์ศิลป์ ผู้ออกแบบและจัดการนิทรรศการศิลปะ
2. สาขาประยุกต์ศิลป์	2.1 นิเทศศิลป์	
	ด้านการออกแบบกราฟิก	นักออกแบบกราฟิก นักออกแบบสื่อสารการตลาด นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ นักออกแบบตราสัญลักษณ์ และรูปแบบองค์กร นักออกแบบอัตลักษณ์องค์กร นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย นักออกแบบกราฟิก บนบรรจุภัณฑ์ นักออกแบบตัวอักษรและ จัดวางตัวอักษร นักออกแบบเชิงข้อมูล ผู้ประกอบการด้านออกแบบ นักวาดภาพประกอบ ผู้กำกับศิลป์ ผู้อำนวยการฝ่ายสร้างสรรค์

สาขาใหญ่	สาขาย่อย	อาชีพที่ประกอบได้
2. สาขาประยุกต์ศิลป์	2.1 นิเทศศิลป์	
	ด้านดิจิทัลอาร์ตส์	นักเขียนการ์ตูน นักออกแบบตัวละคร 2 มิติและ 3 มิติ นักวาดภาพดิจิทัล ศิลปินนักออกแบบโมเดล 3 มิติ ศิลปินแนวดิจิทัล ศิลปินสำหรับงานพื้นผิวเพื่องาน 3 มิติ นักตัดต่อและลำดับภาพ
	ด้านคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและ วิชวลเอฟเฟกต์	นักออกแบบโฆษณา ผู้กำกับศิลป์ นักเขียนข้อความโฆษณา นักเขียนบทภาพยนตร์ และแอนิเมชัน นักออกแบบเทคโนโลยีเพื่อสื่อโฆษณา และประชาสัมพันธ์ ผู้กำกับภาพยนตร์และแอนิเมชัน นักออกแบบและตัดต่อภาพยนตร์ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ นักสร้างเทคนิคพิเศษทางวิดีโอและภาพยนตร์ ผู้ทำหน้าที่ประกอบภาพที่ถ่ายทำจริงกับภาพที่ สร้างจากคอมพิวเตอร์ นักเขียนและพัฒนาเรื่อง นักออกแบบภาพเคลื่อนไหว ศิลปินผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดแสงเงาและการสร้าง พื้นผิวต่าง ๆ ให้กับวัตถุ นักสร้างโมเดลสามมิติ ผู้ผลิตเสียงและดนตรีสำหรับสื่อดิจิทัล
	ด้านการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟ และเกม	นักออกแบบและพัฒนาเกม ผู้กำกับดูแลเกม นักออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ นักออกแบบการสื่อสารผ่านเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย นักออกแบบกิจกรรมทางการตลาดออนไลน์ นักออกแบบและพัฒนาหลักสูตรอีเลิร์นนิ่งและ สื่อการเรียนแบบอิเล็กทรอนิกส์ ผู้จัดการและควบคุมการผลิตสื่อระบบดิจิทัล นักออกแบบ UX และ UI
	ด้านการออกแบบสนเทศสามมิติ	นักออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า นักออกแบบระบบกราฟิกในสภาพแวดล้อม นักออกแบบประสบการณ์ นักออกแบบบรรจุภัณฑ์
	ด้านการถ่ายภาพ	นักถ่ายภาพ นักตกแต่งภาพ นักแก้ไขภาพ
2.2 มัณฑนศิลป์ (การออกแบบตกแต่งภายใน)	มัณฑนากร ผู้บริหารงานโครงการออกแบบภายใน สถาปนิกออกแบบภายใน ที่ปรึกษาโครงการออกแบบภายใน นักออกแบบแสงสว่าง นักออกแบบนิทรรศการ	

สาขาใหญ่	สาขาย่อย	อาชีพที่ประกอบได้
2. สาขาประยุกต์ศิลป์	2.2 มัณฑนศิลป์ (การออกแบบตกแต่งภายใน)	มัณฑนากร ผู้บริหารงานโครงการออกแบบภายใน สถาปนิกออกแบบภายใน ที่ปรึกษาโครงการออกแบบภายใน นักออกแบบแสงสว่าง นักออกแบบนิทรรศการ นักออกแบบฉากและเวที นักออกแบบเฟอร์นิเจอร์ นักออกแบบจัดแสดงสินค้า นักออกแบบจัดสวน นักออกแบบภูมิทัศน์
	2.3 อุตสาหกรรมศิลป์	
	สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์	นักออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้ประกอบการทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้บริหารด้านงานออกแบบผลิตภัณฑ์ในส่วนราชการ และเอกชน นักออกแบบเครื่องเรือน นักวิชาการทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ นักวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผู้กำหนดแนวโน้มผลิตภัณฑ์ นักการตลาดในงานผลิตภัณฑ์ นักออกแบบยานยนต์ นักวิชาการด้านทรัพย์สินทางปัญญา
	ออกแบบเครื่องประดับ	นักออกแบบเครื่องประดับ นักออกแบบโลหะภัณฑ์ ผู้ประกอบการวิชาชีพอิสระในธุรกิจด้านเครื่องประดับ และโลหะภัณฑ์ ผู้สอนและนักวิชาการด้าน การออกแบบเครื่องประดับ ช่างขึ้นรูปตัวเรือน และแม่พิมพ์เครื่องประดับ รัชราชกรในตำแหน่ง เจ้าหน้าที่ทองอนุรักษ์ และบำรุงรักษาเครื่องโลหะ และเครื่องโบราณ ของกรมศิลปากร อาจารย์สอนความรู้พื้นฐานในการผลิตงาน เครื่องโลหะ และอัญมณีเครื่องประดับ
สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย	นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย นักสร้างแบบตัดเย็บเสื้อผ้า นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบลายผ้า ศิลปินสร้างสรรค์งานผ้า นักออกแบบกิจกรรมการแสดงแฟชั่น ช่างภาพแฟชั่น สไตลิสต์ นักวาดภาพประกอบแฟชั่น นักวิจัยทางด้านงานเครื่องแต่งกาย ผู้ประกอบการหรือผู้จัดการโรงงานผลิต เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม นักการตลาดฝ่ายการจัดการสินค้าแฟชั่น ผู้สอนด้านการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ	

