

รูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย

An Appropriate Virtual University Model for Higher Education Institutes in Thailand

ว่าที่ร้อยตรี กฤษณพล จันทร์พรหม*

บทนำ

ประเทศไทยโดยคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติได้ตระหนักถึงความสำคัญ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และเพื่อส่งเสริม เผยแพร่เทคโนโลยี จึงได้ประกาศนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศฉบับแรกๆ ที่เรียกว่า IT-2000 โดยจัดทำนโยบายไอที 2000 และเสนอภารกิจที่รัฐบาลต้องเร่งดำเนินการ 3 ประการ คือ 1. การลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศแห่งชาติ 2. การลงทุนในด้านการพัฒนาคุณภาพของพลเมือง และ 3. การลงทุนในการบริหารและบริการภาครัฐที่ดี ตั้งแต่ปี 2539 โดยมีระยะเวลา 5 ปี และเพื่อเป็นการต่อเนื่องในเดือนตุลาคม 2544 จึงได้จัดทำแผนแม่บท ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศฉบับที่สองขึ้น ซึ่งจะครอบคลุมกรอบเวลา 10 ปี (2544-2553) หรือ IT-2010 โดยให้ความสำคัญกับบทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่เน้นการพัฒนาด้านไอที ใน 5 สาขา ได้แก่ การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศในภาครัฐ (E-Government) การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศในภาคอุตสาหกรรม (E-Industry) การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศในภาคพาณิชย์ (E-Commerce) การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศภาคสังคม (E-Society) และการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศในภาคการศึกษา (E-Education) ให้มีขีดความสามารถและความเข้มแข็งมากขึ้น (สุชาติ กิจธนะเสรี. 2545 : 2)

จากเทคโนโลยีสารสนเทศ ส่งผลให้เกิด มหาวิทยาลัยเสมือนจริง (Virtual University) ซึ่งเป็นการเรียนรู้รูปแบบใหม่ มีการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ที่เอื้ออำนวยให้นักศึกษาสามารถเรียนรู้องค์ความรู้ (Knowledge) ได้ โดยไม่จำกัด เวลา และสถานที่ (Anywhere Anytime Learning) เพื่อให้

* ศษ.บ.(เกียรตินิยม) โสวัตต์ศึกษา และ ศษ.ม.เทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง และกศ.ด. (candidate) สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วารสารวิทยบริการ

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๕๘

ผู้เรียนสามารถบรรลุจุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อเรียนรู้ในเนื้อหาสาระของวิชาต่างๆ หรือเพื่อฝึกฝนให้เกิดทักษะเพิ่มพูนการทำงาน หรือเพื่อสำเร็จการศึกษาอันจะนำไปสู่ใบปริญญาบัตรหรือประกาศนียบัตร สร้างมิติใหม่ของการเรียนรู้ที่เปิดกว้างกระจายไปถึงผู้คนที่ต่าง ๆ ทั่วโลกเป็นการสร้างโอกาสของการเรียนรู้ด้วยตนเองตลอดชีวิต และติดต่อสื่อสารถึงกันและกันได้อย่างรวดเร็ว เปลี่ยนสังคมให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้

มหาวิทยาลัยเสมือนจริงส่งเสริมความร่วมมือทุกระดับเพื่อพัฒนาสังคมแห่งการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยผู้เรียนที่หลากหลาย วิธีการเรียนแบบต่าง ๆ แหล่งสารสนเทศ การศึกษาจะต้องสอดคล้องกับลักษณะของเทคโนโลยีซึ่งเป็นทางผ่านของสารสนเทศ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าถึงแหล่งความรู้ซึ่งอยู่นอกรั้วสถาบันการศึกษา โดยไม่มีข้อจำกัดของเวลาและสถานที่ สถาบันประเภทนี้จะต้องอาศัยเทคโนโลยีในการดำเนินกิจกรรมทุก ๆ อย่าง

การบริหารจัดการมหาวิทยาลัยเสมือนจริง (Virtual University) จะต้องมีสำนักงานกลางขนาดเล็กเพื่อประสานงานต่างๆ ขององค์กร และต้องอาศัยหน่วยงานภายนอกเป็นอย่างมาก ใช้การจ้างหน่วยงานภายนอกในการดำเนินงาน ดังนั้นโครงสร้างองค์กรจึงเป็นแนวราบ และพยายามควบคุมความสิ้นเปลืองโดยเฉพาะสถาบันที่มุ่งกำไร

ความนิยมของการเรียนรู้ผ่านมหาวิทยาลัยเสมือนจริง (Virtual University) มีแนวโน้มจะสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว ในสหรัฐอเมริกาเอง มีการคาดการณ์ว่านักศึกษาระดับอุดมศึกษา 2.2 ล้านคน จะลงทะเบียนเรียนในมหาวิทยาลัยเสมือนจริงเพิ่มขึ้นในอัตราร้อยละ 70 ภายใน 4 ปี ในขณะนี้ 33 จาก 50 มลรัฐมีมหาวิทยาลัยเสมือนจริงหรือมีกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัยเสมือนจริง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2544) ข้อมูลล่าสุดเมื่อวันที่ 22 กันยายน 2546 เมื่อสืบค้นจากระบบออนไลน์ด้วยคำสำคัญว่า "Virtual University" ด้วยเครื่องมือสืบค้นปรากฏผลดังนี้ จาก <http://www.google.com> จำนวน 3,160,000 เว็บไซต์ จาก <http://www.yahoo.com> จำนวน 2,050,000 เว็บไซต์ และจาก <http://www.infoseek.com> จำนวน 1,330,000 เว็บไซต์

