



บันทึกข้อความ

กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน
เลขที่รับ..... ๓๐๙๕
วันที่..... ๒๖ มี.ย. ๖๗
เวลา..... ๐๘.๕๖

ส่วนราชการ กลุ่มเศรษฐกิจที่ดินทางการเกษตร กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน โทร. ๒๒๑๗

ที่ กษ ๐๘๓๗.๐๓/๒๕๕๕ วันที่ ๒๕ มิถุนายน ๒๕๖๗

เรื่อง รายงานสรุปการอบรม สัมมนา และการพัฒนาความรู้ด้านดิจิทัล

เรียน ผู้อำนวยการกลุ่มเศรษฐกิจที่ดินทางการเกษตร

ตามที่กองการเจ้าหน้าที่กำหนดตัวชี้วัดกลางรายบุคคลด้านการพัฒนาบุคลากร รอบการประเมินที่ ๒ (๑ เมษายน-๓๐ กันยายน ๒๕๖๗) ระดับความสำเร็จของการพัฒนาความรู้ โดยมีการพัฒนาความรู้ ๒ เรื่อง (ทักษะด้านดิจิทัล ๑ เรื่อง และพัฒนาความรู้ด้านอื่น ๑ เรื่อง) รวมทั้งมีการสรุปบทเรียน ๑ เรื่องส่งให้ผู้บังคับบัญชาทราบ ภายในวันที่ ๒๓ สิงหาคม ๒๕๖๗ นั้น

ในการนี้ ข้าพเจ้าได้เข้ารับการพัฒนาศักยภาพครบทั้ง ๒ เรื่อง (การพัฒนาความรู้วันสถาปนากรมที่ดิน ๖๑ ปี และความฉลาดทางดิจิทัล) พร้อมทั้งสรุปบทเรียนการพัฒนาความรู้ด้านดิจิทัลของสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA) จำนวน ๑ เรื่อง ได้แก่ ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) เสร็จเรียบร้อยแล้ว (รายละเอียดตามที่แนบ)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดนำเรียน ผอ.กนผ. ลงนามในรายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ และมอบหมายผู้รับผิดชอบดำเนินการต่อไป

วิภา นุญเลิศ

(นางสาววิภา นุญเลิศ)

เศรษฐกรชำนาญการพิเศษ

เรียน ผอ.กนผ.

เพื่อโปรดพิจารณา

หรือผ่านช่องทางติดต่อทางหน่วยงานต่อไป

ลงนามแล้ว

- ศก. / วกก. รวบรวม

Nilu 25๖๗

(นายสุภัทรชัย โอฬารกิจกุลชัย)

ผู้อำนวยการกลุ่มเศรษฐกิจที่ดินทางการเกษตร

(นางสาวกรรณิศา สฤกษ์ศิริ)

นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ

ผู้อำนวยการกลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน

รักษาราชการแทนผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

๒๖ มิ.ย. ๒๕๖๗

**รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน**

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป
ชื่อ.....นางสาววัลยา.....นามสกุล.....บุญเลิศ..... ตำแหน่ง.....เศรษฐกรชำนาญการพิเศษ.....กลุ่ม/ฝ่าย.....กลุ่มเศรษฐกิจที่ดินทางการเกษตร..... หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้..... ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)..... สถานที่อบรม.....ผ่านระบบ E-Learning ของสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA)..... หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/ประชุม/สัมมนา.....สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA)..... ตั้งแต่วันที่ 22 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2567 ถึงวันที่ 24 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2567..... เพื่อ ☒ อบรม ☐ สัมมนา ☐ อื่นๆ ระบุ.....
ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้
2.1 รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ 1) คำอธิบายหลักสูตร หลักสูตรเนื้อหาตามมาตรฐาน “ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)” จาก DQ Institute ซึ่งเป็นสถาบันที่มีการพัฒนามาตรฐานระดับสากล เกี่ยวกับการให้ความรู้ด้านความฉลาดทางดิจิทัล มาวิเคราะห์ ปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย โดยมีกรอบสมรรถนะ 5 ด้าน คือ 1.1) อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity) 1.2) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม (Digital Use) 1.3) การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security) 1.4) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) 1.5) การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) 2) วัตถุประสงค์หลักสูตร 2.1) เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายและเห็นความสำคัญการสร้างความรู้ความตระหนักรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต 2.2) เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับการสร้างความรู้ความตระหนักรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้เท่าทันและมีความมั่นคงปลอดภัย เพื่อยกระดับวิถีชีวิตด้วยดิจิทัล 3) หัวข้อในบทเรียน 3.1) Introduction บทนำ (1) ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ข้อมูลในการตัดสินใจ และการแก้ปัญหา โดยใช้ความรู้และทักษะทางด้านเทคโนโลยีในการวิเคราะห์ข้อมูลและการประมวลผลข้อมูล (2) ที่มาความฉลาดทางดิจิทัล เป็นผลการศึกษาและพัฒนาตัวเองของ DQ Institute ซึ่งเป็นหน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือของภาครัฐและเอกชนทั่วโลก ร่วมกันประสานงานร่วมกับ World Economic Forum ที่มุ่งมั่นให้เด็ก ๆ ทุกคนในประเทศได้รับการศึกษาทางด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ และใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความฉลาดทางดิจิทัลยังกรอบแนวคิดที่ครอบคลุมความสามารถทางด้านเทคนิคความรู้ ความเข้าใจ และความคิดทางสังคม

ส่วนที่ 2 (ต่อ)

2.1 รายงานสรุปเนื้อหา (ต่อ)

ที่มีพื้นฐานอยู่ในค่านิยมทางศีลธรรมที่ช่วยให้บุคคลเผชิญหน้ากับความท้าทายทางด้านดิจิทัล

(3) ความฉลาดทางด้านดิจิทัลมี 8 ด้าน ประกอบด้วยความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และค่านิยม ดังนี้

(3.1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) เป็นการเรียนรู้ การพัฒนา การสื่อสารกับผู้อื่น การนับถือตนเองและนับถือผู้อื่น การป้องกันตนเองและป้องกันผู้อื่น

(3.2) ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) เป็นการวิเคราะห์ แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่เนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าเชื่อถือและส่งสัยและน่าเชื่อถือได้ ซึ่งคือ การประยุกต์ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมิน

(3.3) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกดิจิทัลไซเบอร์ (Cybersecurity Management) เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวและความลับ ป้องกันการขโมยอัตลักษณ์ ป้องกันการโจรกรรมของ ข้อมูล และเพื่อป้องกันความเสียหายของข้อมูลและอุปกรณ์

(3.4) ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) คือ ไม่ควรตั้งรหัสผ่านของ บัญชีที่ง่ายเกินไป ตั้งรหัสผ่านหน้าจอในการใช้สมาร์ตโฟนอยู่เสมอ แชรข้อมูลส่วนตัวในโซเชียลมีเดียอย่าง ระวัง ใส่ใจกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ไม่ควรใช้ Wi-Fi สาธารณะเมื่อต้องกรอกข้อมูลส่วนตัว และ รู้ทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต

(3.5) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ไม่ว่าจะเป็นเวลาที่ใช้ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ การเข้าสังคมออนไลน์ และการดูโทรทัศน์

(3.6) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้ใช้งานมีทั้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)

(3.7) ทักษะในการรับมือการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) จะครอบคลุมการว่าร้าย ใส่ความ ช่มชู้ ทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย การ Blackmail การหลอกลวง การคุกคามทางเพศผ่านสื่อออนไลน์ การแอบอ้างตัวตนผู้อื่น และการสร้างกลุ่มโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ สำหรับวิธีการจัดการเมื่อถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ คือ หยุดการตอบโต้ บล็อกการปิดกั้น และแจ้งให้ทราบ

(3.8) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ก่อนทำอะไรลงบนโลกออนไลน์ควรคิดก่อนโพสต์ ควรใคร่ครวญก่อนที่จะโพสต์รูปหรือข้อความลงบนสื่อออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นโพสต์อยู่ในขณะที่มีอาการโกรธ การสื่อสารกับผู้อื่นด้วยเจตนาดี ไม่ใช่จากที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ ไม่ล่วง ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล โดยตั้งคำถามกับตนเองก่อนว่าควรโพสต์หรือไม่

