



บันทึกข้อความ

กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน
เลขที่รับ..... ๓๘ ๒ ๓
วันที่..... ๓๐ ก.ค. ๖๗
เวลา..... ๑๐.๒๒

ส่วนราชการ กลุ่มวิเคราะห์สภาพการใช้ที่ดิน กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน โทร. ๒๑๘๕

ที่ กษ ๐๘๓๓.๐๒/๖๓๒

วันที่ ๓๐ กรกฎาคม ๒๕๖๗

เรื่อง สรุปรายงานการพัฒนาความรู้ ปีงบประมาณ ๒๕๖๗

เรียน ผอ. กลุ่มวิเคราะห์สภาพการใช้ที่ดิน

ตามที่ กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน มอบหมายให้ข้าราชการจัดทำผลการปฏิบัติงานตามกรอบตัวชี้วัดที่ได้กำหนดไว้ โดยการพัฒนาความรู้ผ่านระบบออนไลน์ e-Training/e-Learning เพื่อประกอบการประเมินผลการปฏิบัติราชการของข้าราชการ นั้น

ในการนี้ ดิฉัน นางสาวสิริวัลย์ ราษฎร์อาศัย นักวิชาการเกษตรชำนาญการ ได้ดำเนินการพัฒนาความรู้ผ่านระบบ e-Training/e-Learning ตามเงื่อนไขของหลักสูตรอบรม จำนวน ๒ เรื่อง ได้แก่ ความรู้จากการเข้าร่วมชมนิทรรศการผลงานด้านวิชาการของกรมพัฒนาที่ดิน เนื่องในวันสถาปนากรมพัฒนาที่ดิน ในวันที่ ๒๓ พฤษภาคม ๒๕๖๗ ที่ผ่านมา จัดโดย กรมพัฒนาที่ดิน และหลักสูตร “จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม” จัดโดย สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA) และได้สรุปบทเรียน ๑ เรื่อง ตามเอกสารและใบประกาศนียบัตรที่ได้แนบมา พร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและดำเนินการต่อไป

ล ๕

(นางสาวสิริวัลย์ ราษฎร์อาศัย)

นักวิชาการเกษตรชำนาญการ

เรียน ผอ.กนผ.

เพื่อโปรดพิจารณา

(นางสาวอมรรค์ สระเพชร)

นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ

ผู้อำนวยการกลุ่มวิเคราะห์สภาพการใช้ที่ดิน

ลงนามแล้ว

- ศก. / วกก. รวบรวม

(นายชาคริต อินณะระ)

ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

๓๐ ก.ค. ๖๗

**รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน**

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ.....นางสาวสิริวัลย์.....นามสกุล.....ราชภัฏวชิรวิทยาดัตต.....
ตำแหน่ง.....นักวิชาการเกษตรชำนาญการ.....กลุ่ม/ฝ่าย.....กลุ่มวิเคราะห์สภาพการใช้ที่ดิน.....
หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....
หลักสูตร.....จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม (Building an Innovation Mindset).....
สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....อบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ e-Learning TDGA.....
หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/ประชุม/สัมมนา.....สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA).....
ตั้งแต่วันที่.....24.....เดือน.....กรกฎาคม.....พ.ศ. 2567.....ถึงวันที่.....26.....เดือน.....กรกฎาคม.....พ.ศ. 2567.....
เพื่อ ☒ อบรม ☐ สัมมนา ☐ อื่นๆ ระบุ.....

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

2.1 รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

➤ **จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม (Building an Innovation Mindset)**

นวัตกรรม (Innovation) ตามความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายถึง สิ่งที่ทำขึ้นใหม่ หรือแปลกจากเดิม ซึ่งอาจจะเป็นความคิด วิธีการ หรืออุปกรณ์ เป็นต้น หลักสูตรจุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม ให้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างนวัตกรรมในองค์กร มีเนื้อหาเกี่ยวกับวิธีคิดในเชิงนวัตกรรม การสร้างแนวคิดเชิงนวัตกรรม การเรียนรู้กระบวนการและวิธีการในการสร้างนวัตกรรม นวัตกรรมในองค์กร และเครื่องมือเพื่อสร้างนวัตกรรม โดยมีวัตถุประสงค์ของการพัฒนาความรู้ในครั้งนี้ เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความสำคัญ แนวคิดของการสร้างนวัตกรรมในองค์กร รวมถึงกระบวนการและเครื่องมือในการสร้างนวัตกรรมให้เกิดขึ้นในองค์กร โดยมีเนื้อหาสรุป ได้ดังนี้