สาขาใหญ่	สาขาย่อย	อาชีพที่ประกอบได้
2. สาขาประยุกต์ศิลป์	สาขาเครื่องปั้นดินเผา	นักออกแบบงานเครื่องเคลือบดินเผา ศิลปินสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบดินเผา นักวิชาการทางด้านเครื่องเคลือบดินเผา ผู้ประกอบการ ผู้จัดการโรงงานผลิต เครื่องเคลือบดินเผา
	2.4 หัตถศิลป์	นักออกแบบลวดลาย ผู้ประกอบการ SME, OTOP นักออกแบบงานศิลปหัตถกรรมอิสระ ช่างฝีมือ นักอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรม ที่ปรึกษาธุรกิจในด้าน งานศิลปหัตถกรรม ช่างสิบหมู่
	2.5 สถาปัตยกรรม	
	สถาปัตยกรรมหลัก	สถาปนิก นักผลิตสื่อที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรม บุคลากรทางการศึกษาในด้านสถาปัตยกรรม
	สถาปัตยกรรมภายใน	ผู้ประกอบการด้านออกแบบต่าง ๆ เช่น ตกแต่งภายในสถาปนิกสาขาสถาปัตยกรรม ภายในและมณฑลศิลป์นักออกแบบนิทรรศการ
	สถาปัตยกรรมไทย	นักอนุรักษ์สถาปัตยกรรม
	ภูมิสถาปัตยกรรม	ภูมิสถาปนิก นักออกแบบวางแผนผังเมือง
3. สาขาศิลปศึกษา	3.1 การศึกษาในระบบ	ครูศิลปะในระดับปฐมวัยศึกษา ประถมศึกษา มัธยมศึกษา วิทยาลัย นักวิจัยทางด้านศิลปศึกษา ครูผู้สอนวิชาศิลปศึกษา นักวิชาการทางด้านศิลปศึกษา
	3.2 การศึกษานอกระบบ	ครูศิลปะในการศึกษานอกโรงเรียน เจ้าของสถาบันตัวศิลปะ
	3.3 การศึกษาตามอัธยาศัย	ภัณฑารักษ์ในพิพิธภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ศิลปะ นักจัดกิจกรรม สันทนการทางศิลปะ ผู้นำชมด้านศิลปวัฒนธรรม นักเขียนและนักวิจารณ์ศิลปะ นักศิลปะบำบัด

## ตารางที่ 2

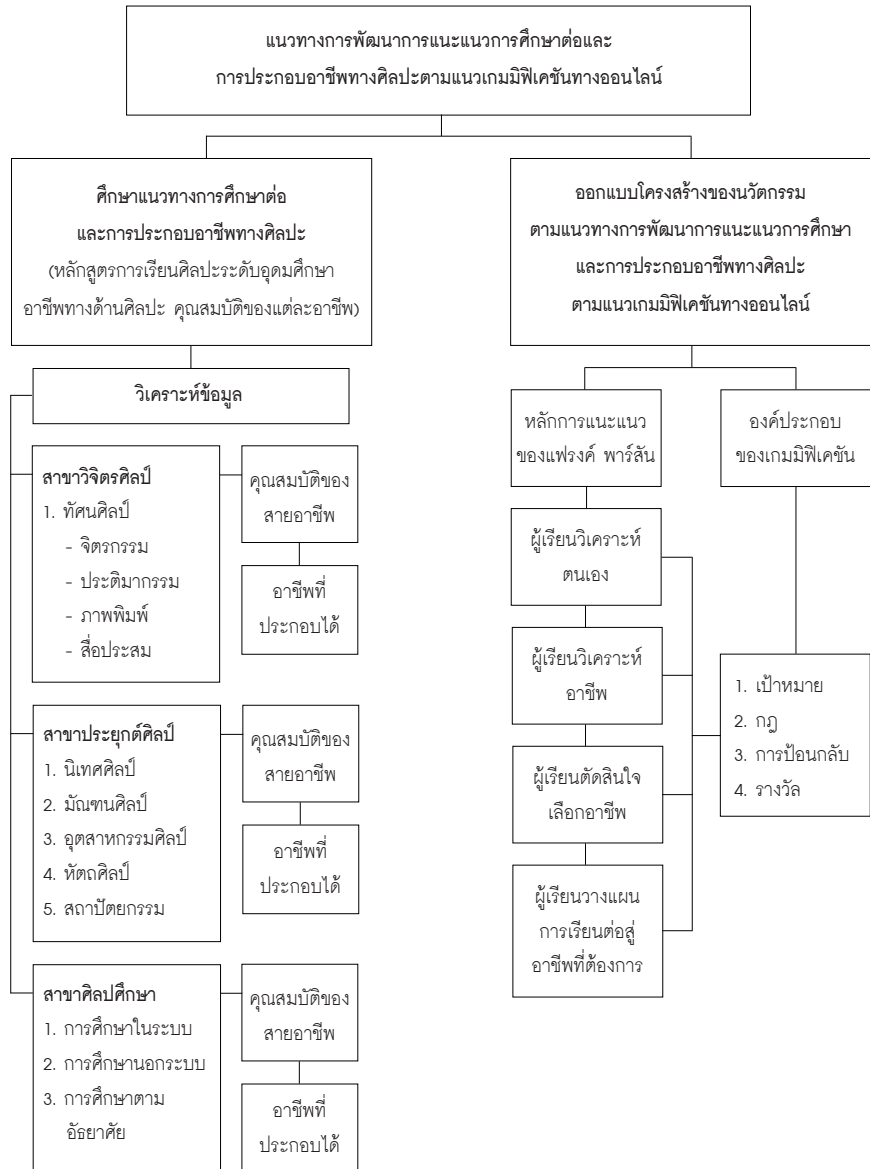
ตารางสรุปคุณสมบัติของแต่ละสาขาทางด้านศิลปะ จากการวิเคราะห์หลักสูตรของแต่ละสาขาวิชา

