

Journal of Education Studies

Volume 42
Issue 1 January - March 2014

Article 17

1-1-2014

เปิดประตู ๓ เดือน

ใจทิพย์ ฌ สงขลา

Follow this and additional works at: <https://digital.car.chula.ac.th/educujournal>



Part of the [Education Commons](#)

Recommended Citation

ฌ สงขลา, ใจทิพย์ (2014) "เปิดประตู ๓ เดือน," *Journal of Education Studies*: Vol. 42: Iss. 1, Article 17.

DOI: there was a significant increase in the scores

Available at: <https://digital.car.chula.ac.th/educujournal/vol42/iss1/17>

This Article is brought to you for free and open access by Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Journal of Education Studies by an authorized editor of Chula Digital Collections. For more information, please contact ChulaDC@car.chula.ac.th.

เปิดประเด็น

Issues Raising

ใจทิพย์ ณ สงขลา

มทคอร์สแวร์ออนไลน์แบบเปิด-มุก (MOOC -- Massive Open Online Courseware) คอนเน็คติวิสต์ในศตวรรษที่ ๒๑: การประกอบการเชิงสังคม ในบทบาทมหาวิทยาลัยเพื่อความรับผิดชอบต่อสังคม

MOOC (Massive Open Online Courseware) Connectivist in 21st Century: Social Entrepreneur (SE) in Role of University Social Responsibility (USR)

การปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) เกิดขึ้นบนรอยต่อของนวมสมัย (Post Modern) ทำให้เกิด เป็นวิถีสังคมของศตวรรษที่ ๒๑ ที่ผสมผสานการทำงานชีวิตประจำวันและการเรียนรู้เข้าด้วยกัน ด้วยเทคโนโลยี ลักษณะการเรียนรู้จึงมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปจากทุกศตวรรษที่ผ่านมาอย่างสิ้นเชิง ดังที่สามารถอธิบายตามแนวคิดคอนเน็คติวิสต์ (Connectivism) ว่าบุคคลเรียนรู้ด้วยการสืบค้น คัดสรร สารความรู้ในรูปแบบดิจิทัล จากแหล่งความรู้ที่เกิดขึ้นใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา ความรู้ในรูปแบบดิจิทัล ที่สามารถปรับเปลี่ยนตัดแปลง ต่อเติม สร้างสร้างให้ใหม่ได้โดยง่าย ดังถูกนิยามชื่อว่า นิวมีเดีย (New Media) สื่อใหม่ หรือ สื่ออนุมิตร ที่มีมิติของความใหม่สอดอยู่ตลอดเวลา การเปลี่ยนแปลงต่อยอดความรู้ ในรูปแบบดิจิทัลเช่นนี้ นอกจากมีกฎหมายคุ้มครองสิทธิของผู้ประพันธ์สารความรู้ต้นฉบับตามกฎหมาย ด้วยสัญญาสิทธิบัตร (Copyright) ยังมีแนวคิดของกลุ่มการให้สิทธิ์การใช้ผลงานแก่สาธารณะชื่อว่า ครีเอทีฟ คอมมอน Creative Common (CC) ที่ให้ผู้เป็นเจ้าของผลงานนั้นๆ สัญญาให้อนุญาตให้ ผู้อื่นใช้ผลงานตามเงื่อนไขในระดับต่างๆ โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย จนกระทั่งเกิดเป็นแหล่งการเรียนรู้ ทางการศึกษาที่มีจำนวนมากมาย เรียกว่า แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิดหรือ โอ อี อาร์ (OER– Open Educational Resources) ที่ผู้ใช้งานเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากทั่วทุกมุมโลกสามารถเข้าถึงและใช้ ตอบสนอง การเรียนอย่างใฝ่รู้ของผู้แสวงหาอย่างไร้ขอบเขตจำกัด โอ อี อาร์ เป็นก้าวเริ่มต้นของพัฒนาต่อยอดไปยังปรากฏการณ์การเรียนรู้ของมวลชนกลุ่มใหญ่บนออนไลน์บนคอร์สแวร์ที่เปิดให้ สาธารณชน เข้าเรียนอย่างอิสระ เรียกว่า มุก หรือมทคอร์สแวร์ออนไลน์แบบเปิด (MOOC

-- Massive Open Online Course)

มหาวิทยาลัยไทยในบทบาทผู้ประกอบการเชิงสังคม (Social Entrepreneur) จึงมีบทบาทสำคัญ ในการสร้างและส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่สำคัญในรอยต่อของการเปลี่ยนแปลงปรากฏการณ์ในการเรียนรู้ของมหาวมวลชนขนาดใหญ่เช่นนี้ ด้วยการพัฒนาคุณภาพของการเรียนรู้ที่ผสานกับ การเรียนรู้ในบริบทสังคมจริง และขยายโอกาสให้กับผู้ใฝ่รู้ใฝ่เรียนนอกระบบการลงทะเบียน ด้วยระบบ การเรียนรู้ที่ขยายเปิดโอกาสให้การเรียนรู้อย่างตลอดชีวิตในรูปแบบของมหาสาระความรู้ออนไลน์แบบเปิด

บทความนี้เสนอแนวคิดกระบวนทัศน์การเรียนรู้แบบเชื่อมโยง (Connectivist) ท่ามกลางสาระความรู้ที่ครอบคลุมลักษณะของนิวมิตีเดียและแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด นอกจากนี้ ได้สังเคราะห์ลักษณะ เครื่องมือ ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ และการจัดการเรียนการสอน ในบริบทการเรียนรู้แบบเปิดที่เกิดขึ้น ในกลุ่มมวลมหาชนและในที่สุดได้อภิปรายถึงแนวคิดหลักการประกอบการเชิงสังคม (Social Entrepreneur) ซึ่งเป็นฐานที่มาของมหาวิทยาลัย ความรับผิดชอบต่อสังคม และในที่สุดบทบาทของมหาวิทยาลัยใน การเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้นด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างมี คุณภาพที่สานต่อกับสภาวะ การเรียนรู้ ของกลุ่มชนผู้ใฝ่เรียนรู้อย่างใหญ่ที่ไร้ขอบเขตจำกัดเช่นนี้

I. กระบวนทัศน์การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงตามแนวคิดคอนเนคติวิสม์ (Connectivism) ด้วยสื่อใหม่ ในแหล่งการเรียนรู้แบบเปิดในศตวรรษที่ ๒๑

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทำให้เกิดวิถีสังคมดิจิทัลในศตวรรษที่ ๒๑ ที่บุคคลหลอมรวม ชีวิตการทำงาน การสนทนา และการเรียนรู้เข้าด้วยกัน จากสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้ทั่วโลก จากทศวรรษที่ผ่านมาในเอเชียเพิ่มจาก ๑๑๔ ล้านคน เป็น ๑ พันล้านคน จากผู้ใช้ทั่วโลก ๒ พันล้าน (Internet World Stat, 2012) วัฒนธรรมการเรียนรู้ของบุคคลในสังคมดิจิทัล เป็นการสืบเสาะเชื่อมโยง สาระความรู้ในรูปแบบดิจิทัล และสื่อสารด้วยข้อความผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Connectionism) กระบวนทัศน์การเรียนรู้เป็นปัจเจกบุคคลท่ามกลางกระบวนกรกลุ่ม ดังที่นักวิชาการ Rheingold (2012) กล่าวถึงบริบทการเรียนรู้ตามลำพังแต่ด้วยกัน “Learning Alone but Together” ในลักษณะปัญญาหรือความฉลาดร่วม (Collective Intelligence) ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากการร่วมใช้ความคิดปัญญา ของมวลชนผ่านเทคโนโลยีเครือข่าย และเป็นบรรทัดฐานที่เกิดขึ้นใหม่ ของประชาคมในศตวรรษที่ ๒๑