1. วิธีคิดเชิงนวัตกรรม (Innovation Thinking)

วิธีคิดเชิงนวัตกรรม เกิดมาจากที่มีคำสองคำ Innovation ประกอบด้วยคำว่า Invention กับ Adoption คือ สิ่งประดิษฐ์บวกกับการเปลี่ยนแปลง เพราะฉะนั้นการสร้างนวัตกรรมคือการนำสิ่งประดิษฐ์ต่างๆมาสร้างการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเป็นสิ่งประดิษฐ์หรือกระบวนการอะไรต่างๆ

การคิดเชิงนวัตกรรม คือ กระบวนการคิดในแนวสร้างสรรค์เพื่อสร้างนวัตกรรมสิ่งใหม่ๆ ที่สามารถแก้ปัญหาของผู้ใช้งานได้ เช่น นวัตกรรมทางบริการหรือผลิตภัณฑ์

ประโยชน์ของการคิดเชิงนวัตกรรม ได้แก่

1.1 ความได้เปรียบทางการแข่งขัน (Competitive Advantage) หมายถึงนวัตกรรมที่ทำให้สินค้าหรือบริการขององค์กร สามารถเอาชนะคู่แข่งได้ด้วยความสามารถทางการแข่งขัน ทำให้สินค้าของเรา ขายดีกว่าคู่แข่ง

1.2 ทำให้ประสิทธิภาพการทำงานดีขึ้น (Productivity) เป็นนวัตกรรมที่ทำให้สามารถทำงานได้มากขึ้น หรือให้บริการที่ดีขึ้น

1.3 สร้างกำลังใจในการทำงานของพนักงาน (Employee Morale) เป็นนวัตกรรมที่ช่วยให้พนักงานทำงานได้ง่ายขึ้น สะดวกขึ้น

1.4 เกิดการผลิตสินค้าใหม่ (New Product Development) เป็นนวัตกรรมที่ทำให้องค์กรปรับเปลี่ยนการขับเคลื่อน ให้ทันสมัยตลอดเวลา ปรับตามความสนใจของสังคมหรือความต้องการของผู้บริโภค

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ (ต่อ)

วิธีคิดในเชิงนวัตกรรมเกิดจากการเปลี่ยนทัศนคติในความคิดก่อนแล้วพฤติกรรมถึงจะมีการปรับเปลี่ยน หรือพฤติกรรมของคนจะได้ผลใหม่เกิดขึ้นมา ยกตัวอย่าง อาจารย์ออกแบบเกมส์โควิดอยู่ประเภทหนึ่ง เกมส์ของอาจารย์ คือ อันที่หนึ่งต้องคิดก่อนว่า เขาต้องเปลี่ยนก่อนเข้ามาในเกมส์ต้องล้างมือ ต้องใส่หน้ากาก ต้องทำภารกิจให้เสร็จ ต้องทำอาหารให้ลูกเสร็จ พอมีความคิดว่าต้องเปลี่ยน พฤติกรรมก็จะเริ่มเปลี่ยนไป เห็นผลต่อในชีวิตประจำวันของเขาที่อยู่ในโลกปัจจุบันที่ไม่ใช่ในโลกเกมส์ ผลคือ เวลากลับบ้านต้องล้างมือเสมอ แนวคิดเปลี่ยนพฤติกรรมเปลี่ยนนี้เป็นการสร้างนวัตกรรมเพื่อให้คนทำงานดีขึ้น

2. การสร้างแนวคิดเชิงนวัตกรรม (Creating Innovation Ideas)