สำหรับในประเทศไทยนั้น สถาบันอุดมศึกษาหลายแห่งได้เริ่มพัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์มากขึ้นแล้ว แต่เป็นแค่การเริ่มต้น หลายสถาบันอุดมศึกษาได้มีการจัดทำแผนการพัฒนาขึ้นและกำลังดำเนินการเป็นโครงการนำร่อง นอกจากนั้นยังมีการพัฒนาในลักษณะของห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) ในระดับรายวิชาตามความสามารถและความสนใจของผู้สอนเป็นราย ๆ ไป

สถานภาพการให้บริการมหาวิทยาลัยเสมือนจริงในประเทศไทย พบว่ามหาวิทยาลัยและสถาบันอุดมศึกษาที่มีอยู่ระบบเดิมหลายแห่ง ได้เริ่มพัฒนาระบบการเรียนการสอนในลักษณะของออนไลน์มากขึ้น โดยการนำนวัตกรรมเทคโนโลยีมาใช้บริการทางการศึกษา เพื่อสนับสนุนระบบการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ (Interactive) โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ในลักษณะห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) ซึ่งยังอยู่ในระยะการเริ่มต้นพัฒนา รวมทั้งยังคงมีสถานภาพการให้บริการทางการศึกษาในลักษณะระบบการศึกษาทางไกล (Distance Education) เป็นส่วนใหญ่

วารสารวิทยบริการ

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๕๘

ในขณะเดียวกัน นักวิชาการในแวดวงการศึกษา ได้เสนอความเห็น ว่า มหาวิทยาลัยเสมือนจริงนั้น ได้เสนอความเห็น ว่า มหาวิทยาลัยเสมือนจริงนั้น เป็นเรื่องการจัดสภาพแวดล้อมทางการศึกษาระหว่าง ผู้เรียนและผู้สอน รวมทั้งต้องมีการเลือกเทคโนโลยีที่เหมาะสมด้วย

แนวโน้มความต้องการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากผลของพระราชบัญญัติ การศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ที่ได้กำหนดให้บุคคลมีสิทธิ์และโอกาสเสมอภาคกันในการได้รับ การศึกษามากับฉบับเก่าปีและการศึกษาขั้นพื้นฐานไม่น้อยกว่าสิบสองปีที่รัฐต้องจัดให้อย่างทั่วถึง และมี คุณภาพโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย (มาตรา 10) จะมีผลทำให้ความต้องการศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาเพิ่มสูง ขึ้น มีการประมาณการว่าผู้ที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจะมีจำนวนเพิ่มขึ้นจาก 719,129 คน เมื่อสิ้นแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 และจะเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องเป็น 1,771,432 คน ในสิ้นแผนพัฒนาการเศรษฐกิจสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 เมื่อพิจารณาควบคู่กับประมาณการความสามารถ ที่สถาบันอุดมศึกษาทั้งระบบจะรองรับได้ พบว่าศักยภาพในการรองรับนักศึกษาใหม่ของสถาบันอุดมศึกษา ประเภทจำกัดรับอยู่ระหว่างร้อยละ 57.7 ถึง 63.3 ในช่วงระยะเวลาเดียวกันจำนวนนักศึกษาที่เหลือจะ ถูกรองรับโดยสถาบันอุดมศึกษาแบบไม่จำกัดรับ นโยบายการพัฒนามหาวิทยาลัยเสมือนจริงของไทยต้อง พิจารณาถึงรูปแบบและแนวทางในการตอบสนองอุปสงค์การอุดมศึกษาที่เพิ่มขึ้นนี้ (สำนักงานคณะกรรมการ การการศึกษาแห่งชาติ. 2544)

ที่ต้องสอดคล้องและต่อเนื่องกันไปคืองบประมาณเพื่อการอุดมศึกษามีแนวโน้มที่จะลดลง เนื่อง จากรัฐต้องจัดสรรงบประมาณเพื่อการศึกษาไปสู่ภาคการศึกษาพื้นฐานมากขึ้น นอกจากนี้วิกฤตเศรษฐกิจ ฟองสบู่มีผลกระทบต่อการลงทุนของภาครัฐในอนาคต ในขณะที่มหาวิทยาลัยในประเทศไทยจะเป็นรูปแบบ การบริหารภายใต้กำกับของรัฐบาล มีความจำเป็นต้องพึ่งพางบประมาณตนเองมากขึ้น เลี้ยงตัวเองมากขึ้น การสร้างทางเลือกให้กลุ่มผู้เรียนด้วยเทคโนโลยีการศึกษาจึงเป็นแนวทางหนึ่งในการให้บริการการศึกษารูป แบบใหม่ที่สถาบันอุดมศึกษาต้องพิจารณา

ความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ตอบสนองมหาวิทยาลัยเสมือนจริงในประเทศไทย ระบบอุดมศึกษาไทยมีปัญหาในการสร้างความเสมอภาคและการกระจายโอกาสที่ไม่เป็นธรรมแก่กลุ่ม ประชากรที่ขาดโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคม สถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่กระจุกตัวอยู่ในส่วนกลางกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เมื่อเปรียบเทียบจำนวนสถาบันอุดมศึกษาในภาคต่างๆ กับกลุ่มประชากรอายุ 18-21 ปี พบว่าภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีสัดส่วน 19,098 คน ต่อ สถาบัน แตกต่างกับกรุงเทพมหานคร ถึงหกเท่าตัว (3,313 คน ต่อ สถาบัน) (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2544)