ที่มาของคอนเน็คติวิสม์ นักวิชาการการเรียนรู้ในโลกยุคใหม่ เสนอทฤษฎีคอนเน็คติวิสม์ ดาวน์ส (Downes, 2006) ได้อธิบายทฤษฎีคอนเน็คติวิสต์ โดยอ้างอิงหลักการโครงสร้างระบบเซลล์ประสาทในสมองมนุษย์ และจำลองการเรียนรู้จากการเชื่อมโยงโหนดความรู้เพื่ออธิบายการเรียนรู้ใน เครือข่ายสารสนเทศและสังคมออนไลน์ การเรียนรู้นี้มีความเชื่อว่าการเรียนรู้ไม่หยุดนิ่ง ความรู้เกิดขึ้น ทุกเวลาในที่ จึงนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆอย่างรวดเร็ว และมีผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของเรา การเรียนในยุคใหม่จะต้องเปลี่ยนแปลงทิศทางการเรียนรู้ไปสู่การแสวงหาความรู้จากวิธีการหลากหลาย และตลอดเวลา เช่น ค้นหาผ่านเครือข่ายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ การเข้าสู่ชุมชน เพื่อการใช้แหล่งความรู้ จากกลุ่มชน (crowd sourcing) ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่าองค์ความรู้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นบุคคลจะต้องมีการเชื่อมโยงความรู้เข้ากับความรู้ใหม่อยู่ตลอดเวลา (Siemens, 2008; Darrow, 2011)

ทฤษฎีการเรียนรู้คอนเน็คติวิสม์กับทฤษฎีการเรียนรู้คลาสสิก

นักวิชาการได้ทำการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างทฤษฎีพฤติกรรมนิยม พุทธิปัญญานิยม คอนสตรัคติวิสต์ และคอนเน็คติวิสต์ (Siemens, 2008; Giesbrecht, 2007) อภิปรายได้ ๕ ประเด็น ดังต่อไปนี้

๑. กระบวนการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการรับข้อมูล การฝึกหรือ การปฏิบัติในสิ่งแวดล้อมหนึ่งๆ แนวคิดพฤติกรรมนิยมเชื่อว่าพฤติกรรม เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ ตามการให้เงื่อนไข หลักการพุทธิปัญญานิยมเห็นว่ากระบวนการเรียนเกิดจากการเชื่อมโยงโหนดความคิด ในส่วนแนวทางคอนสตรัคติวิสต์สังคมเชื่อว่ากระบวนการสร้างความรู้เป็นการตีความส่วนบุคคล ในขณะที่มุมมองใหม่ของคอนเน็คติวิสต์ เสนอว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นและกระจายตัวในสังคมและ เทคโนโลยีเครือข่ายการเรียนรู้เกิดจากการรับรู้และรูปแบบการตีความของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน

๒. อิทธิพลต่อการเรียนรู้ แนวคิดพฤติกรรมนิยมเห็นว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ คือ การให้การเสริมแรงด้วยรางวัลหรือสิ่งที่พึงประสงค์ ส่วน แนวพุทธิปัญญานิยมมุ่งเน้นการเชื่อมต่อ ประสบการณ์ตามรูปแบบวิธีการคิดของแต่ละคน และแนวคอนสตรัคติวิสต์ ใช้วิธีการของเกียวมมีส่วนร่วม ในสังคมและวัฒนธรรม ในแนวคิดใหม่ของคอนเน็คติวิสต์เชื่อว่าความหลากหลายและซับซ้อนของ เครือข่ายเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของบุคคล トラบเท่าที่มีความหลากหลายของแหล่งข้อมูล และการอ้างอิงจากบุคคลทำให้เกิดความซับซ้อนและการเรียนรู้

๓. ความจำเป็นในการเรียนรู้ ความจำเป็นพื้นฐานเบื้องต้นของการเรียนรู้ ในการสร้างความจำเป็นของผู้เรียน แนวคิดพฤติกรรมนิยมเชื่อว่าเกิดจากการกระทำซ้ำซึ่งเราทำได้ด้วยการเสริมแรงในแนวพุทธิปัญญานิยม เชื่อว่าความจำเป็นทำหน้าที่ตีความ จัดเก็บ และเรียกคืนความรู้มาใช้และแนวคอนสตรัคติวิสต์เห็นว่า ความจำเป็นการนำประสบการณ์เดิม มาปรับให้เข้ากับบริบทในปัจจุบัน ในขณะที่แนวคิดใหม่ของคนเฝ้าคิดวิสต์ มองว่าความจำเป็นไว้เพื่อการวิเคราะห์รูปแบบของการเปลี่ยนแปลง ที่เกิดขึ้น อยู่เสมอของระบบเครือข่าย เพื่อสร้างฐานสำคัญในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล

๔. การถ่ายโอนความรู้ การถ่ายโอนความรู้ในแนวคิดพฤติกรรมนิมนั้นเชื่อว่าเป็นการตอบสนอง สิ่งเร้า แนวคิดพฤติกรรมนิยมมุ่งการสร้างความรู้ด้วยการถ่ายโอน เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ตรงตามที่ต้องการ ส่วนคอนสตรัคติวิสต์ใช้การถ่ายถอดด้วยกระบวนการทางสังคม ในขณะที่แนวคิดใหม่ของคนเฝ้าคิดวิสต์ เชื่อว่าการถ่ายถอดความรู้เกิดจากการสร้างสาระความรู้ในระบบเครือข่ายและเชื่อมโยงไปยังหน่วยต่างๆ

๕. รูปแบบการเรียน แนวคิดพฤติกรรมนิยมมุ่งการเรียนโดยใช้ภาระงานเป็นฐาน (Task-based Learning) เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแสดงพฤติกรรมตามเงื่อนไขที่วางไว้ ส่วนแนวพุทธิปัญญานิยม จัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้ที่ให้เหตุผลและการแก้ปัญหา คอนสตรัคติวิสต์ใช้แนวทางการเรียน จากสังคมตามบริบทจริง ใช้รูปแบบการสอนที่มีโครงสร้างยืดหยุ่น ในขณะที่คนเฝ้าคิดวิสต์เชื่อว่า รูปแบบ การเรียนที่ซับซ้อนจะเกิดขึ้นได้เมื่อเนื้อหาที่เรียนรู้ต้องมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และเน้นความสามารถ ในการใช้งานจากแหล่งข้อมูลอันหลากหลาย

กระบวนการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงจากทฤษฎีพฤติกรรมนิยม พุทธิปัญญานิยม คอนสตรัคติวิสต์ ไปสู่แนวคิดคนเฝ้าคิดวิสต์นั้นเชื่อว่าท่ามกลางความหลากหลาย ของสารสนเทศที่มี การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว บุคคลสามารถสร้างปรับปรุงเปลี่ยนแปลง และเผยแพร่ความรู้ได้อย่างรวดเร็ว ตามนิยามที่เรียกชื่อว่า สื่อใหม่ หรือ นิวมีเดีย (New Media) และรวมทั้งการใช้สื่อจากแหล่งความรู้ แบบเปิดที่อนุญาตให้มีการแก้ไขใหม่ได้ที่เรียกว่า ทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (โอ อี อาร์ – OER—Open Educational Resources)