สาขาวิชาทางศิลปะ	คุณสมบัติ
สาขาจิตรศิลป์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) เป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์</li> <li>2) มีความรู้และเข้าใจในทฤษฎีพื้นฐานของศิลปะ เช่น ทศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ สีในงานศิลปะ กายวิภาคมนุษย์ กายวิภาคสัตว์ ทศนิยมวิทยา ศิลปวิจารณ์ ประวัติศาสตร์ศิลป์</li> <li>3) สามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกของตนเองผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้เป็นอย่างดี</li> <li>4) มีทักษะการใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในเทคนิคที่ตนเองถนัดเป็นอย่างดี</li> <li>5) มีทักษะความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์งานศิลปะเทคนิคใดเทคนิคหนึ่ง เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน การแกะสลักภาพพิมพ์ไม้ การปั้น หรือโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์</li> <li>6) สามารถรับรู้สุนทรียภาพในธรรมชาติและผลงานศิลปะได้ดี</li> <li>7) มีวินัยในตนเองสูง</li> <li>8) มีการพัฒนาทักษะในการทำงานศิลปะอยู่เสมอ</li> </ol>
สาขาประยุกตศิลป์	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่</li> <li>2) มีความรู้ในเรื่องทฤษฎีศิลปะ เช่น องค์ประกอบศิลป์ ทศนธาตุ หลักการออกแบบ และทฤษฎีสี</li> <li>3) มีความเข้าใจในเรื่องความต้องการของมนุษย์ และปรับสมดุล สามารถออกแบบได้ตรงความต้องการของมนุษย์</li> <li>4) มีความรู้หลากหลาย และสามารถประยุกต์ศิลปะเข้ากับศาสตร์ต่าง ๆ</li> <li>5) มีความถนัดในการออกแบบผลงานศิลปะให้สวยงาม ควบคู่กับวัตถุประสงค์เพื่อการใช้สอย</li> <li>6) มีทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น โปรแกรมการออกแบบพื้นฐาน</li> <li>7) มีทักษะการเขียนแบบ</li> <li>8) มีความทันสมัย ติดตามกระแสความต้องการของการออกแบบใหม่ ๆ อยู่เสมอ</li> <li>9) มีความช่างสังเกต</li> <li>10) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ มีทักษะการสื่อสาร หรือการเสนอผลงานได้</li> </ol>
สาขาศิลปศึกษา	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) มีความรู้ ความเข้าใจในหลักการทฤษฎี และปฏิบัติด้านศิลปะ</li> <li>2) มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ จิตวิทยาศิลปะ สุนทรียศาสตร์</li> <li>3) มีความรู้และความสามารถในการจัดการเรียนการสอน การทำแผนการสอน การทำสื่อการสอน การทำวิจัยในชั้นเรียน และการวัดประเมินผล</li> <li>4) สามารถจัดการเรียนการสอน หรือกิจกรรมการเรียนรู้ได้</li> <li>5) มีทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ</li> <li>6) มีทักษะการใช้เทคโนโลยีให้การสร้างสื่อการสอนหรือการจัดกิจกรรม</li> <li>7) สามารถถ่ายทอดความรู้ และมีทักษะการสื่อสารได้เป็นอย่างดี</li> <li>8) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้</li> <li>9) มีจริยธรรมในวิชาชีพของตน</li> <li>10) มีจิตวิทยาในการสอนผู้เรียน</li> </ol>

ปัจจุบันแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองทางเว็บไซต์ เช่น เว็บไซต์ของแต่ละมหาวิทยาลัย เกี่ยวกับหลักสูตรการสอน วิชาที่สอน และอาชีพที่สามารถทำได้หลังสำเร็จการศึกษา และเว็บไซต์แนะนำอาชีพศิลปะเป็นเรื่องการเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพ คณะและมหาวิทยาลัยที่เหมาะสม ลักษณะงานที่ต้องเจอ คุณสมบัติของอาชีพ แนวทางการประกอบอาชีพ หรือบทความสัมภาษณ์ต่าง ๆ ดังนั้นในแนวทางการแนะแนวการศึกษาออนไลน์ จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า จะเป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาและเรื่องของอาชีพ แต่ขาดเรื่องของกรวิเคราะห์ตนเองตามหลักการตัดสินใจเลือกอาชีพ ดังนั้นแนวทางการแนะแนวการศึกษาต่อด้านศิลปะในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จึงควรสร้างแบบสำรวจความสนใจทางด้านอาชีพศิลปะควบคู่กับส่วนให้ข้อมูลการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะ รวมทั้งส่วนวางแผนการศึกษาเพื่อสร้างการตัดสินใจที่ผ่านการวิเคราะห์ตนเองของผู้เรียนก่อน

นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย คือ นักเรียนที่อยู่ในช่วงวัย 16-19 ปี หรือมัธยมศึกษาตอนปลายชั้นปีที่ 4 -6 นักเรียนวัยนี้จะมีพฤติกรรมเข้าสู่ผู้ใหญ่ คือ ค้นหาเอกลักษณ์ของตนเอง ค้นหาอาชีพที่เหมาะสม และเริ่มฝึกฝนทักษะสู่สายอาชีพนั้น ๆ ตรงกับทฤษฎีการพัฒนาการทางจิตสังคม (Theory of Psychosocial Development) ทั้ง 8 ขั้น ของ อีริก อีริกสัน (Erik Erikson) อยู่ในขั้นที่ 5 ความเป็นอัตลักษณ์กับความสับสนในบทบาท (Identity vs role confusion) อยู่ในช่วงอายุ 12-18 ปี คือ ช่วงที่พยายามโตเป็นผู้ใหญ่ที่รู้จักความสามารถของตน โดยผู้เรียนที่เข้าใจบุคลิกภาพของตนเอง ย่อมสามารถเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับบุคลิกภาพของตนเองได้ (Erikson, 1959) จึงเชื่อว่าคนที่เลือกอาชีพได้สอดคล้องกับบุคลิกภาพของตนมากที่สุด จะมีความพึงพอใจและประสบความสำเร็จในอาชีพนั้น (กุศล ทัดโคกรวด, 2563) ซึ่งผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบมีศิลปะ (Artist Person) จะเป็นบุคคลที่มีจินตนาการ ชอบความเป็นอิสระ มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ไม่ชอบการทำตามผู้อื่น ไม่ชอบระเบียบแบบแผน และมีความสามารถในการแสดงความรู้สึก ตามทฤษฎีการเลือกอาชีพ (Theory of Career Choice) ของ John L. Holland (1997)

นวัตกรรมการเรียนรู้เกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ทางระบบออนไลน์ คือ การสร้างสรรค์และอำนวยความสะดวกการเรียนรู้ด้วยตนเองให้กับผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และสำรวจได้ด้วยตนเอง โดยนำหลักเกมมิฟิเคชันมาเพื่อส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนไปด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ของเกมมิฟิเคชัน (เบญจภาคี จงหมื่นไวย และคณะ, 2562)



ภาพที่ 3

แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จากศึกษาข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปแนวทางการพัฒนาแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้ดังนี้

1. การสร้างแบบสำรวจความสนใจอาชีพทางศิลปะ เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้สาขาศิลปะที่เหมาะสมกับตน ซึ่งแบ่งได้ 3 สาขา ได้แก่ สาขาจิตรศิลป์ สาขาประยุกตศิลป์ และสาขาศิลปศึกษา ให้ผู้เรียนเกิดการวิเคราะห์ตนเอง โดยข้อมูลการตอบกลับ สร้างจากการสรุปข้อมูลคุณสมบัติของแต่ละสายอาชีพว่ามีสาขา คุณสมบัติของสาขาอาชีพ และอาชีพที่สามารถประกอบได้ รวมไปถึงคณะที่ควรศึกษาต่อให้กับผู้เรียน
2. ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพศิลปะแขนงต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์อาชีพในมิติต่าง ๆ แบ่งตามสาขาอาชีพย่อย โดยควรเลือกอาชีพที่น่าสนใจเป็นตัวอย่างให้ผู้เรียน ซึ่งส่วนนี้ผู้เรียนสามารถหาข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพศิลปะที่ตนเองสนใจเพิ่มเติมเองได้
3. สร้างกิจกรรมให้ผู้เรียนออกแบบแผนการศึกษาของตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจเลือกอาชีพ และวางแผนการศึกษาต่อได้อย่างเหมาะสม ส่วนนี้ผู้เรียนจะได้วิเคราะห์ตนเองจากสาขาอาชีพที่เหมาะสม เมื่อเลือกอาชีพได้แล้วผู้เรียนจะได้ค้นคว้าเกี่ยวกับคณะและมหาวิทยาลัยด้านศิลปะที่เหมาะสม เพื่อศึกษาเกี่ยวกับเกณฑ์การสอบเข้า นำไปสู่การวางแผนเตรียมความพร้อมสู่การสอบในคณะด้านศิลปะที่ต้องการ
4. ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับการแนะแนวอย่างมีเป้าหมาย และสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรม โดยใช้องค์ประกอบดังนี้ 1. เป้าหมาย 2. กฎ 3. การป้อนกลับ และ 4. รางวัล