การใช้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทำให้เพิ่มประสิทธิภาพของมหาวิทยาลัยเสมือนจริงและการ เพิ่มโอกาสทางการศึกษา มีความยืดหยุ่นเรื่องเวลา สถานที่ ประเด็นปัญหาของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง คือมาตรฐานของวิชาการและการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งผู้สอนยังคงใช้วิธีการดั้งเดิมแบบสอนในห้องเรียน ปกติมากกว่าใช้กับห้องเรียนเสมือนจริง (Virtual Classroom) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2546 : 41-47)

วารสารวิทยบริการ

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๕๘

จากปัจจัยข้างต้นดังกล่าว ประกอบกับมหาวิทยาลัยเสมือนจริงเป็นสิ่งที่ใหม่ ใช้เทคโนโลยีที่ซับซ้อน สำหรับในวงการการศึกษาของประเทศไทยยังอยู่ในระยะเริ่มต้น จำเป็นที่จะต้องศึกษาถึงรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่เหมาะสมกับสถาบันอุดมศึกษาโดยศึกษาจากประสบการณ์จากต่างประเทศในกลุ่มประเทศที่ใช้งานจริง กับการเห็นของผู้เชี่ยวชาญในประเทศไทย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้บริหารระดับสูงของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่มีต่อรูปแบบที่สร้างขึ้น

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้รูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย
2. เป็นแนวทางในการบริหารจัดการการศึกษาของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง
3. เป็นแนวทางในการศึกษารูปแบบสถานศึกษาเสมือนจริงในระดับอื่น

แหล่งข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ ที่กำหนดตามโครงสร้างหรือขอบข่ายที่จำเป็นของการจัดการศึกษามหาวิทยาลัยเสมือนจริง ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มคือ

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษาและระบบเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 19 คน
2. ผู้บริหารหน่วยงานระดับสูงที่เกี่ยวข้องในสถาบันอุดมศึกษา หรือเคยดำรงตำแหน่งเป็นผู้บริหารระดับสูงและมีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษามหาวิทยาลัยเสมือนจริง หรือการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เช่น อธิการบดี รองอธิการบดี คณบดี รวมถึงผู้อำนวยการหรือเทียบเท่า จากสถาบันอุดมศึกษาของรัฐและเอกชน จำนวน 43 คน

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริง โดยศึกษาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้แก่ เอกสาร ตำรา งานวิจัย ฐานข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์/สังเคราะห์องค์ประกอบและโครงสร้างของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง โดยนำข้อมูลจากขั้นตอนที่ 1 มาสรุปเป็นรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริง โดยให้มื่อองค์ประกอบที่ครอบคลุมในด้านต่อไปนี้ 1. ด้านปรัชญา วิสัยทัศน์ หลักการ ปณิธาน นโยบาย เป้าหมายและวัตถุประสงค์ 2. ด้านองค์ประกอบของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง 3. ด้านการบริหารจัดตั้งมหาวิทยาลัยเสมือนจริง 4. ด้านการบริหารงานวิชาการ 5. ด้านการบริหารงานทั่วไป 6. ด้านการบริหารงบประมาณ และ 7. ด้านการบริหารบุคลากร

วารสารวิทยบริการ

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๕๘

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย โดยใช้เทคนิคเดลฟาย (Delphi Technique) จำนวน 3 รอบ จากการรวบรวมข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 19 คน ในรอบที่ 1 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริง และแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม นำค่าคะแนนความคิดเห็นมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (Mean) ค่ามัธยฐาน (Median) และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range: I.R.) หลังจากนั้นนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลให้ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาเปรียบเทียบคำตอบของตนกับคำตอบของกลุ่มในรอบที่ 2 และรอบที่ 3 เพื่อทบทวนและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาเลือกข้อความที่มีค่ามัธยฐานตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ไม่เกิน 1.50 นำมากำหนดเป็นรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย

ขั้นตอนที่ 4 การตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย โดยตรวจสอบความเหมาะสมในการนำไปปฏิบัติของรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่สร้างขึ้น จากความคิดเห็นของผู้บริหารระดับสูงของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสถาบันอุดมศึกษาทั้งของรัฐและเอกชนในประเทศไทย จำนวน 43 คน โดยนำแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญตามเทคนิคเดลฟาย ที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด มาสร้างเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย ว่ามีความเหมาะสมในการนำไปปฏิบัติระดับใด

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและผู้บริหารของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยเกี่ยวกับรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยสรุปได้ดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่าการสร้างรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย ประกอบด้วย ปรัชญา วิสัยทัศน์ หลักการ ปณิธาน นโยบาย เป้าหมาย และวัตถุประสงค์ 2. ด้านองค์ประกอบ 3. ด้านการบริหารจัดตั้ง 4. ด้านการบริหารงานวิชาการ 5. ด้านการบริหารงานทั่วไป 6. ด้านการบริหารงบประมาณ และ 7. ด้านการบริหารบุคลากร

2. ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจของผู้บริหารที่มีต่อความเหมาะสมในการนำไปปฏิบัติของรูปแบบมหาวิทยาลัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49) และระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00) โดยมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. ด้านปรัชญา วิสัยทัศน์ หลักการ ปณิธาน นโยบาย เป้าหมาย และวัตถุประสงค์ ของมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย กลุ่มผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เห็นด้วยกับประเด็นของปรัชญา วิสัยทัศน์ หลักการ ปณิธาน ในระดับมากที่สุดและในระดับมากที่สุดที่ใกล้เคียงกัน ส่วน