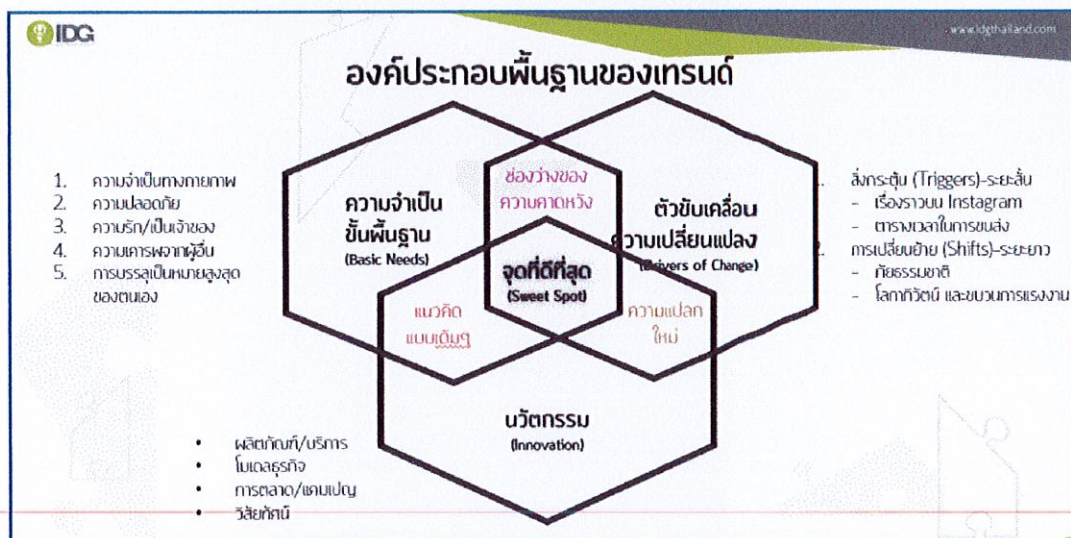
ในการสร้างแนวคิดเชิงนวัตกรรมเกิดจากแนวคิด 3 ข้อ ดังนี้

2.1 Challenge คือความท้าทาย ความท้าทายเกิดจากการฟัง ต้องฟังให้มาก ฟังจากการสังเกต

2.2 Ideas การออกแบบความคิด ต้องมีความคิดในการออกแบบที่เป็นการส่งเสริมนวัตกรรม

2.3 Action เมื่อเราฟังมากขึ้น เราต้องการปรับเปลี่ยนนวัตกรรม ต้องมีการ Action

Trend Driven นอกจากนี้ยังมีแนวทางในการสร้างแนวคิดนวัตกรรมจากการจับเอาเทรนด์มาสร้างนวัตกรรม ปัจจุบันมีเทรนด์ที่สามารถนำมาสร้างนวัตกรรมได้ เรียกว่า Trend Driven โดยองค์ประกอบพื้นฐานของเทรนด์นั้น คือ การนำความรู้มาสร้างโอกาส ในภาพจะเห็นถึงความจำเป็นพื้นฐานมีอะไรบ้าง และความจำเป็นกระตุ้นทำให้เกิดอะไรบ้าง โลกของเราเปลี่ยนไปอย่างไร มีเทคโนโลยีอะไร พอเรามีพื้นฐาน มีสิ่งกระตุ้น เราจะสร้างนวัตกรรมแต่เราต้องหาจุดที่ดีที่สุดของตัวเอง