การสร้างการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

มีขั้นตอนการสร้างโดยละเอียดดังนี้

1. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายกับเนื้อหาการเรียนรู้ โดยกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจทางด้านศิลปะ ซึ่งสามารถคัดเลือกได้จากนักเรียนที่มีทักษะศิลปะโดดเด่น มีความสนใจด้านศิลปะ เช่น ได้ลงวิชาเลือกเสรีเป็นวิชาด้านศิลปะ หรือเรียนในสายการเรียนด้านศิลปกรรม ส่วนเนื้อหาการเรียนรู้จะมุ่งไปที่การศึกษาต่อและประกอบอาชีพด้านศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยได้จำแนกออกเป็น 3 สาขา ได้แก่ สาขาจิตรศิลป์ สาขาประยุกต์ศิลป์ และสาขา ศิลปศึกษา
2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ โดยวัตถุประสงค์ คือ ผู้เรียนได้รู้ว่าตนเองเหมาะสมกับการเรียนและประกอบอาชีพศิลปะแขนงใด และสามารถวางแผนการศึกษาของตนเองได้อย่างเหมาะสม
3. ออกแบบกิจกรรม โดยจะมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่มีลำดับตามหลักการแนะแนวการศึกษา คือ 1. ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ตนเองและความเข้าใจในตนเองผ่านแบบทดสอบ เพื่อจำแนกผู้เรียนกับสาขาด้านศิลปะได้เหมาะสม 2. ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์อาชีพ โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาเกี่ยวกับอาชีพที่สามารถประกอบได้ในสาขาศิลปะที่เหมาะสมกับตนเอง 3. ให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกอาชีพที่มีเหมาะสมกับผลทดสอบ 4. ให้ผู้เรียนวางแผนการศึกษาต่อ โดยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาและวางแผนการศึกษาของตน
4. ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกม เพื่อการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสามารถศึกษาจนจบกิจกรรมโดยใช้องค์ประกอบของเกม คือ มีการวางเป้าหมาย มีการวางในสอดคล้องกับวัตถุประสงค์กับการเรียนรู้ มีการตั้งกฎในการเล่น โดยเชื่อมโยงกับการป้อนกลับและการให้รางวัล ใช้การเลื่อนลำดับ การให้คะแนน สัญลักษณ์ความสำเร็จ และการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเองในการขับเคลื่อนการแนะแนวในนวัตกรรม
5. การทดลองใช้นวัตกรรม นำไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านศิลปะ

6. ประเมินผล เป็นการวัดความเข้าใจในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านศิลปะว่าได้รับแนวทางการศึกษาต่อ สามารถตัดสินใจเลือกสาขาอาชีพผู้การวางแผนการศึกษาของตนได้หรือไม่

จากการสร้างการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์สามารถสร้างรูปแบบตัวอย่างนวัตกรรมได้ดังนี้

### ตารางที่ 3

ตัวอย่างนวัตกรรมตามแนวทางการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

กิจกรรมที่ 1 Find myself
<p><b>รูปแบบของแบบสำรวจความสนใจอาชีพทางศิลปะ</b> แบ่งออกเป็น 4 หมวด ได้แก่</p> <p>หมวดที่ 1 ความสนใจ เลือกตอบ ชอบ เฉยๆ หรือ ไม่ชอบ จำนวน 20 ข้อ</p> <p>หมวดที่ 2 ความสามารถ เลือกตอบระดับ น้อยมาก น้อย ปานกลาง สูง สูงมาก จำนวน 20 ข้อ</p> <p>หมวดที่ 3 บุคลิกภาพและรูปแบบการทำงาน ใช่ อาจจะ หรือ ไม่ใช่ จำนวน 20 ข้อ</p> <p>หมวดที่ 4 อาชีพ เลือกตอบ สนใจ หรือ ไม่สนใจ จำนวน 30 ข้อ</p>
<p><b>จุดประสงค์</b> ผู้เรียนได้รู้ผลการประเมินระดับความสนใจ บุคลิกภาพและรูปแบบการทำงาน ความรู้และทักษะความสามารถ อาชีพศิลปะที่สนใจของตนเองว่ามีระดับเท่าไร และสาขาศิลปะใดเหมาะสมกับตนเองมากที่สุด</p>
<p><b>แนวความคิด</b> ผู้เรียนทำกิจกรรม แบบทดสอบ Find myself แบบเลือกตอบ โดยกิจกรรมนี้จะทำให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ตนเองผ่านแบบทดสอบทั้ง 4 หมวด เพื่อที่จะทราบว่าตนเองเหมาะกับสาขาการเรียนศิลปะสาขาใดมากที่สุด</p>
<p><b>ผลการป้อนกลับ</b> ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การเลื่อนระดับ (Level)</li> <li>2. ผลคะแนนรวมของแต่ละสาขา (Score)</li> <li>3. สัญลักษณ์ (Item) แสดงสาขาอาชีพที่ผู้เรียนได้คะแนนสูงสุด จาก 3 สาขา</li> <li>3. คุณสมบัติเด่นของสาขาอาชีพ</li> <li>4. อาชีพศิลปะในสาขา</li> <li>6. คณะที่ในสาขาวิชา</li> </ol>

## การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

สาขาทางศิลปะแบ่งได้ 3 สาขาใหญ่ ได้แก่ 1. สาขาวิชาจิตรศิลป์ 2. สาขาวิชาประยุกตศิลป์ 3. สาขาวิชาศิลปศึกษา โดยจะอธิบายคุณสมบัติเด่นของสาขาอาชีพ อาชีพศิลปะในสาขา และคณะในสาขาวิชา ซึ่งแบ่งวัตถุประสงค์ของแต่ละสาขาที่ชัดเจน ได้แก่ สาขาจิตรศิลป์ คือ มุ่งสร้างผู้เชี่ยวชาญศิลปะที่มีจุดประสงค์สร้างผลงานด้านความงาม หรือถ่ายทอดความรู้สึกของตนเองอย่างมีสุนทรียภาพด้วยเทคนิค วัสดุต่าง ๆ มากกว่าการคำนึงเพื่อประโยชน์ใช้สอย โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และสื่อประสม สาขาประยุกตศิลป์ คือ มุ่งสร้างผู้เชี่ยวชาญที่สร้างสรรคงานศิลปะที่มุ่งเน้นประโยชน์ทางการใช้สอยควบคู่กับความงาม เช่น นิเทศศิลป์ มัณฑนศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ หัตถศิลป์ สถาปัตยกรรม และอื่น ๆ ที่ได้นำศิลปะไปประยุกต์ที่เน้นด้านประโยชน์ใช้สอย การค้า (ก่าจร สุนพงษ์ศรี, 2559) เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ แต่คำนึงถึงคุณค่าทางความงามควบคู่กัน (ประเสริฐ พิษยะสุนทร, 2555) โดยเป็นงานศิลปะลักษณะนี้อาจทำด้วยมือหรือเครื่องจักร ตามคำกล่าวของ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี สาขาศิลปศึกษา คือสร้างผู้เชี่ยวชาญทางการสอนวิชาศิลปะ โดยไม่จำกัดศาสตร์ใดเฉพาะ รวมทั้งรูปแบบและบริบทของการถ่ายทอดความรู้ โดยทักษะของผู้ถ่ายทอดก็จะเปลี่ยนแปลงตามในสาขาด้านศิลปะที่ตนถนัด หากเป็นการสร้างการศึกษาศิลปะในระบบก็จะมีความรู้ทักษะเกี่ยวกับการสอน เช่น การออกแบบหลักสูตร การวัดและประเมินผล ส่วนการศึกษานอกระบบ จะมีความคล้ายกับการศึกษาในระบบ แต่มีความยืดหยุ่นมากกว่า คือ เน้นการเพิ่มศักยภาพของผู้เรียนเฉพาะ ส่วนการศึกษาตามอัธยาศัยเป็นการจัดสภาพแวดล้อมสถานการณ์ ปัจจัยเกื้อหนุนสื่อ แหล่งความรู้เพื่อส่งเสริมให้บุคคลได้เรียนรู้ตามความสนใจ ศักยภาพ และโอกาส เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตทั้งของตนเองและสังคม (ชัยยศ อิ่มสุวรรณ์ และคณะ, 2544) เช่น การสร้างแหล่งเรียนรู้ อย่างพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ หรือกิจกรรมด้านศิลปะ เช่น กิจกรรมศิลปะบำบัด หรือการอบรมระยะสั้น (Workshop)

แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เนื้อหาและออกแบบตามหลักการเลือกอาชีพของแฟรงค์ พาร์สันส์ และหลักเกมมิฟิเคชัน คือ การสร้างแบบสำรวจความสนใจอาชีพทางศิลปะ เพื่อให้

ผู้เรียนได้รู้สาขาศิลปะที่เหมาะสมกับตน จากผลรวมของความสนใจ ความสามารถ บุคลิกภาพ และอาชีพที่สนใจ สอดคล้องกับการวิเคราะห์ตนเองที่ต้องมีความเข้าใจในตนเองก่อน ส่วน การให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพศิลปะแขนงต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความรู้ลึกในสายอาชีพ ผู้เรียนสามารถ ศึกษารูปแบบการทำงานศิลปะในแขนงที่เห็นว่าเหมาะสมกับตนเอง สอดคล้องกับการวิเคราะห์ อาชีพ และสร้างกิจกรรมให้ผู้เรียนออกแบบแผนการศึกษาของตนเอง สอดคล้องกับการตัดสินใจเลือกอาชีพที่ผู้เรียนได้วิเคราะห์ตนเองกับอาชีพพร้อมกัน และวางแผนการศึกษาต่อได้อย่าง เหมาะสมกับอาชีพทางศิลปะที่ตัดสินใจเลือก (กรมส่งเสริมการมีงานทำ กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน, 2561) ตามหลักการเลือกอาชีพของแฟรงค์ พาร์สันส์ จะนำไปสู่การตระหนักรู้ในตนเองเป็นการเข้าใจตนเอง ในเรื่องความรู้สึก ความสนใจ และทักษะที่มีอยู่ภายในตนเอง ได้ (มยุรี วิสุตราศัย, 2547) สอดคล้องกับพฤติกรรมความต้องการพื้นฐานของมนุษย์เวลาเล่น เกม คือ ความต้องการเรื่อง ความเป็นตัวตนของตนเอง (Self-expression) ดังนั้นองค์ประกอบ ของนวัตกรรมตามแนวเกมมิฟิเคชันจะต้องมี 1. เป้าหมาย (Goals) 2. กฎ (Rules) 3. การ บั่นกลับ (Feedback) 4. รางวัล (Reward) เช่น การเลื่อนลำดับ การให้คะแนน สัญลักษณ์ ความสำเร็จ การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเอง จะสามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียน ในแต่ละขั้นของการแนะนำการศึกษาได้ สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการ เรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันของ ชนัตต์ พูนเดช และธนิดา เลิศพรกุลรัตน์ (2558) ได้สรุป ว่า การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้เป็นเทคนิคที่สามารถสร้างแรงจูงใจ และความผูกพันในการเรียนได้ และการจัดกิจกรรมตามแนวเกมมิฟิเคชันนั้นผู้เรียนมีแรงจูงใจ ในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบปกติ (ศุภกร ภิรมงคลจิต, 2558)