วารสารวิทยบริการ

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๕๘

ประเด็นที่กลุ่มผู้เชี่ยวชาญไม่เห็นด้วยในการกำหนดเป็นรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริง ได้แก่ การพัฒนาการอุดมศึกษาไทยให้ก้าวทันสังคมโลก โดยใช้ระบบการเรียนการสอนเสมือนจริง ที่กำลังแผ่ขยายทั่วโลก พัฒนาความรู้ทางวิชาการและทักษะในการทำงานของประชาชนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงสังคมโลก ให้บริการทางวิชาการแก่สังคม และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมอันดีงามตามโอกาสต่าง ๆ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เผยแพร่ไปทั่วโลกอย่างต่อเนื่อง

ส่วนกลุ่มผู้บริหารที่ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการนำรูปแบบไปใช้งานในทางปฏิบัติพบว่าส่วนใหญ่เห็นด้วยในระดับมาก ยกเว้นในประเด็นที่ว่า การจัดการศึกษาเพื่อปวงชน ตอบสนองการศึกษาตลอดชีวิต อาศัยเทคโนโลยีทันสมัยโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนได้รับโอกาสการศึกษาเต็มศักยภาพ โดยเน้นความเสมอภาค ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ทำหน้าที่พัฒนาและสร้างสรรค์ เผยแพร่ องค์ความรู้ สู่การเชื่อมโยง การผลิตและบริการ ให้สังคมได้รับประโยชน์จากภูมิปัญญาของชาติสูงสุด ใช้สื่อและเทคโนโลยีทุกรูปแบบอย่างเหมาะสมกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้สมจริง และมีประสิทธิภาพโดยผู้เรียนสามารถใช้งานได้โดยง่าย กลุ่มผู้บริหารเห็นว่ามีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

2. ด้านองค์ประกอบของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ในประเด็นที่ว่าด้วย บริบทของมหาวิทยาลัยเสมือนจริงประกอบด้วย 1) ปรัชญา 2) วิสัยทัศน์ 3) ปณิธาน 4) นโยบาย 5) เป้าหมาย 6) วัตถุประสงค์ 7) ผลผลิต และประเด็นที่ว่า การดำเนินงาน (Process) ของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง ประกอบด้วยระบบ การจัดการองค์กร การบริหารงาน การผลิตวัสดุหลักสูตร และสื่อการสอน การเรียนการสอน การบริการการศึกษา และการประเมินผล ยกเว้นประเด็นที่ว่า ปัจจัยการนำเข้า (Input) ของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง ประกอบด้วยสถานที่ทำการ บุคลากร วัสดุครุภัณฑ์ เครื่องมืออุปกรณ์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ งบประมาณ หลักสูตร แหล่งทรัพยากรการเรียนรู้และผู้เรียน และประเด็นที่ว่าด้วย ผลผลิต (output) ของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง คือผู้สำเร็จการศึกษา (หลักสูตรระยะสั้น) บัณฑิต ผลงานวิชาการ และการวิจัย กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมาก

ส่วนในด้านความคิดเห็นของกลุ่มผู้บริหารที่มีต่อรูปแบบในการนำไปปฏิบัติ พบว่า ส่วนใหญ่เห็นด้วยในระดับมาก ยกเว้นประเด็นการดำเนินงาน (process) ของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง ประกอบด้วยระบบ การจัดการองค์กร การบริหารงาน การผลิตวัสดุหลักสูตรและสื่อการสอน การเรียนการสอน การบริการการศึกษา และการประเมินผล ผู้บริหารเห็นด้วยในระดับมากที่สุด

3. ด้านการจัดตั้งมหาวิทยาลัยเสมือนจริง พบว่ากลุ่มผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ในประเด็นที่ว่า การบริหารมหาวิทยาลัยเสมือนจริงโดยความร่วมมือในการใช้ทรัพยากรการศึกษาร่วมกัน (Collaboration) และผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมากในประเด็นที่ว่าด้วย การบริหารมหาวิทยาลัยเสมือนจริงโดยความร่วมมือที่มีการให้บริการข้อมูลร่วมกันโดยสถาบันการศึกษาต่าง ๆ จะบริหารกันเองแบบเอกเทศ (Clearing house) การบริหารมหาวิทยาลัยเสมือนจริงโดยการต่อยอดจากมหาวิทยาลัยปกติ ซึ่งมีสภาวิชาการของคณะ/ภาควิชาหรือมหาวิทยาลัยควบคุมคุณภาพและพัฒนาหลักสูตร และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญไม่เห็นด้วยในประเด็นที่ว่าด้วย การจัดการมหาวิทยาลัยเสมือนจริงโดยก่อตั้งขึ้นมาใหม่โดยเฉพาะ และการบริหารจัดการ

วารสารวิทยบริการ

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๕๘

มหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่พัฒนาขึ้นโดยผู้ประกอบการธุรกิจ มุ่งเน้นหลักสูตรการฝึกอบรมอาชีพ ส่วนกลุ่มผู้บริหารมีความเห็นสอดคล้องกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญในทุกประเด็นและระดับความเห็น