II. สื่อใหม่ (New Media) ในแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER – Open Educational Resources)

สื่อใหม่ (New media) นิวมีเดีย สื่อใหม่ หรือสื่ออนิเมิต หมายถึง การเข้าถึงเนื้อหาตามความต้องการ ทุกที่ทุกเวลาและทุกอุปกรณ์ดิจิทัล ซึ่งรวมไปถึงข้อมูลป้อนกลับของผู้ใช้ที่โต้ตอบระหว่างกัน เอื้อให้เกิดการรวมตัวเป็นชุมชนที่แวดล้อมเนื้อหาสื่อ นั้น ด้วยการมีส่วนร่วม

อย่างสร้างสรรค์และนิยาม คำว่า “ใหม่” คือ ความคาดหวังของสื่อใหม่ที่การสร้างเนื้อหาที่สดใหม่และไร้ข้อจำกัดในเวลาที่เกิดขึ้น ดังที่ เลฟ มาโนวิช (Lev Manovich) (NMC, 2013) ได้ นิยามคำว่า สื่อใหม่ ไว้ในบทนำของหนังสือ เดอะนิวมีเดียรีดเดอร์ (The New Media Reader) ดังต่อไปนี้

๑. สื่อใหม่มีความสัมพันธ์กับกระบวนการทัศนทางวัฒนธรรม กล่าวคือ อินเทอร์เน็ตและการสื่อสาร ทางเครือข่ายวัฒนธรรมไซเบอร์ ทำให้เกิดปรากฏการณ์ทางสังคมที่มีความหลากหลาย เช่น การเขียนบล็อก เกมออนไลน์

๒. สื่อใหม่ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นฐานการเผยแพร่ สื่อที่เกิดขึ้นใหม่ๆ จะถูกนิยามใหม่ อยู่ตลอดเวลา ภายในทุก ๒-๓ ปี จึงเป็นความใหม่ของสื่อ เช่น เน็ตทีวี หรือสื่อสังคม

๓. สื่อใหม่ใช้ซอฟต์แวร์เป็นฐานในการเผยแพร่ สื่อที่ผลิตไว้ในรูปแบบดิจิทัลสามารถใช้คุณสมบัติ เดิมนำมาเปลี่ยนแปลงสร้างออกมาเป็นรุ่นใหม่ๆ ได้อีกหลายรุ่น ตัวอย่างหนึ่งคือรูปภาพที่เก็บบันทึก เป็นข้อมูลเมทริกซ์ สามารถจัดดำเนินการและเปลี่ยนแปลง เช่น การกลับสี การปรับขาวดำ การทำให้คมชัด การแปลงเป็นภาพการ์ตูน

๔. สื่อใหม่เป็นการผสมระหว่างวัฒนธรรมเดิมกับการต่อเติมเชิงสร้างสรรค์ด้วยซอฟต์แวร์ กล่าวคือ ข้อมูลเป็นการแทนที่ความเป็นจริงอันประจักษ์ตามประสบการณ์ของมนุษย์ ส่วนข้อมูล “ใหม่” คือข้อมูลเชิง ตัวเลขการต่อเติม บันทึก “เชิงสร้างสรรค์” เกิดขึ้นโดยเทคนิค เช่น การเก็บความจริงในรูปแบบภาพยนตร์ และสร้างต่อเติมโดยคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน เป็นต้น

๕. สื่อใหม่ให้สุนทรียะ ในการปรากฏเป็นสื่อร่วมสมัย และเทคโนโลยีสื่อสาร ที่เกิดขึ้นใหม่ๆ เป็นกลยุทธ์ เชิงสุนทรียะที่อาจปรากฏซ้ำเพียงสองหรือสามครั้งซึ่งไม่สามารถเปรียบเทียบเห็นเป็นพัฒนาการแต่ สามารถวิเคราะห์ความสัมพันธ์เทียบเคียงเทคโนโลยีนั้นๆ ไปกับช่วงสมัยของสังคม การเมือง เศรษฐกิจ หรือยุคสมัยต่างๆ เช่น ยุคสื่อสังคม

๖. สื่อใหม่สามารถสร้างใหม่ได้อย่างรวดเร็ว ในขณะที่สื่อก่อนหน้านี้เป็นเทคนิคการทำด้วยมือ คอมพิวเตอร์ช่วยทุ่นเวลาทำงานอย่างรวดเร็วทำให้เกิดเทคนิคการแทนซึ่งไม่เคยมีมาก่อนทำให้เกิด สื่อศิลปะรูปแบบใหม่ๆ เช่น สื่อประสมปฏิสัมพันธ์และวิดีโอเกม

๗. สื่อใหม่เป็นเมตามิเดีย (metamedia) เกิดขึ้นพร้อมกับแนวคิดหลังยุคทุนนิยม (post modernism) เป็นการนำผลงานเก่ามาปรับปรุงมากกว่าที่จะสร้างสรรค์ผลงานใหม่ เมตามิเดียเป็น แนวทางที่ปริมาณสามารถเปลี่ยนเป็นคุณภาพ ดังนั้น สื่อใหม่จึงเป็นแนวทางใหม่ของการเข้าถึง และการจัดดำเนินการสารสนเทศ เช่น สื่อหลายมิติ ฐานข้อมูล เลิร์ชเอนจิน ฯลฯ

๘. สื่อใหม่ เป็นศิลปะเชิงการจัดรวม (combinatorics) เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้โดยมนุษย์ ด้วยการเปลี่ยนแปลงพารามิเตอร์อย่างเป็นระบบ นำไปสู่ผลงานสร้างสรรค์ภาพและโครงสร้าง จากตำแหน่งที่คล้ายกัน เกิดจากการกระทำรังสรรค์โดยบุคคล สื่อใหม่จึงไม่ใช่ขึ้นกับเพียงเทคโนโลยี แต่ขั้นตอนวิธีการถือว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญของสื่อใหม่

สื่อใหม่จึงประกอบด้วยสาระสำคัญของความใหม่ เกิดจากการสร้างสรรค์ได้ใหม่จากรูปร่าง ของความเป็น ดิจิทัล และมีความเป็นนวัตกรรมที่เกิดจากวัฒนธรรมที่สร้างจากความคิดของคนและกลุ่มชน ในแนวความคิดในยุคสารสนเทศและสื่อใหม่เช่นนี้ นำพาไปสู่การศึกษา ๓.๐ (Education 3.0) ที่สถาบันการศึกษา ผู้เรียน และชุมชน สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้ด้วยการเชื่อมโยงอย่างซับซ้อน (semantic network) รวมทั้งการเรียนรู้ในเทคโนโลยีเสมือนจริง (Immersive Learning) การเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีเสมือนจริงช่วยจำลองสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เกือบเหมือนจริงทุกอย่าง ทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสมีส่วนร่วมในสิ่งแวดล้อมจริงนั้นเหมือนอยู่ในสถานที่จริงเช่นในห้องปฏิบัติการทดลองหรือแล็บต่างๆ มีลักษณะอยู่ ๔ ประการคือ

๑. ผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบกิจกรรมความร่วมมือกันในการสร้างความรู้
๒. ผู้เรียนต้องเป็นผู้กระตือรือร้นในการเรียนรู้ของตนเอง
๓. กิจกรรมการเรียนรู้ต้องมุ่งเน้นการสร้างสรรคโดยผู้เรียน ไม่จำกัดกรอบสถาบันและชั้นเรียน