การสร้างการแนะนำการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทาง ออนไลน์ สอดคล้องกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ที่สร้างนวัตกรรมที่มี ประสิทธิภาพ ประกอบด้วย 1. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายกับเนื้อหาการเรียนรู้ สอดคล้องกับ ขั้นทำความเข้าใจต่อกลุ่มเป้าหมาย (Empathize) 2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ สอดคล้องกับขั้นระบุปัญหาหรือประเด็นพรรค (Define) 3. ออกแบบกิจกรรม และ 4. ประยุกต์ ใช้อองค์ประกอบของเกม สอดคล้องกับขั้นระดมความคิด (Ideate) สร้างแบบจำลอง หรือการ สร้างต้นแบบ (Prototype) 5. การทดลองใช้นวัตกรรม และ 6. ประเมินผล สอดคล้องกับ ทดสอบแนวคิดและพัฒนาต้นแบบที่เป็นตัวอย่างแนวคิด (Test) เพื่อให้ได้แนวทางของนวัตกรรม ที่ตอบโจทย์ (Stanford d.school, 2009)

ข้อเสนอแนะ

1. ควรนำแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ นำไปทดลองใช้กับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีความสนใจด้านศิลปะ

2. ควรนำแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความสนใจด้านศิลปะ

3. ควรศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับอาชีพทางด้านศิลปะที่อยู่ในความต้องการทางตลาดในปัจจุบัน จากกรมจัดหางาน และผู้เชี่ยวชาญในอาชีพนั้น ๆ เพื่อให้มีฐานข้อมูลความรู้กว้างขึ้นเกี่ยวกับอาชีพด้านศิลปะ

## USSTANUNGSU

- Boonyanun, S. (2017). Using of Online Social Networks to Support Art Education for 4.0 learner. *Journal of Education Studies* 45(3) : 221
- โลมฉาย บุญญานันต์. (2560). การนำเครือข่ายทางสังคมออนไลน์มาใช้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับผู้เรียนในยุคการศึกษา 4.0. *วารสารครุศาสตร์* 45(3) : 221.
- Chusaengnin, C.(2018). Gamification Learn to play as a game. Retrieved from <https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48>.
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561). เกมมิฟิเคชันเรียนเล่นให้เป็นเกม. สืบค้นจาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48>.
- Creager, F and M, Deacon. (2012). "Trait and Factor, Developmental, Learning, and Cognitive Theories" in *Career Counseling : Foundation, Perspective, and Applications*. (2<sup>nd</sup> ed.). New York : Routledge.
- Employment promotion Division. (2018). *Guide to preparing for entering the labor market Career guidance service of the Department of Employment*). Retrieved from [https://www.doe.go.th/prd/assets/upload/files/phetchabun\\_th/53deb170f-83da152dce0258ed9d59d38.pdf](https://www.doe.go.th/prd/assets/upload/files/phetchabun_th/53deb170f-83da152dce0258ed9d59d38.pdf)
- กรมส่งเสริมการมีงานทำ กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน. (2561). *คู่มือการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่ตลาดแรงงาน การบริการแนะแนวอาชีพของกรมการจัดหางาน*. สืบค้นจาก [https://www.doe.go.th/prd/assets/upload/files/phetchabun\\_th/53deb170f-83da152dce0258ed9d59d38.pdf](https://www.doe.go.th/prd/assets/upload/files/phetchabun_th/53deb170f-83da152dce0258ed9d59d38.pdf)
- Erikson, E. H. (1959). *Psychological issues*. New York, NY: International University Press.
- Ginzberg E., (1971). *Toward a Theory of Occupational Choice*. In: Hitchcock W.L. and Kemp Maybry M., eds. *Readings in guidance*. MSS Educational Pub. Co.
- Holland, J. L. (1997). *Making vocational choices: A theory of vocational personalities and work environments* (3<sup>rd</sup> ed.). Psychological Assessment Resources. Retrieved from <https://archive.org/details/choosingvocation00parsuoft/page/30/mode/2up?ref=ol&view=theater>
- Imsuwan, C and others. (2001). *Informal education*. Bangkok: District Non-Formal and Informal Education Centre.
- ชัยยศ อิ่มสุวรรณ์ และคณะ. (2544). *การศึกษาตามอัธยาศัย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์การศึกษาตามอัธยาศัย กรมการศึกษานอกโรงเรียน.