4. ด้านการบริหารงานวิชาการ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่เห็นด้วยในระดับมากที่สุด ยกเว้นในประเด็นที่ว่าด้วย สร้างศูนย์หรือโปรแกรมที่ทำหน้าที่สนับสนุนการดำเนินการเฉพาะด้านตามความต้องการของสถาบัน นำเสนอการฝึกอบรม สัมมนาประจำปีเพื่อพัฒนารูปแบบ การสอนแบบต่างๆ ของอาจารย์ให้เกิดวัฒนธรรมคุณภาพ และด้านการพัฒนาเนื้อหา (content development) ควรแบ่งเป็นระดับ Local, National และ international และรูปแบบของการเรียนรู้จากการฟัง (Learning by Listening) ใช้ระบบวิดีโอทัศน์ตามประสงค์ ผ่านเว็บเพจผู้เรียนสามารถดูเมื่อใดก็ได้ รูปแบบการเรียนรู้จากการโต้ตอบหรือสนทนาในชั้นเรียน (Learn through discussion and debate) ใช้ระบบกระดาน ถาม-ตอบอิเล็กทรอนิกส์ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมาก

กลุ่มผู้บริหารส่วนใหญ่เห็นด้วยในระดับมากที่สุด ยกเว้นในประเด็นที่ว่า การพัฒนาฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์และห้องสมุดดิจิทัล เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-center) ตอบสนองการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารสารสนเทศ และการจัดการศึกษาตอบสนองการศึกษาทั้งแบบในระบบนอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ผู้บริหารเห็นด้วยในระดับมากที่สุด

5. ด้านการบริหารงานทั่วไป กลุ่มผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นส่วนมากในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ยกเว้นในประเด็นที่ว่าด้วย การจัดการมหาวิทยาลัยเสมือนจริงต้องมุ่งเน้นการตลาด มีการจัดกลุ่มผู้ที่แสดงความคิดเห็นผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการให้ข้อเสนอแนะโครงการต่างๆ ของมหาวิทยาลัย มีการจัดซื้อจัดจ้างพัฒนาโปรแกรมสำเร็จรูปและอุปกรณ์ใหม่เข้ามาสู่สถาบันอย่างต่อเนื่อง กระจายอำนาจการจัดการทางวิชาการผ่านความร่วมมือซึ่งกันและกันในระบบเครือข่าย จัดให้มีคณะกรรมการทำหน้าที่ในการสร้างงานวิจัยและหุ้นส่วนทางธุรกิจต่างๆ ร่วมกัน สนับสนุนและส่งเสริมให้คณาจารย์ได้มีบทบาทในการทำงานกับภาครัฐในระดับบริหาร ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษาส่วนใหญ่เห็นด้วยในระดับมาก ยกเว้นประเด็นที่ว่าด้วย การจัดการแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ ควรเอื้ออำนวยและสนับสนุนต่อ ผู้เรียน ผู้สอน และผู้บริหาร และการสร้างไฟล์ข้อมูลประวัติผู้เรียนและเก็บข้อมูลด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ กลุ่มผู้บริหารเห็นด้วยในระดับมากที่สุด

6. ด้านการบริหารงบประมาณของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง พบว่ากลุ่มผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความเห็นด้วยในระดับมากที่สุด (5 ข้อ) ยกเว้นในประเด็นที่ว่าด้วย การให้ส่วนลดค่าธรรมเนียมการศึกษากับผู้เรียนที่เป็นกลุ่ม/คณะ และการตั้งกองทุนเพื่อลงทุนสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกของสถาบัน ประสานงานและปรึกษาหารืออย่างใกล้ชิดกับผู้บริหารด้านงบประมาณและงานวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมาก และผู้เชี่ยวชาญไม่เห็นด้วยในประเด็นที่ว่าดำเนินการของมหาวิทยาลัยเสมือนจริงเป็นแบบเน้นกำไร ในด้านความคิดเห็นของกลุ่มผู้บริหารต่อการจัดการงบประมาณของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง

ผู้บริหารเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ในประเด็นที่ว่า ให้อิสระในการบริหารการงบประมาณสำหรับหน่วยงานด้านบริหาร และหน่วยงานด้านวิชาการ เพื่อส่งเสริมแนวคิดสร้างสรรค์และแนวคิดของการ

ประกอบการ นอกจากนั้นผู้บริหารให้ความเห็นด้วยในระดับมากทุกข้อ

7. ด้านการบริหารด้านบุคลากร ผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นในระดับมากที่สุด ยกเว้นในประเด็นที่ว่า สถานภาพของคณาจารย์ส่วนใหญ่เป็นอาจารย์พิเศษ และมีการจัดโปรแกรมช่วยเหลือบุคลากร เพื่อให้สามารถจัดการเรื่องราวต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมาก ในด้านสิ่งอำนวยความสะดวกของมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่จัดไว้บริการผู้เรียนนั้น ผู้เชี่ยวชาญเห็นด้วยในระดับมากที่สุดในด้านห้องสนทนาแบบสด ๆ (Live chat room) กลุ่มสนทนางานสังคม (Social Work discussion group) ชมรมเสมือนจริงต่าง ๆ (Virtual clubs) กระดานข่าว (Web board) การใช้แฟ้มข้อมูลร่วมกัน (Folder sharing) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) การส่งข้อความสั้น ๆ (Instant Messaging) ระบบวีดิทัศน์ตามประสงค์ (Video on Demand) ส่วนประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญไม่เห็นด้วยคือ ห้องกาแฟเสมือนจริง (The Virtual cafe) ส่วนผู้บริหารเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ในประเด็นที่ว่าด้วย คณาจารย์มีบทบาทให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน และในด้านสิ่งอำนวยความสะดวกนั้นผู้บริหารให้ความเห็นด้วยมากที่สุดในการจัดให้มี กระดานข่าว จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และระบบวีดิทัศน์ตามประสงค์ นอกจากนั้นผู้บริหารเห็นด้วยในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาและสร้างรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่เหมาะสมสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทย ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญโดยเทคนิคเดลฟาย และตามความคิดเห็นของผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษาเกี่ยวกับความเหมาะสมของรูปแบบมหาวิทยาลัยเสมือนจริงในการนำไปปฏิบัติ ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ด้านปรัชญา วิสัยทัศน์ หลักการ ปณิธาน นโยบาย เป้าหมายและวัตถุประสงค์