๔. แหล่งใช้ทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด (OER – Open Educational Resources)

แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิด หรือ โอ อี อาร์ (OER–Open Educational Resources) แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้แบบเปิดเรียกว่า โอ อี อาร์ (OER–Open Educational Resources) หมายถึง แหล่งสาระความรู้ ในรูปแบบดิจิทัล ในรูปแบบต่างๆ ทั้งที่เป็นงานเขียน ตำรา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ บทเรียนมัลติมีเดีย วิดีทัศน์ สื่อประกอบการสอน ฯลฯ รวมทั้งซอฟต์แวร์ ที่ผู้พัฒนาขึ้นเปิดให้ใช้เป็นความรู้ สาธารณะโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย โดยแสดงสัญลักษณ์อนุญาตลักษณะที่ให้นำไปใช้ได้ ซึ่งผู้นำไปใช้ อาจต่อเติม ดัดแปลง ผลผสมผสานใหม่ตามเงื่อนไขที่ผู้เป็นเจ้าของระบุอนุญาต ไว้ในชิ้นงานความรู้นั้นๆ หรือเรียกว่า ซีซี ซีโร (CC0) โดยใช้สัญลักษณ์รูปภาพต่างๆ ประกอบกับตัวย่อแทนความหมาย เช่น (CC) การอ้างอิงแหล่งที่มา (BY) การให้อนุญาตไปใช้ในแบบเดียวกัน (SA) ห้ามดัดแปลง (ND) ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า (NC) เป็นต้น

โอ อี อาร์ ครอบคลุม การกำหนดสิทธิ์โดยใช้สัญลักษณ์รูปภาพต่างๆ ประกอบกับตัวย่อ แทนความหมาย เช่น (CC) การอ้างอิงแหล่งที่มา (BY) การให้อนุญาตไปใช้ในแบบ

เดียวกัน (SA) ห้ามดัดแปลง (ND) ห้ามนำไปใช้เพื่อการค้า (NC) เป็นต้น ทั้งนี้ จึงทำให้เกิดลักษณะการเปิดของเนื้อหา ได้ใน 4 ลักษณะ ได้แก่

๑. การใช้ซ้ำ (Reuse) หมายถึง การนำทรัพยากรมาใช้ซ้ำโดยไม่เปลี่ยนแปลงไปจากสภาพเดิม

๒. การเผยแพร่ซ้ำ (Redistribute) หมายถึง การนำทรัพยากรเผยแพร่ต่อผู้อื่นได้

๓. การปรับปรุงงาน (Revise) หมายถึง การนำทรัพยากรมาปรับปรุงยุคต่อกับความต้องการ

๔. การเรียบเรียงใหม่ (Remix) หมายถึง การนำทรัพยากร ๒ ชิ้นขึ้นไป มาเรียบเรียงเป็นสิ่งใหม่

ประเภทของทรัพยากรการศึกษาแบบเปิด โอ อี อาร์ สามารถจำแนกได้เป็น ๔ ประเภทตามขนาดและผู้พัฒนา ได้แก่

๑. ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดที่มีขนาดใหญ่และมีสถาบันการศึกษาเป็นฐานสนับสนุน ได้แก่ คอร์สแวร์แบบเปิดของมหาวิทยาลัยแมตซาชูเซต (OCW) นับว่าเป็นแหล่งใหญ่ของคอร์สแวร์ความรู้ ที่มีผู้เข้าเรียน โดยสาระของคอร์สแวร์ได้มาจากการบันทึกการสอนของแต่ละรายวิชาของสถาบัน ในรูปแบบวิดีโอ และลักษณะที่ใกล้เคียงกับ มหาวิทยาลัยเปิดของอังกฤษ (Open Learn)

๒. ทรัพยากรทางการศึกษาแบบเปิดที่มีขนาดเล็ก และมีสถานศึกษาเป็นฐานสนับสนุน ได้แก่ OpenER โดยมหาวิทยาลัยเปิดเนเธอร์แลนด์ (Open University of the Netherlands) โครงการฟรี คอร์สแวร์ (Free Courseware) โดยมหาวิทยาลัยเวสเทิร์นเคป (University of the Western Cape) และ คอร์สแวร์เปิดโดยมหาวิทยาลัยสหประชาชาติ (United Nation University) และคอร์สแวร์เปิดโดย คลาเกนเฟิร์ต (Klagenfurt)

๓. ทรัพยากรทางการศึกษาแบบเปิดที่มีขนาดใหญ่โดยมีชุมชนเป็นฐานตัวอย่าง ได้แก่ สารานุกรมออนไลน์ (wikipedia) ซึ่งเกิดขึ้นจากการช่วยกันสร้างสาระความรู้ โดยสมาชิกทั่วไปหรือการเผยแพร่ความรู้โดยชุมชนซึ่งนักวิชาการหลากหลายสาขา ประชาคมพัฒนาแหล่งทรัพยากร สื่อมัลติมีเดียการศึกษาเพื่อการเรียนและการสอนออนไลน์ หรือ เมอร์โล (MERLOT - Multimedia Educational Resources for Learning and Online Teaching)

๔. ทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดที่มีขนาดเล็กโดยมีชุมชนเป็นฐาน ได้แก่ Open Course ที่เกิดจาก ความร่วมมือของครู นักวิจัย และผู้เรียนโดยมีจุดประสงค์ร่วมกันคือการพัฒนาความรู้แบบเปิด การนำ ทรัพยากรการเรียนรู้ไปใช้ใหม่อย่างมีคุณค่า ได้แก่ ทรัพยากร

การศึกษา ในรูปแบบแอนิเมชัน สถานการณ์ จำลอง โมเดล และกรณีศึกษา

การจัดทรัพยากรการศึกษาแบบเปิดโดยสถาบันการศึกษาในหลายรูปแบบเช่นนี้ ทำให้เกิดปรากฏการณ์การเรียนรู้ที่ผู้ใฝ่รู้ใฝ่เรียนจำนวนมากร่วมกัน เรียนรู้ ผ่านระบบบริหารจัดการเรียนแบบเปิด ที่เรียกว่า มูค (MOOC -- Massive Open Online Courseware)

III. การเรียนรู้แบบเปิดบนมูค (MOOC -- Massive Open Online Courseware)

มูค หมายถึง คอร์สแวร์ออนไลน์ขนาดใหญ่ ที่เปิดให้มีการลงทะเบียนเรียนรู้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย อาจอยู่ในรูปแบบของการร่วมกันเปิดหลักสูตรสู่สาธารณะมีลักษณะการประเมินการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง (McAuley, et al., 2010)

การเรียนรู้แบบเปิดบนมูคอธิบายตามแนวคิดของของ สตีเฟ่น ดอร์วิน และ มอริสัน ผู้นิยามมูค ว่าเป็นการเรียนรู้ในแนวทางของคอนเน็คติวิสม์ เป็นการเรียนรู้ที่เปิดกว้างให้กับผู้เรียนเลือกเรียนรู้ เชื่อมโยงความคิดตนตามความสนใจ ซึ่งในบริบทของการเรียนที่ได้ผลดีที่สุดเช่นนั้น ผู้เรียนมักจะสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันตามธรรมชาติภายหลังจึงถูกนิยามชื่อว่าซีมูค (cMOOC) Connectivism/Connective Knowledge (Downes, 2006) ด้วยเหตุว่า มูคในปี 2011 ได้มีรูปแบบ แตกต่างกัน เกิดขึ้นมีลักษณะกึ่งเปิดเพื่อเป็นสาธารณความรู้ที่เรียกว่า xMOOC (Extended MOOC, Extended Assessment โดย เซบาสเตียนทรัน และ ปีเตอร์นอร์วิก (Sebastian Thrun & Peter Norvig) มหาวิทยาลัยแสตนฟอร์ดซึ่งเปิดคอร์สรายวิชา Artificial Intelligence ภายใต้ระบบ Coursera และ edX โดยอนุญาตให้มีผู้ลงทะเบียนจากภายนอก ซึ่งขณะนั้นมีจำนวนถึง ๑๖๐,๐๐๐ คน และบางคอร์สเก็บ ค่าใช้จ่ายในการลงทะเบียน

ทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวทางคอนเน็คติวิสม์ เน้นบทบาทของสังคมและบริบทของวัฒนธรรม มีหลักการ ดังต่อไปนี้

๑. การเรียนรู้และความรู้ เกิดจากความแตกต่างของความเห็น
๒. การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงสาระความรู้ จากโหนดความรู้เฉพาะทางต่างๆ
๓. การเรียนรู้อาจอยู่ในส่วนที่ไม่ใช่มนุษย์ แต่เป็นอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีใดๆ
๔. การเรียนรู้ สำคัญกว่าการ “รู้”

ลักษณะการเรียนรู้แบบเปิดบนมูค (MOOC -- Massive Open Online Courseware)

มูค (MOOCs -- Massive Open Online Course) เป็นรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ ที่เน้นในเรื่องของปฏิสัมพันธ์การเรียนการสอนในกลุ่มขนาดใหญ่ โดยสื่อออนไลน์จะเน้นทั้งทเรียนและ แหล่งทรัพยากรแบบเปิด รูปแบบที่เป็นที่นิยม ได้แก่ เอกสารอิเล็กทรอนิกส์

อื่บุคคลและสตรีมมิ่งมีเดีย ในส่วนของกิจกรรมและการประเมินผลนั้นจะเน้นในเรื่องของความท้าทายให้ผู้เรียนอยากที่จะเรียนรู้ การเรียนเพื่อรอบรู้ การกำกับควบคุมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ตลอดจนปฏิสัมพันธ์ ทั้งในส่วนของกิจกรรม และการประเมินผลตามสภาพจริงในบริบทการเรียนรู้ร่วมกัน สามารถเข้ามาศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทั้งในรูปแบบของการนับหน่วยกิต และในรูปแบบของการเรียนเพื่อเสริมสร้างความรู้

ลักษณะการเรียนรู้บนมูค: การเรียนบนมูค ประมวลลักษณะหลักๆ ได้ ดังนี้

๑) การเข้าถึง (accessibility) การเรียนผ่านคอร์สแบบมูคนั้น ไม่มีค่าใช้จ่ายในการลงทะเบียนเรียน ทำให้ใครก็ตามที่มีอินเทอร์เน็ตก็สามารถเรียนได้ โดยใช้การวิดีโอใน ยูทูป (YouTube) เป็นหลักการเปิดรับ ทุกคนเข้ามาเรียน

๒) ปฏิสัมพันธ์ (interaction) ในมูค นั้นผู้เรียนไม่ได้เพียงฟังอย่างเดียว ระหว่างดูวิดีโอ จะมีคำถาม แทรกอยู่ตลอด ทำให้ผู้เรียนตื่นตัวและรู้ตัวเมื่อขาดสมาธิ นอกจากนี้ผู้เรียนยังสามารถตั้งคำถามโดยให้ เพื่อนเรียนด้วยกันมาตอบได้ เช่นเดียวกับการถามเพื่อนๆ ห้องเรียน

๓) เสรี (freedom) ผู้เรียนมีสิทธิ์เลือกวิชาที่อยากเรียนได้ตามใจชอบ เรียนได้เท่าที่ตนต้องการ และเมื่อเรียนจบสอบผ่านส่งการบ้านครบได้ก็เกียรติบัตรอิเล็กทรอนิกส์ โดยในขณะนี้บางวิชาสามารถ โอนเทียบเป็นหน่วยกิตจริงได้

ประเภทของมูค มูค อาจจำแนกได้ ๓ ประเภท ตามลักษณะของสังคมและการเรียนรู้ในมูคนั้น

ซีมูค (cMOOCs) ซีมูคเป็นรูปแบบแรกๆ ของมูคเน้นชุมชนและการเชื่อมโยง อาจพบกลุ่มชุมชน การเรียนรู้ในระบบบริหารจัดการการเรียนรู้และการเชื่อมโยงเครือข่ายเว็บ ลักษณะของซีมูค ตามแนวคิดคอนเน็คติวิสม์ จึงมีลักษณะ ๔ ประการ

๑. การผนวกรวมแหล่งความรู้เข้าด้วยกัน (aggregation) มีแนวคิดให้เนื้อหาสาระมวลมหาศาล จัดหมายข่าว หรือเว็บเพจ ให้ผู้เรียนสามารถเข้าชม อ่าน จากแหล่งการเรียนรู้หลากหลาย ที่รวบรวมไว้ ในทีเดียว

๒. การผสมผสานใหม่ (remix) จัดเก็บ และติดตาม ตามความต้องการของผู้เรียนเอง

๓. การสร้างวัตถุประสงค์ใหม่ (repurpose) ผู้เรียนสามารถสร้างบัญชีผู้ใช้ส่วนตัว (account) บันทึกการเรียนรู้ของตน สะท้อนความคิด ฯลฯ

๔. การส่งต่อ (feeding forward) ผู้เรียนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เรียนอื่น

เอ็กซ์มูค (xMOOCs) เป็นการเปลี่ยนแปลงของมูคเข้าสู่สภาพที่เป็นมหาสารความรู้แบบเปิด ที่เปิดให้มีการลงทะเบียนเรียนฟรี เพื่อสาธารณะ มีการร่วมกันเปิดความรู้สู่สาธารณะ และวัดประเมินผล แบบเปิด เอ็กซ์มูคมีบริบทของการสื่อสารทางสังคม มีแหล่งความรู้ให้เข้าถึงออนไลน์และเอื้ออำนวย การเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญและนักปฏิบัติในศาสตร์นั้นๆ

พีมูค (pMOOC) มีลักษณะการเรียนรู้แบบเปิดโดยใช้หลักของการใช้โครงงานเป็นฐาน มีลำดับการเรียนรู้ในคอร์ส ได้แก่ (๑) การริเริ่ม (๒) การสืบหา (๓) การเปิดแนวคิด (๔) การเชื่อมโยง (๕) การสร้างต้นแบบ (๖) การเก็บรักษาเพื่อค้นคืน (๗) การประเมิน (๘) การสะท้อน และ (๙) การเสริมให้สมบูรณ์

ตารางเปรียบเทียบมูค

ประเภท	คุณสมบัติ	ตัวอย่าง/ระบบ
cMOOCs	เน้นการเชื่อมโยงและสร้างชุมชน ใช้หลักการออกแบบเชื่อมโยง การผนวกรวมแหล่งความรู้เข้าด้วยกัน (aggregation) การผสมผสานใหม่ (remix) การสร้างวัตถุประสงค์ใหม่ (repurpose) การส่งต่อ (feeding forward) ผู้เรียนร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เรียนอื่น	ขึ้นอยู่กับการจัดใส่เนื้อหา ในระบบบริหารจัดการเรียนรู้ และเซตที่เชื่อมโยงเครือข่ายสังคม
xMOOCs	เน้นเนื้อหา มาตรฐานการประเมิน ใกล้เคียงกับเน้นการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน ด้วยการทบทวนศึกษา อภิปราย ให้ผลป้อนกลับ สะท้อนคิดให้ความคิดเห็น ในโครงงานต่างๆ การเรียนรู้ออนไลน์	Coursera edX Udacity Udemy P2PU
pMOOCs	เน้นเนื้อหา และการสร้างสรรค์	