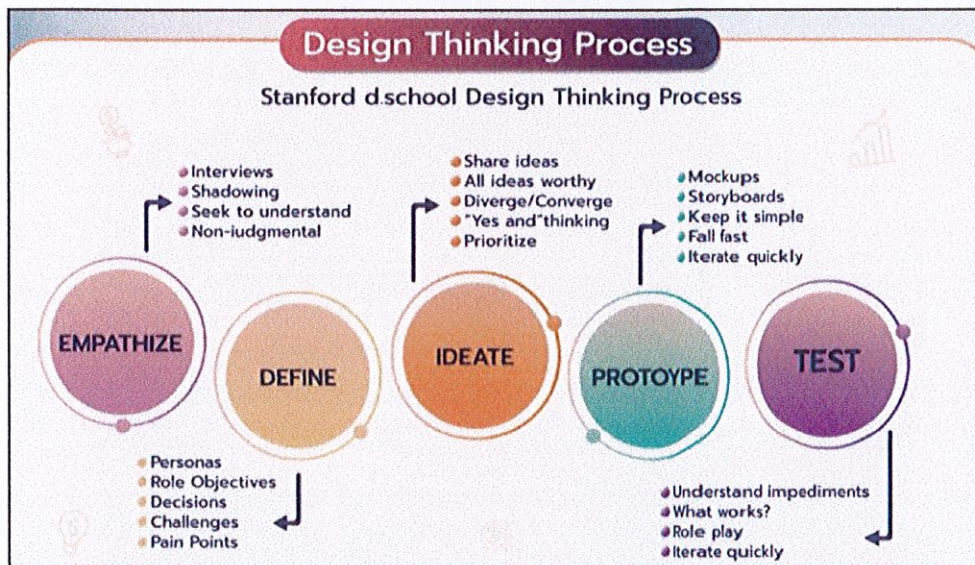
ภาพที่ 1 องค์ประกอบพื้นฐานของเทรนด์ (Trend Driven)

3. การเรียนรู้กระบวนการและวิธีการในการสร้างนวัตกรรม (Design Thinking Process)

ในการเรียนรู้กระบวนการและวิธีการในการสร้างนวัตกรรมนั้นมีหลายค่ายที่สร้างกระบวนการขึ้นมาหลายแบบ แต่ต้องเอา User เป็นประเด็นหลัก โดยพิจารณาว่า สิ่งที่เราสร้างอยู่สร้างเพื่อใครใช้งาน หากผู้ใช้ชอบนวัตกรรมนั้น และมีความพร้อมในการปรับเปลี่ยนจะเป็นตัวขับเคลื่อนนวัตกรรมให้เกิดความสำเร็จ ขอยกตัวอย่างกระบวนการสร้างนวัตกรรม 1 ตัวอย่าง คือ กระบวนการสร้างนวัตกรรม (Design Thinking Process)

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ (ต่อ)

- กระบวนการสร้างนวัตกรรม (Design Thinking Process) แบ่งเป็น 5 ส่วน ดังนี้



ภาพที่ 2 กระบวนการสร้างนวัตกรรม (Design Thinking Process)

3.1 การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathy) เป็นการทำความเข้าใจผู้ใช้งานสินค้าหรือบริการ ทำความเข้าใจปัญหาที่กลุ่มเป้าหมายประสบอยู่ โดยการสัมภาษณ์ การสังเกตจากการกระทำ การพูด สภาพแวดล้อม เพื่อให้เข้าถึงความต้องการ พฤติกรรม อารมณ์ ความรู้สึกจากการใช้สินค้า หรือบริการ รวมทั้งทราบข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวกับความสามารถในการเข้าถึงบริการ เพื่อเป็นข้อมูล ในการออกแบบนวัตกรรมที่เหมาะสม เช่น ผู้ใช้สามารถเข้าถึงบริการผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อจองคิว ได้สะดวกหรือไม่ ช่องทางใดที่ผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารเป็นประจำ