ผู้บริหารเห็นด้วยว่า ปรัชญา วิสัยทัศน์ หลักการ ปณิธาน นโยบาย เป้าหมายและวัตถุประสงค์ของมหาวิทยาลัยเสมือนจริงมีความเหมาะสมในการนำไปปฏิบัติได้ในระดับมากที่สุด ในด้าน การจัดการศึกษาเพื่อปวงชน ตอบสนองการศึกษาตลอดชีวิตอาศัยเทคโนโลยีทันสมัยโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ผู้เรียนได้รับโอกาสการศึกษาเต็มศักยภาพ โดยเน้นความเสมอภาคไม่จำกัดเวลาและสถานที่ทำหน้าที่พัฒนาและสร้างสรรค์ เผยแพร่ องค์ความรู้ สู่การเชื่อมโยง การผลิตและบริการ ให้สังคมได้รับประโยชน์จากภูมิปัญญาของชาติสูงสุด และใช้สื่อและเทคโนโลยีทุกรูปแบบอย่างเหมาะสมกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ให้สมจริง และมีประสิทธิภาพ โดยผู้เรียนใช้งานได้ง่าย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544) และผลงานวิจัยของ ทนงศักดิ์ ศิริรัตน์. (2544)

2. ด้านองค์ประกอบของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง

ผู้บริหารเห็นด้วยกับองค์ประกอบของมหาวิทยาลัยเสมือนจริงในระดับมากทุกข้อ ยกเว้นประเด็นการดำเนินงาน (Process) ของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง ประกอบด้วยระบบ การจัดการองค์กร การบริหารงาน การผลิตวัสดุหลักสูตรและสื่อการสอน การเรียนการสอน การบริการการศึกษา และการประเมินผล ผู้บริหารให้ความเห็นว่ามีความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับผลการวิจัยของ วิริยะ

วารสารวิทยบริการ

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๕๘

วงศ์เลาหล. (2543) และงานวิจัยของ ฮาราซิม. (Harasim.2001)

3. ด้านการจัดตั้งมหาวิทยาลัยเสมือนจริง

ผู้บริหารเห็นด้วยกับการจัดตั้งมหาวิทยาลัยเสมือนจริง ในระดับมากที่สุด ในด้านการบริหารมหาวิทยาลัยเสมือนจริงโดยความร่วมมือในการใช้ทรัพยากรการศึกษาาร่วมกัน (Collaboration) และความเห็นในระดับมาก ในด้านการบริหารมหาวิทยาลัยเสมือนจริงโดยการต่อยอดจากมหาวิทยาลัยปกติ ซึ่งมีภาววิชาการของคณะ/ภาควิชาหรือมหาวิทยาลัยควบคุมคุณภาพและพัฒนาหลักสูตร และการบริหารมหาวิทยาลัยเสมือนจริงโดยความร่วมมือที่มีการให้บริการข้อมูลร่วมกันโดยสถาบันการศึกษาต่างๆ จะบริหารกันเองแบบเอกเทศ (Clearing house) สอดคล้องกับงานวิจัยของ คริเกอร์. (Kriger.2001) และ ทอมป์สัน (Thompson.1996) ในด้านการจัดตั้งมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ ผู้บริหารไม่เห็นด้วยกับการลงทุนดังกล่าว หรือสถาบันการศึกษาที่พัฒนาขึ้นโดยบริษัทธุรกิจ เป็นการให้บริการการศึกษาออนไลน์ ที่มุ่งเน้นหลักสูตรการฝึกอบรมและการให้ความรู้ที่เป็นที่ต้องการของผู้อยู่ในวัยทำงาน ประเด็นนี้ผู้บริหารไม่เห็นด้วย เนื่องจากความมองเป็นเชิงพาณิชย์มากเกินไป เนื่องจากผู้บริหารปัจจุบันที่ตอบแบบสอบถามยังคงติดอยู่กับความเป็นข้าราชการ ไม่นั่นในเชิงธุรกิจการลงทุนเพื่อการอุดมศึกษามากนัก

4. ด้านการบริหารงานวิชาการ

ผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษาเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ในการพัฒนาฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์และห้องสมุดดิจิทัลร่วมกับสถาบันที่เข้าร่วมเครือข่าย เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered) ตอบสนองการเรียนรู้ตลอดชีวิต ในสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารสารสนเทศ การจัดการศึกษาตอบสนองการศึกษาทั้งแบบในระบบ นอกกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย สอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542 และสอดคล้องกับปฏิญญาของอุดมศึกษาของยูเนสโก. (UNESCO.2000)