ระบบการเรียนการสอนของมูค

มหาวิทยาลัยหลายแห่งในสหรัฐอเมริกา เป็นผู้ให้บริการมูคเป็นผู้มีส่วนสำคัญ ในการสร้าง ปรากฏการณ์การเรียนรู้ของมวลชนขนาดใหญ่ ในที่นี้ประมวลประเด็นการจัดการเรียนการสอน จากผู้ให้บริการหลัก ๓ ระบบบริหารจัดการเรียนรู้แบบเปิดขนาดใหญ่ ได้แก่ Udacity Coursera และ edX (Breslow et al., 2013)

	Udacity	Coursera	edX
ที่มา	เป็นบริษัทที่ก่อตั้งโดยอาจารย์จากมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแสตนฟอร์ด	เป็นบริษัทที่ก่อตั้งโดยอาจารย์จากมหาวิทยาลัยแสตนฟอร์ด โดยมหาวิทยาลัยสนับสนุน	เป็นองค์กรไม่แสวงหากำไรที่ก่อตั้งโดยมหาวิทยาลัย Harvard และ MIT
หลักสูตร/คอร์ส	๒๒ คอร์สในด้านธุรกิจ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และคอมพิวเตอร์	๕๙๖ คอร์ส จาก ๑๐๘ มหาวิทยาลัย	๒๕ คอร์สจากจำนวนกว่าสิบมหาวิทยาลัย
ลักษณะของโปรแกรมการเรียนรู้	ผู้เรียนสามารถกำหนดวันเริ่มเรียน ตามต้องการ	<ul style="list-style-type: none"> - คอร์สส่วนใหญ่มีวันเริ่มต้นและวันสิ้นสุดหากลงทะเบียน ก่อนวันสิ้นสุด - สามารถย้อนกลับไปดูวิดีโอการสอนได้ตลอดและ ติดตามการปฏิสัมพันธ์ และงานมอบหมายตามตาราง เวลาที่กำหนดไว้ 	<ul style="list-style-type: none"> - คอร์สส่วนใหญ่มีวันเริ่มต้นและวันสิ้นสุดลง ทะเบียนหลังคอร์สเริ่มได้ไม่เกิน ๒ สัปดาห์
ปฏิสัมพันธ์การเรียนรู้	สื่อสารด้วยเครื่องมือในแบบประสานและต่างเวลา	<ul style="list-style-type: none"> - บทเรียนมีปฏิสัมพันธ์สูง - ใช้วิดีโอการสอน ที่สอดแทรกคำถาม - สื่อสารด้วยเครื่องมือในแบบประสานและต่างเวลา 	<ul style="list-style-type: none"> - สื่อสารด้วยเครื่องมือในแบบประสานและต่างเวลา
วิธีการวัดผล	ใช้ซอฟต์แวร์ตรวจสอบการบ้าน/ข้อสอบทั้งหมด	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ซอฟต์แวร์ตรวจสอบการบ้าน/ข้อสอบ - แบบเขียนให้เพื่อน ๕ คนตรวจ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้ซอฟต์แวร์ตรวจสอบการบ้าน/ข้อสอบทั้งหมด - ข้อสอบบางวิชาต้องไป สอบที่ศูนย์สอบ
การรับรองผล	<ol style="list-style-type: none"> ๑. เกียรติบัตรแบ่งระดับความสามารถ ๔ ระดับ ๒. บริการทางด้านเทคโนโลยีกับบริษัทใหญ่ ๓. โอนหน่วยกิตได้ในบางวิชา บางมหาวิทยาลัย 	<ol style="list-style-type: none"> ๑. เกียรติบัตรโดยอาจารย์และมีชื่อมหาวิทยาลัยเขียนกำกับ ไม่รับรองวิทยะ ๒. ปัจจุบันมี ๕ คอร์สที่สามารถ นำไปโอนเทียบหน่วยกิต ได้ทั่วสหรัฐอเมริกา 	<ol style="list-style-type: none"> ๒ ใบ - รับรองว่าเรียนจบ - รองรับว่าสอบผ่าน โดย ทั้งสองใบมีตราของ edX และตราของหน่วยงานที่ดูแลการศึกษาออนไลน์ของมหาวิทยาลัยนั้นๆ

ดังจะเห็นได้ว่า มหาวิทยาลัยเข้ามามีบทบาทสำคัญในการจัดการศึกษาแบบเปิด ซึ่งในประเทศไทยยังอยู่ในระยะเริ่มต้น มีมหาวิทยาลัยหลายแห่งได้เปิดความรู้ให้กับบุคคลทั่วไป ในลักษณะของการให้ข้อมูลความรู้มากกว่าการเปิดเป็นการเรียนการสอนแบบเปิดอย่างแท้จริง (Nasongkhla, 2011, 2012)

IV มหาวิทยาลัยประกอบการเพื่อสังคมด้วยมุก (Social Entrepreneur (SE), University Social Responsibility (USR))

แนวคิดการประกอบการเพื่อสังคม ผู้ประกอบการเพื่อสังคม (Social Entrepreneur) หมายถึง องค์กรที่สร้างสำนึก ความรับผิดชอบให้บุคลากรให้เสมือนหนึ่งเป็นเจ้าของผู้ประกอบการ และดำเนินการ เพื่อสังคมที่ดีขึ้น ในประเทศไทยการเป็นผู้ประกอบการเพื่อสังคม (Social Enterprise) เป็นคำที่คุ้นเคยควบคู่ กับการเป็นบริษัทประกอบการเพื่อสังคมหรือ ซี เอส อาร์ (CSR -Corporate Social Responsibility) ตามแนวคิดการบริหารงานสมัยใหม่ (Environmental Organization Management) ที่ผู้ประกอบการ ต้องคำนึงถึงการพัฒนาธุรกิจ อย่างยั่งยืน ด้วยความเข้าใจและรับผิดชอบต่อการดำเนินการ ขององค์กรที่สร้างผลกระทบให้ ต่อสิ่งแวดล้อม สังคมและจะต้องดำเนินการทางธุรกิจ ที่มีผลกระทบต่อวงล้อมด้านสิ่งแวดล้อม และสังคม เพื่อให้เกิดการพัฒนาในองค์กรรวม

การประกอบการเพื่อสังคม (Social Entrepreneurship) หมายถึง ภาวะที่มุ่งเป้าหมาย การเปลี่ยนแปลงค่านิยม (Social value) โดยใช้ศักยภาพขององค์กร เพื่อสร้างโอกาสในการ สร้าง ค่านิยมนั้นจัดสรรนวัตกรรม ตั้งแต่การปรับจากนวัตกรรมที่มีอยู่ สร้างแต่งปรับและเผยแพร่ค่านิยมนั้นๆ

การประกอบการเพื่อสังคม จึงเป็นการมุ่งเน้นที่การสร้างนวัตกรรมที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง แก้ไขปัญหาทางสังคมที่มีอยู่ ทั้งนี้ การเคลื่อนไหว เพื่อกระบวนการแก้ปัญหา ดังกล่าว จึงก่อให้เกิด การเปลี่ยนผ่านของสังคม (Social transformation) (Alvord, et.al, 2004) การประกอบการเพื่อสังคม มีลักษณะ ดังนี้