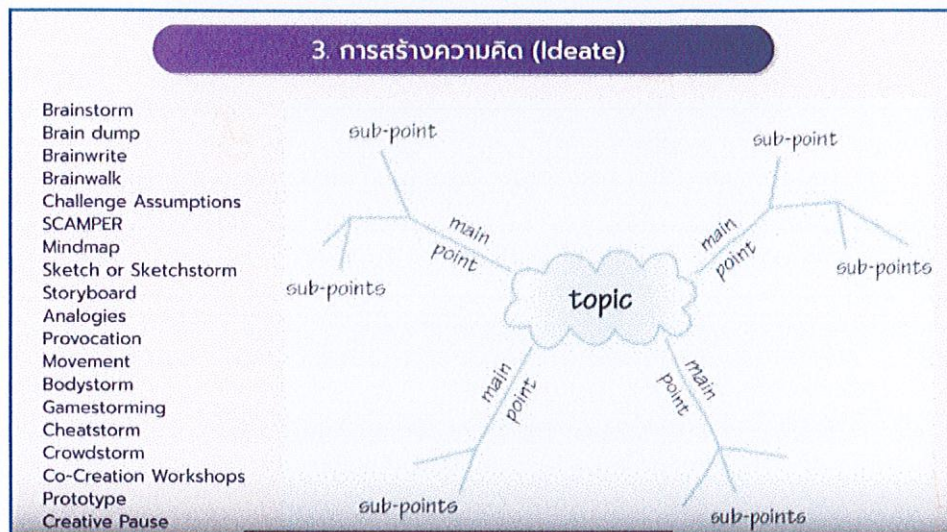
3.2 การตั้งกรอบโจทย์ (Define) เป็นการระบุประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไขให้ชัดเจน หลังจากทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายแล้ว

3.3 การสร้างความคิด (Ideate) เป็นการระดมความคิดจากการระดมสมอง ให้ได้ปริมาณความคิด (Idea) มากที่สุด โดยส่งเสริมการคิดนอกกรอบ เน้นความคิดสร้างสรรค์ แล้วค่อยนำมาคัดเลือกความคิดที่จะนำไปสู่แนวทางการแก้ปัญหา

3.4 การสร้างเค้าโครงคำตอบ (Prototype) เป็นการสร้างต้นแบบอย่างง่าย โดยนำความคิดที่ได้คัดเลือกไว้ มาสร้างต้นแบบนวัตกรรมที่ใช้แก้ปัญหา และทดสอบแนวคิดกับผู้ใช้ เพื่อเก็บข้อมูล Feedback แล้วนำมาปรับปรุงต้นแบบก่อนสร้างผลิตภัณฑ์จริง สามารถทำและปรับปรุงต้นแบบได้หลายครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาได้จริง

3.5 การทดสอบต้นแบบ (Testing) หมายถึง การทดสอบต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมาย โดยควรทดสอบกับคนที่มีความรู้ คนที่มีประสบการณ์ และคนที่ไม่มีส่วนได้ส่วนเสีย ซึ่งจะเป็นลักษณะของผู้ใช้ที่สามารถพบได้ในสถานการณ์จริง แล้วนำข้อมูล Feedback ที่ได้ ไปเรียนรู้เพื่อปรับปรุงและทดสอบจนกว่าจะได้ผลิตภัณฑ์ที่นำไปใช้งานจริง

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ (ต่อ)



ภาพที่ 3 กระบวนการสร้างนวัตกรรม โดยการสร้างความคิด (Ideate)

4. นวัตกรรมในองค์กร (Organization Innovation)

นวัตกรรมในองค์กร (Organization Innovation) วัตถุประสงค์หลักๆ และแนวทางที่จะพัฒนา นวัตกรรมในองค์กร มีดังนี้

4.1 วัตถุประสงค์ของนวัตกรรมในองค์กร

- 4.1.1 องค์กรมีศักยภาพสูงขึ้นในการประกอบธุรกิจ
- 4.1.2 ผลผลิตขององค์กรมีคุณภาพดีและมีมูลค่าสูงขึ้น
- 4.1.3 องค์กรมีผลประกอบการที่ดี มีกำไรในการทำธุรกิจ
- 4.1.4 องค์กรมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
- 4.1.5 องค์กรมีทุนในการพัฒนาธุรกิจตลอดจนอุตสาหกรรมให้เกิดความก้าวหน้ายิ่งขึ้น

4.2 แนวทางในการพัฒนานวัตกรรมในองค์กร

นวัตกรรมในองค์กร สามารถแบ่งแนวทางการพัฒนาออกเป็น 4 แนวทาง คือ

4.2.1 Process Improvement เป็นแนวทางการพัฒนานวัตกรรมในองค์กรที่เน้นการปรับเปลี่ยน หรือลด ขั้นตอนให้น้อยลง หรือใช้เวลาทำงานน้อยลง บริการได้มากขึ้น