- Jongmuenvai, B and others.(2019). Gamification for Learning. *Journal of Project in Computer Science and Information Technology*, 4, 2 (July - December) 1-2.
- เบญจภัค จงหมื่นไวย์และคณะ. (2562). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. *วารสารโครงการงานวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ*, 4, 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม) 1-2.
- Kappm Karl M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Retrieved from <https://www.wiley.com/en-us/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction%3A+Game+based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-97811181919>
- Loetbamroongchai, K. (2017). *Gamification (Gamification) A world of game-driven learning*. Retrieved from <http://touchpoint.in.th/gamification/>
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม. สืบค้นจาก <http://touchpoint.in.th/gamification/>
- Nunman, T. (2018). "Children lacking guidance" fill the problem of "TCAS", increase the burden of studying and lose work. Retrieved from <https://www.posttoday.com/politic/report/555074>
- ธเนศน์ นุ่นมัน. (2561). “เด็กขาดการแนะแนว” เดิมปัญหา “ทีแคส” เพิ่มภาระเรียนแล้วตกงาน. สืบค้นจาก <https://www.posttoday.com/politic/report/555074>
- Office of the Basic Education Commission. (2019). *Guidance development plan and guidance activities basic education level (2018-2022) according to the 20-year National Strategic Plan (2018-2037)* Retrieved from <http://www.guidestudent.obec.go.th/?p=1071>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *แผนพัฒนาการแนะแนวและแนวทางการจัดกิจกรรมแนะแนว ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พ.ศ.2561-2565) ตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580)*. สืบค้นจาก <http://www.guidestudent.obec.go.th/?p=1071>
- Office of the National Economic and Social Development Council the Prime Minister 's office. (2019). *Summary of The Twelfth National Economic and Social Development Plan*. Retrieved from [https://www.nesdc.go.th/ewt\\_dl\\_link.php?nid=6422](https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422)

- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานกฤษฎมนตรี. (2562). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 สืบค้นจาก [https://www.nesdc.go.th/ewt\\_dl\\_link.php?nid=6422](https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422)
- Office of the National Economic and Social Development Council. (2021). Thai society in the first quarter of 2021. Retrieved from [https://www.nesdc.go.th/ewt\\_dl\\_link.php?nid=5492&filename=social outlookreport](https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=5492&filename=social_outlookreport)
- สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2564). ภาวะสังคมไทยไตรมาสหนึ่ง ปี 2564. สืบค้นจาก [https://www.nesdc.go.th/ewt\\_dl\\_link.php?nid=5492&filename=social outlookreport](https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=5492&filename=social_outlookreport)
- Parsons, Frank. (1909). Choosing a vacation. Retrieved from <https://www.scribd.com/document/377293263/PARSONS-F-Choosing-a-Vocation-1909>
- Pichayasoonthorn, P. (2012). Introduction to art and design. Bangkok : Chulalongkorn University Press.
- ประเสริฐ พิษยะสุนทร. (2555). ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Poondej, C., and T. Lerdpornkulrat. ( 2016). Learning management with the gamification concept. Journal of education Naresuan University, 18, 3 (July - Semtember), 331-339.
- ชนัดด์ พูนเดช, และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18, 3 (กรกฎาคม - กันยายน), 331-339.
- Saensa, N. (2017). "Development of a Distance Training Package on Career Guidance for Secondary School Guidance Teacher." Nonthaburi Province. Master' s thesis, Sukhothai Thammathirat Open University.
- นิรนาท แสนสา. (2560). "การพัฒนาชุดฝึกอบรมทางไกล เรื่อง การแนะแนวอาชีพสำหรับครูแนะแนวระดับมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี." ปรินุณยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- Soonphongsri, K. (2016). Aesthetics: Principles of Art Philosophy visual arts theory Art criticism. Bangkok : Chulalongkorn University Press.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2559). สุนทรียศาสตร์:หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



- Stamford d.school. (2009). ModelGuideBOOTCAMP2010L. Retrieved from An Introduction to Design thinking Process Guide: <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designer-sources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModelGuide-BOOTCAMP2010L.pdf?sessionID=573efa71aea50503341224491c862e32f5edc0a9>
- Thatkhookrat, K. Unit 4 Personality and career choice. Retrieved from <https://sites.google.com/a/knw.ac.th/kar-xachiph-3/hnwy-thi-4-bukhlikphaph-kab-kar-leuxk-xachiph>.
- กุศล ทัดโคกกรวด. หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 บุคลิกภาพกับการเลือกอาชีพ. สืบค้นจาก <https://sites.google.com/a/knw.ac.th/kar-xachiph-3/hnwy-thi-4-bukhlikphaph-kab-kar-leuxk-xachiph>
- Thiramongkolchit, S. (2016). Effects of organizing learning activities in science based on gamification concept to enhance learning motivation of grade 2 students. OJED, 11, 4: 450-464. Retrieved from <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/161190/116216>
- ศุภกร ภิรมงคลจิต. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. OJED, 11, 4: 450-464. สืบค้นจาก <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/161190/116216>
- Wisutjai, M. (2004). The Effects of Using a Career Guidance Activities Package to Develop Awareness of Further Study in Vocational Education of Mathayom Suksa II students at Koktum Witaya School in Lopburi Province. Master's thesis. Graduate School, Burapha University.
- มยุรี วิสุตจาย. (2547). ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวที่มีต่อการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- Zimbrick, J. (2013). Is Gamification a Positive Learning Trend?. Retrieved from <http://www.coetail.com/jjimbrick/2013/12/01/is-gamification-a-positive-learning-trend/>