๑. การประกอบการเพื่อสังคม เป็นการระบุงะจาง ความคิดเชิงนวัตกรรม รูปแบบ และแนวปฏิบัติ เพื่อทำให้เกิดผลกระทบต่อสังคม และอธิบายภาระหน้าที่ให้สังคมรับรู้ โดยช่วย จัดระบบ ให้เห็นผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญเพื่อสังคม

๒. การประกอบการเพื่อสังคม เป็นการปรับยกระดับที่มุ่งมองเปรียบเทียบ แต่ให้เห็น ความเป็นเลิศขององค์กร แต่มุ่งเน้นไปที่การปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ งบประมาณและการบริหารจัดการ เพื่อให้เกิดผลกระทบอันยั่งยืน

๓. การประกอบการเพื่อสังคม เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงในองค์กร จึงมุ่งสู่ การเปลี่ยนแปลงแพลตฟอร์ม เพื่อให้ทุกๆภาคส่วน ได้ทำงานร่วมกัน ช้ามชอบชวยความแตกต่างทางกายภาพและวัฒนธรรม ทั้งองค์กรและรัฐบาล ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงโดยกว้าง

การประกอบการเพื่อสังคมมีการดำเนินการ ดังนี้

๑. การตั้งวิสัยทัศน์ ด้วยการระบุเป้าหมายความต้องการขององค์กร โดยตระหนักถึงสภาพการณ์ปัจจุบันที่เป็นอยู่

๒. การจัดตั้ง แสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะที่จูงใจต่อการเกิดเผยแพร่ สร้างให้เกิดความเชื่อมั่น ซึ่งก่อให้เกิดการตั้งเป้าหมายและพันธกิจรวมทั้งกลยุทธ์ที่เกิดขึ้นจากพันธกิจนั้นๆ

๓. การดำเนินการ โดยมุ่งเน้นงานและการเกิดขึ้นจริง

๔. งบประมาณ มีการกำหนดงบประมาณ ทุนในการดำเนินการ

๕. การมุ่งสู่ความยั่งยืน มีการพัฒนา และเผยแพร่การเกิดค่านิยม และการพัฒนาทักษะผู้นำให้เกิดการสืบทอด ค่านิยมต่อไป

แนวคิดมหาวิทยาลัยความรับผิดชอบต่อสังคม

แนวคิดในต่างประเทศในเรื่องของความรับผิดชอบต่อสังคม ยังเน้นการประกอบการ กึ่งธุรกิจและ แก้ปัญหาเพื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ดีขึ้น ความเกี่ยวข้องของแนวคิดมหาวิทยาลัยความรับผิดชอบต่อสังคม (University Social Responsibility- USR) จึงมักมุ่งเป้าหมาย การส่งเสริมพัฒนาให้ผู้เรียนให้พัฒนา ความรู้สึกของความเป็นพลเมือง ที่มีความมีจิตสาธารณะ มีจริยธรรม โดยนักวิชาการเจ้าหน้าที่ในการ ให้บริการ ทางสังคมให้กับชุมชนท้องถิ่นของตน หรือเพื่อส่งเสริมความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมจากการ พัฒนาอย่างยั่งยืน ในระดับท้องถิ่นและระดับโลก ตัวอย่าง แนวคิดความรับผิดชอบต่อสังคม ของมหาวิทยาลัย สปิรู (University Spiru Haret: USH) เป็นรูปแบบของการปฏิบัติมหาวิทยาลัยรับผิดชอบต่อสังคม ที่มีวัตถุประสงค์ของการปฏิบัติ ประกอบด้วย (๑) การมีส่วนร่วมทางสังคมของมหาวิทยาลัย (๒) กระจายพื้นที่สังคม โดยกระบวนการการศึกษาโดยศูนย์การเรียนทางไกล (๓) สนับสนุน การเข้าถึง การศึกษาภาษาพื้นถิ่น และ (๔) การสร้างสังคมสปิรูฮาระต์แห่งชาติ (Spiru Haret)

เมื่อปี ๒๕๕๒ ประเทศไทยได้เป็นเจ้าภาพพื้นที่ในการจัดประกาศกลุ่มเครือข่ายมหาวิทยาลัย ความรับผิดชอบต่อสังคม (University Social Responsibility Alliance-USR Alliance) ให้กับเครือข่ายมหาวิทยาลัยทั่วทั้งทวีปอเมริกาเหนือ ยุโรป เอเชีย รวมตัวเพื่อเป็น

เครือข่ายแลกเปลี่ยน เรียนรู้ มีการถอดบทเรียนที่เป็นตัวอย่างที่ดี การประกาศหลักสำคัญของ การพัฒนาความรู้และผู้เรียน โดยผสานทุกระบบอย่างมีความสัมพันธ์ สอดคล้องกันทั้งเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมเพื่อมุ่งสู่ การพัฒนาอย่างยั่งยืน และการก้าวสู่เศรษฐกิจฐานความรู้ เช่น การปลูกสำนึกของนิสิตนักศึกษา โดยการสร้างบรรยากาศที่ความผูกพันกับสังคม เช่น การบูรณา การคุณธรรมให้อยู่ในรายวิชา ดังที่ได้มี การรวบรวมภารกิจของมหาวิทยาลัยต่อการพัฒนานิสิต นักศึกษาให้เป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพและคุณธรรม อันจะเป็นกลไกสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ ในด้านของสังคม ดังปรากฏในปฏิญญา “มหาวิทยาลัยรับผิดชอบต่อสังคม” คือ การร่วมสร้าง ประชาคมมหาวิทยาลัย ให้มีการแลกเปลี่ยนแบ่งปัน แทนการแข่งขัน ให้มีการพัฒนาหลักสูตร องค์ความรู้เชื่อมโยง กับการใช้ชีวิตและชุมชนและ เมื่อมหาวิทยาลัยได้รับทรัพยากรจากชุมชน ก็ต้องคืนคุณค่าและความสุขแก่ประชาชน ตัวอย่างเช่น ความเคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล และอีกหลาย มหาวิทยาลัย ได้แก่ การจัดการศึกษาทั่วไป ในมหาวิทยาลัยซึ่งผู้เรียนจำนวนมาก ต้องนั่งฟังการบรรยาย ควรปรับเปลี่ยนให้เป็นเรื่องของ การตั้งคำถามต่อสังคม และบทบาทที่เกี่ยวข้องกับสังคม หรือแม้กระทั่ง การดำเนินโครงการ โดยผู้เรียนลงสู่ชุมชนเพื่อนำแนวคิดหลักการสู่การปฏิบัติ สร้างความเป็นหนึ่งเดียวและ สำนึกต่อความรับผิดชอบต่อสังคม