4.2.2 Incremental Innovation หมายถึง แนวทางการพัฒนานวัตกรรมในองค์กรที่เกิดจาก ปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงจากสิ่งประดิษฐ์เดิม หรือสินค้าเดิม เช่น การสร้างนาฬิกาที่เชื่อมต่อกับมือถือ การพัฒนา เครื่องโกนหนวด

4.2.3 Disruptive Innovation หมายถึง การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว หรือการ เกิดขึ้นของเทคโนโลยีใหม่ จนส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวัน และพฤติกรรมของผู้บริโภค นำไปสู่การ เปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรงของภาคธุรกิจ และอุตสาหกรรม เช่น การใช้ระบบการประชุมแบบออนไลน์ Zoom Meeting แทนการเข้าประชุมแบบในห้อง การใช้โทรศัพท์มือถือแทนกล้องถ่ายรูปสมัยก่อนที่เป็นกล้องฟิล์ม การเรียกผ่าน Application แทนการโบกเรียกแท็กซี่จากริมถนน

4.2.4 Digitalization หมายถึง แนวทางการพัฒนานวัตกรรมโดยปรับเปลี่ยนทุกอย่างทั้งกระบวนการ เป็นดิจิทัล เช่น การใช้กล้องหรืออุปกรณ์ IoT มาช่วยในการนับจำนวนคนมาชุมนุมในสถานที่สำคัญ การทำงาน ในระบบออนไลน์แทนการเขียนใบลางานเซ็นในกระดาษ ซึ่งในระบบจะบอกรายละเอียดของวันลาทั้งหมด

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ (ต่อ)

5. เครื่องมือเพื่อการสร้างนวัตกรรม (Innovation Tools)

เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างนวัตกรรมมีหลายเครื่องมือ สามารถเลือกใช้ตามนวัตกรรมได้ ตัวอย่างเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างนวัตกรรม เช่น

5.1 Personas เป็นวิธีการสร้างบุคลิกลักษณะของกลุ่มเป้าหมายออกมาเพื่อเป็นตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายหรือลูกค้าในอุดมคติที่วางไว้ เช่น การหาตัวแทนบุคคลที่จะเป็นลูกค้ากาแฟกัญชา เป็นผู้ที่ดื่มกาแฟ มีปัญหาการนอนไม่หลับในระดับค่อนข้างน้อย เป็นต้น

5.2 Stakeholder map เป็นผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องทั้งหมดในกระบวนการ โดยสร้างเป็นแผนที่ตามสัดส่วนการมีส่วนได้ส่วนเสียกับกระบวนการ



ภาพที่ 4 เครื่องมือเพื่อการสร้างนวัตกรรม (Innovation Tools) Stakeholder map

5.3 Customer Journey Map เป็นเครื่องมือที่นิยมใช้ในการโฆษณา โดยวิเคราะห์ว่าคนที่มาซื้อสินค้า หรือบริการ มีวิธีคิดอย่างไร ตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ เช่น คนสั่งพิซซ่า ชอบความรวดเร็ว สะดวกสบาย ดังนั้น ต้องออกแบบกระบวนการให้ง่ายต่อการตัดสินใจ ตัวเลือกเข้าถึงง่าย ข้อความ กระดาษ ออกแบบตัวเลือกให้ตัดสินใจได้เร็ว สั่งสินค้าและชำระเงินได้สะดวก เป็นต้น

5.4 Service Blueprint เป็นการวิเคราะห์ตั้งแต่กระบวนการให้บริการจนจบกระบวนการ แต่เน้นรายละเอียดมากกว่าการใช้ Customer Journey Map เพื่อพัฒนากระบวนการให้ดีขึ้น นำเชื่อถือขึ้น เช่น งานในองค์กรภาครัฐ การที่จะทำงานให้มีกระบวนการให้น่าเชื่อถือขึ้นมีขั้นตอนการบริการอย่างไรที่จะทำให้ขั้นตอนง่ายขึ้น และมีความน่าเชื่อถือของคนมาให้บริการ