5. ด้านการบริหารงานทั่วไป

ผู้บริหารสถาบันอุดมศึกษาเห็นด้วยในระดับมากที่สุด การบริหารจัดการแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ ควรเอื้ออำนวยและสนับสนุนต่อ ผู้เรียน ผู้สอน และผู้บริหาร สอดคล้องกับผลการวิจัยของ พอร์ตเตอร์. (Porter.1997) และมีการสร้างไฟล์ข้อมูลประวัติผู้เรียนและเก็บข้อมูลด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ สนับสนุนให้มีการติดต่อสื่อสารและร่วมมือในกระบวนการตัดสินใจต่างๆ การให้บริการแก่นักศึกษาจะเน้นรูปแบบบริการแบบอิเล็กทรอนิกส์ จัดให้มีศูนย์หนังสือแบบออนไลน์ เน้นการบริหารงานที่มุ่งให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการให้บริการ เน้นการวางแผนอย่างเป็นระบบในการใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของอลิสันและสเคลเตอร์. (Allison and Sclater.1999) สร้างวัฒนธรรมที่เปิดรับข้อมูลและแบ่งปันวิสัยทัศน์ร่วมกับสถาบันในชุมชนท้องถิ่น สังคม ประเทศชาติและนานาชาติ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ มานิต บุญประเสริฐและคณะ. (2546)

6. ด้านการบริหารงบประมาณ

ผู้บริหารเห็นด้วยในระดับมากที่สุดในด้าน การให้อิสระในการบริหารการงบประมาณสำหรับหน่วยงานด้านบริหารและด้านวิชาการ เพื่อส่งเสริมแนวคิดสร้างสรรค์และแนวคิดของการประกอบการ การใช้

วารสารวิทยบริการ

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๕๘

จ่ายงบประมาณแบ่งเป็น งบเพื่อการลงทุน และงบเพื่อดำเนินการ ส่วนแหล่งที่มาของงบประมาณ จะมาจาก งบประมาณแผ่นดิน เงินกู้ เงินบริจาค เงินค่าเล่าเรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เอฟเพอร์ และเกรน. (Epper and Gam. 2003) นอกจากนั้นแล้ว การดำเนินการมหาวิทยาลัยเสมือนจริงต้องมีการระดมสรรพกำลังร่วมกันในระยะแรก ๆ หลังจากนั้นจะมีธุรกิจการค้าการโฆษณาเข้ามาเกี่ยวข้อง รวมทั้งเงินค่าธรรมเนียมการศึกษา หรือกิจกรรมพิเศษอื่น ๆ เมื่อเปรียบกับการศึกษาในระบบปกติแล้วการศึกษาแบบออนไลน์ประหยัดค่ามาก (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2544) ผู้บริหารมีความเห็นขัดแย้งกันในประเด็นที่ การดำเนินงานมหาวิทยาลัยต้องเน้นผลกำไร (for profit) มอร์ริสเซีย (Morrissey.2002)

7. ด้านการบริหารงานบุคลากร

ผู้บริหารส่วนใหญ่เห็นด้วยในระดับมากที่สุด ในประเด็นที่ว่า คณาจารย์มีบทบาทให้คำปรึกษาแก่ผู้เรียน ส่วนในด้านของกิจกรรมหรือสิ่งอำนวยความสะดวกของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง ผู้บริหารเห็นด้วยในระดับมากที่สุด ในการให้บริการด้วยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และการใช้ระบบวีดิทัศน์ตามประสงค์ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ โอกิ และโปโกรสซอวสกี (Aoki and Pogroszewski.2003) และ พิมแพลเพียร์. (Pimplapure. 1997)

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การดำเนินการก่อตั้งมหาวิทยาลัยเสมือนจริง ต้องประกอบด้วย ปรัชญา วิสัยทัศน์ หลักการ ปณิธาน นโยบาย เป้าหมายและวัตถุประสงค์ ตามแนวทางของสถาบันอุดมศึกษานั้น ๆ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับนโยบายการจัดการศึกษาของชาติ (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ. 2542) ที่ส่งเสริมให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต นอกจากนั้น ยังขึ้นอยู่กับความพร้อมของแต่ละสถาบันการศึกษา ทั้งในด้านจำนวนและความพร้อมของผู้เรียน เพราะการจัดการศึกษาแบบเสมือนจริงนั้น ต้องมีการดำเนินการในลักษณะความเป็นนานาชาติ รองรับจำนวนผู้เรียนที่มาจากทั่วทุกมุมโลก เพราะจะเป็นการลงทุนที่คุ้มค่า

2. ในด้านองค์ประกอบของมหาวิทยาลัยเสมือนจริงนั้น การดำเนินกิจกรรมมหาวิทยาลัยเสมือนจริงต้องใช้วิธีการระบบ คือปัจจัยนำเข้า (Input) กระบวนการ (Process) และผลิต (Output) พร้อมทั้งระบบป้อนกลับ (Feedback) ทั้งในการก่อตั้งและการบริหารจัดการของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง นอกจากนั้น ควรจะมีระบบหรือมาตรฐานการให้การรับรองระบบการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง

3. จากผลการวิจัยในด้าน รูปแบบการจัดตั้งมหาวิทยาลัยเสมือนจริง ต้องใช้ในลักษณะความร่วมมือร่วมกันในการใช้ทรัพยากรร่วมกัน (Collaboration) ถือว่าเป็นการประหยัดในการลงทุนในบางประเภท เป็นการใช้ทรัพยากรและบุคลากรร่วมกัน ที่มีอยู่ในแต่ละสถาบัน และมีการกำหนดข้อตกลงร่วมกันในการดำเนินการจัดการเรียนการสอนที่เป็นออนไลน์ในลักษณะของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง

4. ในด้านการบริหารงานวิชาการนั้น ข้อมูลในการดำเนินการต้องอยู่ในรูปของดิจิทัลทั้งหมด เพื่อเอื้ออำนวยและสนับสนุนส่งเสริมทั้งผู้เรียน ผู้สอน ผู้บริหารและทีมงานด้วย ไม่ว่าห้องสมุดดิจิทัล เอกสาร