นอกจากนี้ การเปลี่ยนสถานภาพของมหาวิทยาลัยให้ดำเนินการคล่องตัวขึ้น ด้วยการ ออกนอก ระบบเพื่อให้มีความคล่องตัวในการทำงาน แผนยุทธศาสตร์ในมหาวิทยาลัยหลายแห่ง มีการตั้ง เป้าหมายการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน ระบบ การประกันคุณภาพ และตัวชี้วัดมุ่งเน้นคุณภาพของผู้เรียน ในการขับเคลื่อนคุณภาพ การเรียนรู้ สู่ทิศทางของปัญญาและ ความรู้คิด ด้วยการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง หรือ อีกนัยหนึ่งคือการพัฒนา ให้ทุกคนในองค์กร และผลผลิต ขององค์กรมีความเป็นผู้ประกอบการเพื่อสังคม (Social Entrepreneurship) การหันเหเน้นเข้าสู่ การพัฒนาคุณลักษณะผู้เรียนและการเรียนรู้ตลอดชีวิต บทบาทของมหาวิทยาลัยไม่ว่าจะเป็นมหาวิทยาลัย ที่จัดการเรียนการสอนในหลักสูตรปกติ และมหาวิทยาลัยการศึกษาทางไกล มหาวิทยาลัยถูกคาดหวัง บทบาท ที่ให้มีการเชื่อมโยงกับ ภาคธุรกิจและสังคมมากขึ้น มหาวิทยาลัยเริ่มตระหนักชัดเจน และพยายามมีส่วนร่วมในการเป็น ผู้ประกอบการประเภทการดำเนินการที่คำนึงกับสังคม (Social Entrepreneur) จนกลายเป็น ทิศทางของมหาวิทยาลัยความรับผิดชอบต่อสังคม (University Social Responsibility)

วิกฤติและโอกาสเช่นนี้อุดมศึกษาไทยในฐานะหน่วยงานการศึกษาในชั้นสูง (Higher Education) สามารถเป็นประตู (Gateway) ของความรู้จากภายนอก และสมทบแหล่งทรัพยากร ความรู้ที่อยู่ภายใน จัดสรรและเอื้ออำนวยการเรียนรู้ที่ผสานการศึกษาทั้งในระบบ และตาม อธิปไตย มหาวิทยาลัยหลายแห่ง ได้เปิดให้มีการนำความรู้เข้าสู่สาธารณะ ในรูปแบบออนไลน์

แต่ยังมีได้ร่วมกันเสริมสร้างความเข้าใจ และสร้างข้อตกลงในการนำความรู้สู่สาธารณะ และดำเนินการเป็นตัวอย่างของการใช้ลิขสิทธิ์ความรู้ อย่างถูกต้องตามกฎหมาย อย่างชัดเจน ด้วยการให้สิทธิอนุญาตการใช้ และแสดงสัญลักษณ์ การอนุญาต ให้ใช้ตามสัญญาอนุญาตให้ใช้ เพื่อประโยชน์ต่อสาธารณะหรือครีเอทีฟคอมมอนส์ (creative commons) ซึ่งเป็นเครื่องมือสัญลักษณ์ที่เจ้าของลิขสิทธิ์อนุญาตให้ผู้อื่นใช้สิทธิบางส่วนในงานนั้นๆ เพื่อเป็นประโยชน์แก่สาธารณะ และในขณะที่ยังคงสามารถสงวนสิทธิอื่นๆ ไว้ได้ หรืออาจยกให้เป็น สาธารณสมบัติ ดังสัญญาอนุญาตแบบเปิดทั้งหลายเพื่อหลีกเลี่ยงการเกิดปัญหาลิขสิทธิ์ในการแบ่งปันสารสนเทศ นอกจากการแสดงเจตน์จำนงการแบ่งปันสารสนเทศให้กับสาธารณะเช่นนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเป็นหนึ่งในมหาวิทยาลัยที่ได้ริเริ่มความพยายามในการเปิดความรู้สู่สาธารณะ ด้วยสาระความรู้จำนวนกว่า ๘๐ เรื่อง และริเริ่มในการรวมตัวของมหาวิทยาลัยเครือข่าย ภาคกลางตอนบน ตลอดจนการสร้างชิ้นงานคุณภาพเพื่อเป็นประโยชน์ออกสู่สาธารณะเพื่อรองรับ ประชาคมอาเซียน (Nasongkhla, 2012) แม้ว่าการพัฒนาทรัพยากรแบบเปิดเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ยังไม่มีการส่งเสริมให้นำไปใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ได้เต็มที่ การจัดสาระความรู้และแหล่งความรู้ดังกล่าว จะเป็นประโยชน์ได้สูงสุด ถ้าสามารถผนวกรวมเข้ากับกิจกรรมการเรียนการสอนในภาคการศึกษาปกติ โดยให้มีการใช้ระบบการเรียนรู้ทางไกลแบบเปิดเพื่อเอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างห้อง เรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อให้สาระความรู้ที่เผยแพร่ออกสู่สาธารณะนั้น ได้ถูกหยิบยกไปใช้ใน บริบทจริง และก่อให้เกิดภาวะความหลากหลายในความคิด เป็นการสร้างสิ่งแวดล้อมให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิด โดยรวมของผู้เรียนทั้งในห้องเรียนภาคปกติและการเรียนรู้แบบเปิดตามอัธยาศัย การดำเนินงานภายใต้แนวคิดมหาวิทยาลัยความรับผิดชอบต่อสังคมยังไม่มี การดำเนินการอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรม จึงมีเหตุอันจำเป็นที่อุดมศึกษาในบทบาทการศึกษาขั้นสูง (Higher Education) และเป็นแหล่งสะสมความรู้ จะได้ดำเนินการเป็นผู้เอื้ออำนวยการเรียนรู้ เพื่อสนับสนุนทางปัญญาแก่สังคม

รายการอ้างอิง

- Alvord, S. H., et al. (2004). Social entrepreneurship and societal transformation: An exploratory study journal of applied behavioral science. *The Journal of Applied Behavioral Science*, 40, 260-282.
- Breslow, L, et al. (2013). *Studying learning in the worldwide classroom research into edX's first MOOC. Research and Practice in Assessment*. Retrieved March 3, 2013. from <http://www.rpajournal.com/wp-content/uploads/2013/05/SF2.pdf>
- Darrow, S. (2011). *Connectivism learning theory: instructional tools for college courses*. Retrieved May 20, 2013, from <http://library.wcsu.edu/dspace/bitstream/0/487/1/>
- Downes, S. (2006). *Learning networks and connective knowledge. Discussion Paper #92*. Instructional Technology Forum. Retrieved April 26, 2007 from <http://it.coe.uga.edu/itforum/paper92/paper92.html>
- Internet World Stat. (2012). *Technical report*. Retrieved September 24, 2013, from <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- McAuley, A., et al. (2010). *Massive open online courses digital ways of knowing and learning*. Retrieved April 28, 2013, from http://www.elearnspace.org/mArticles/MOOC_Final.pdf
- Nasongkhla, J. (2011). No boundaries of learning: An openLearn system at Chulalongkorn University. In S. Barton et al. (Eds.), *Proceedings of Global Learn Asia Pacific 2011 (pp. 1639-1641)*. AACE. Retrieved April 30, 2013, from <http://www.editlib.org/p/37380>
- _____. J. (2012). A virtual field trip development of ASEAN open distance learning community. *Proceedings of Future of ODL for Knowledge Network Society. Seoul, Korea. September 17-18, 2012*.
- NMC. (2013). *The horizontal: New media*. Retrieved April 30, 2013, from <http://www.nmc.org/pdf/2013-horizon-report-k12.pdf>
- Rheingold, H. (2012). *Net smart: How to thrive online*. The MIT Press.

Siemens, G. 2008 *New structures and spaces of learning: The systemic impact of connective knowledge, connectivism, and networked learning*. Retrieved June 12, 2013, from http://elearnspace.org/Articles/systemic_impact.htm

ผู้เขียน

รองศาสตราจารย์ ดร. ใจทิพย์ ณ สงขลา อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ๑๐๓๓๐ อีเมล: jaitip@
hotmail.com