5.5 Business Model Innovation เป็นเครื่องมือปรับปรุงกระบวนการภายใน จนเกิดเป็นรูปแบบใหม่ของการดำเนินการ จะเป็นองค์กรใหญ่ๆ เรียกว่า Start Up จะพบว่าไอเดียอะไรก็ตามที่ได้จริงจะมีคนมาให้ทุนและพัฒนาต่อยอดไปจนถึงยูนิคอร์น ก็คือสามารถนำไปใช้ได้จริงในธุรกิจทั่วไป เช่น คนคิดธุรกิจ Start Up เพื่อการนำไปพัฒนาระบบของบัตรเครดิต โดยการพัฒนาเป็น Application มีจะมีรายละเอียดของการตัดบัตรเครดิต เวลาจ่ายเงิน เมื่อไอเดีย Start Up เกิด ธนาคารต่างๆ ก็จะนำแนวทางนี้ไปพัฒนาต่อ

5.6 Rapid Prototyping เป็นการสร้างต้นแบบอย่างรวดเร็วเพื่อนำเสนอเป็นตัวอย่าง ก่อนนำไปพัฒนา ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์จริง เพื่อให้เห็นว่าใช้ได้จริงหรือเปล่า จากนั้นค่อยนำไปพัฒนาต่อยอดเป็นนวัตกรรมของผลิตภัณฑ์จริง ซึ่งมีหลายแบบ เช่น อุปกรณ์ในรถยนต์ ในเรือ หรืออุปกรณ์ในมือถือ จะมีลักษณะของตัวกระบวนการที่หน้าเว็บไซต์หรือหน้า Application เหมือน UI (User Interface) ของแอปพลิเคชัน

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ (ต่อ)

หรือหมอฟร้อม ซึ่ง UI จะเข้ายาก ก็จะมีการพัฒนา Prototyping มาก่อนและมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนให้เร็วขึ้น เช่นเดียวกับ E-Banking

2.2 ประสบการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ/การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

☒ ต่อตนเอง

หลักสูตรนี้ช่วยให้ผู้อบรมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดในการสร้างนวัตกรรม จากสิ่งรอบ ๆ ตัว ให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น ด้วยวิธีการกระบวนการในการสร้าง รวมถึงเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างนวัตกรรม เพื่อนำมาพัฒนางานของตนเองให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

☒ ต่อหน่วยงาน/การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

ความรู้จากการอบรมในครั้งนี้ ช่วยจุดประกายความคิดในเชิงนวัตกรรม การสร้างนวัตกรรมเพื่อพัฒนา งานในองค์กรให้มีการเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่ๆ การใช้กระบวนการนวัตกรรมในการช่วยแก้ปัญหาทางาน เกิดความ สะดวก รวดเร็ว ทำให้งานมีประสิทธิภาพงานดียิ่งขึ้น

2.3 ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

เนื่องจากการเป็นนักศึกษาแบบสื่อสารทางเดียวผู้เข้ารับการอบรมจึงไม่สามารถซักถามประเด็นที่สงสัยได้ นอกเหนือจากบทเรียนได้

2.4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ควรมีการฝึกอบรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เจ้าหน้าที่ได้มีทักษะ และเพิ่มพูนความรู้ สามารถนำไปใช้ ปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ลงชื่อ..... ๙ ๕

(นางสาวสิริวัลย์ ราชภูรอาศัย.)

ตำแหน่ง..... นักวิชาการเกษตรชำนาญการ.....

ผู้รายงาน

วันที่..... 30 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2567..

ส่วนที่ 3 ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

(✓) ทราบ

ลงชื่อ.....

(นายชาคริต อินนะระ)

ตำแหน่ง..... ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

วันที่..... ๓๐ เดือน ก.ค. พ.ศ. ๖๗

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

สิริวัลย์ ราชวรอาศัย

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
จุดประกายความคิดเพื่อสร้างนวัตกรรม
Building an Innovation Mindset

รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 1 : 30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ไว้ ณ วันที่ 26 ก.ค. 2567

A. L.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (ตรา)

Date: 2024-07-26T18:11:04.117+07:00

Reason: Confirm Certificate



2cb2c102