วารสารวิทยบริการ

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๒ พฤษภาคม-สิงหาคม ๒๕๕๘

การสอนต้องมีให้เลือกในหลากหลายประเภทของสื่อผ่านทางออนไลน์ทั้งสิ้น นอกจากนั้นแล้วการบริหารวิชาการต้องรองรับผู้เรียนทั้งการศึกษาแบบในระบบ นอกกระบบ และรูปแบบการศึกษาตามอัธยาศัย และการจัดการเรียนการสอนต้องเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered) ส่วนในด้านการพัฒนาเนื้อหาวิชา (Content) นั้น มหาวิทยาลัยเสมือนจริงต้องมีการพัฒนาเนื้อหาทั้งในระดับท้องถิ่น (Local) ระดับชาติ (National) และระดับนานาชาติ (International) และการร่วมมือกันใช้ทรัพยากรร่วมกันให้มากที่สุด

5. ด้านการบริหารงานงบประมาณของมหาวิทยาลัยเสมือนจริง แหล่งที่มาของเงินทุน ถ้าจากสถาบันการศึกษาของรัฐ จะได้จากงบประมาณแผ่นดิน เงินกู้ เงินบริจาค และเงินค่าธรรมเนียมการศึกษา จะสอดคล้องกับมหาวิทยาลัยเสมือนจริงในต่างประเทศก็จะได้จากเงินอุดหนุนจากรัฐและมลรัฐต่างๆ แต่ต้องยอมรับว่าการลงทุนในด้านมหาวิทยาลัยเสมือนจริงนั้นต้องใช้เงินลงทุนสูงมาก การดำเนินการต้องร่วมทุนกับภาคเอกชนที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าบริษัทคอมพิวเตอร์ บริษัทโทรคมนาคมต่างๆ หรือธุรกิจข้ามชาติที่มีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาหรือสาขาวิชาที่สอดคล้องกัน

6. ด้านการบริหารจัดการบุคลากรนั้น ต้องจัดให้การร่วมมือกันในบุคลากรที่มีส่วนร่วมกัน ไม่ว่าผู้บริหาร ผู้เรียน ทีมงาน และผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ การดำเนินการมหาวิทยาลัยเสมือนจริงต้องเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีความซับซ้อน ฉะนั้นการเตรียมบุคลากรมีความสำคัญมาก ต้องมีการให้การศึกษาคู่มืออย่างต่อเนืองสม่ำเสมอ พร้อมทั้งการศึกษาวิจัย เพื่อปรับปรุงการดำเนินการให้การบริหารจัดการมหาวิทยาลัยเสมือนจริงที่สมบูรณ์แบบในทุกๆ กระบวนการ ในด้านการจัดการสิ่งอำนวยความสะดวกของมหาวิทยาลัยเสมือนจริงนั้น ต้องจัดให้มีลักษณะเหมือนมหาวิทยาลัยปกติให้มากที่สุด ทั้งทางวิชาการ หรือนันทนาการ เช่น บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ กระดานข่าว ห้องสนทนาสดๆ (Live chat room) จัดให้มีชมรมเสมือนจริงต่างๆ (Virtual clubs) ตามความสนใจของผู้เรียน นอกจากนั้นด้านการนำเสนอ (Delivery) ข้อมูลการเรียนการสอนต้องใช้สื่อที่ผสมผสานไม่ว่าระบบวิดีโอตามประสงค์ระบบออนไลน์ หรือระบบดาวเทียม ตามความเหมาะสมของพื้นที่ของภูมิภาค ภูมิประเทศหรือภาคพื้น เพื่อให้เหมาะสมกับการลงทุน

ผู้บริหารระดับสูงของสถาบันอุดมศึกษา จะต้องมีส่วนร่วมในการบริหาร เล็งเห็นกระแสการเปลี่ยนแปลง และกระบวนการปฏิรูปการอุดมศึกษา การใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมทางการศึกษาใหม่ๆ และผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น ผู้บริหารระดับสูงจะต้องมีบทบาทสำคัญในการผลักดันองค์กรให้เห็นประโยชน์และสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี สร้างระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ และการบริหารทรัพยากรสมองที่มีคุณค่าขององค์กรให้เกิดประโยชน์สูงสุด

บรรณานุกรม

- รายงานการประชุม Virtual Education Forum ครั้งที่ 1/2544 ณ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
(Online). Available: <http://www.stou.ac.th/Thai/VU/report.asp>
- สุชาติ กิจธนะเสรี. (2545). "IT-2010," หนังสือพิมพ์ข่าวรวมคำแหง, 32 (31) : 2,11.
- Compora, Daniel P. (2003). "Current Trends in Distance Education: An Administrative Model," Online Journal of Distance Learning Administration. 6 (2).
- Epper, Rhonda M & Myk Garn. (2003). Virtual College & University Consortia A National Study. (Online). Available: <http://www.sheeo.org/publicat.htm>.
- Farrell, Glen. et al. (2001). The Changing Faces of Virtual Education. (Online). Available: <http://www.col.org/virtualed/>
- Harasim, Linda. (2001). "A Canadian Virtual University: Models for an Online National Learning Network," (Online). Available: <http://fas.sfu.ca>.
- Lefrere, Paul. (2001). "Real Options for Virtual Universities," Virtual University? Educational Environments of the Future. London : Portland Press.
- McCoy, Douglas Royce. (2002). "A Policy Analysis of Selected Public Virtual University," Dissertation Abstracts. 63-09A.
- Robins, Kevin, Frank Webster. (2002). The Virtual university? Knowledge, Markets, and Management. New York : Oxford University Press.