3.2) อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)

(1) โลกดิจิทัล (Digital World) คือ โลกเสมือนที่ถูกสร้างขึ้นคู่ขนานกับโลกความจริง เป็นเครื่องมือทรัพยากร มีกิจกรรมคล้ายกับโลกความจริง พื้นที่ในโลกดิจิทัลถูกสร้างขึ้นจากอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถกำหนดพื้นที่กิจกรรมต่าง ๆ ได้ เสมือนกับโลกความเป็นจริง ใช้ในการเป็นพื้นที่พูดคุย แลกเปลี่ยนประสบการณ์ สามารถใช้โซเชียลมีเดียได้ พื้นที่ในการซื้อขายสินค้าและธุรกรรมทางการเงิน ร้านค้าออนไลน์หรือธนาคารออนไลน์ โลกพื้นที่ในกิจกรรมโลกดิจิทัลนั้นจะมีเฉพาะสมาชิกหรือผู้คนพลเมือง ดิจิทัลเท่านั้น เช่น โปรแกรม Spatial ซึ่งสามารถสร้างโลกจำลองเสมือนจริง

(1.1) การเปรียบเทียบโลกดิจิทัลและโลกความจริง แบ่งเป็น

- การค้นหาและเข้าถึงสื่อที่ต้องการ

โลกดิจิทัล: เข้าถึงได้สะดวกกว่าด้วยอุปกรณ์พกพา นำสื่อมาใช้ได้ง่ายสะดวกทุกที่ทุกเวลา

โลกความจริง: มีข้อจำกัดการเข้าถึงต้องเดินทางไปยังที่เก็บข้อมูล ต้องรอข่าวสารจากสื่อ

ส่วนที่ 2 (ต่อ)

2.1 รายงานสรุปเนื้อหา (ต่อ)

- การพูดคุย การติดต่อกับผู้คนที่ไม่ค่อยได้พบกัน

โลกดิจิทัล: ทำได้อย่างรวดเร็ว สามารถส่งข้อความในแอปพลิเคชัน หากมีเรื่องด่วนสามารถโทรด้วยภาพและเสียง

โลกความจริง: ต้องรอให้ว่างตรงกัน ต้องอยู่ในสถานที่เดียวกัน มีข้อจำกัดในการพูดคุย

- การเผยแพร่สื่อ เนื้อหา และบอกเล่าประสบการณ์

โลกดิจิทัล: ใช้โซเชียลมีเดียโพสต์แบ่งปันความรู้สึกรูปร่างภาพ วิดีโอที่เป็นประโยชน์กับผู้อ่าน

โลกความจริง: อาจจะจำกัดการเผยแพร่ด้วยการบอกเล่า รับรู้ได้แค่บุคคลใกล้ชิด เช่น ครอบครัว เพื่อน เป็นต้น

- การให้คำปรึกษา สร้างแรงบันดาลใจ

โลกดิจิทัล: ทำได้ไม่ค่อยดีเพราะอาศัยการพิมพ์ ความรู้สึกไม่สามารถถ่ายทอดได้อย่างเต็มที่

โลกความจริง: ได้เห็นหน้า มองตา สัมผัสกาย เกิดความเข้าใจ ทั้งในด้านเนื้อหาและอารมณ์

- การร่วมกิจกรรมที่อาศัยการปฏิบัติ

โลกดิจิทัล: อาจทำได้ในบางเรื่องที่ไม่ซับซ้อน

โลกความจริง: อาศัยผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีประสบการณ์ การปฏิบัติมีประสิทธิภาพมากกว่า เช่น การฝึกทำขนม

- การทำธุรกรรมของภาครัฐในบางประเภท

โลกดิจิทัล: มีการผ่านระบบดิจิทัล เช่น การเงิน ต้องไปทำในโลกจริงบางส่วน เช่น โอนที่ดิน ทำใบขับขี่

โลกความจริง: ทำธุรกรรมได้ทุกประเภทหากเดินทางไปทำการ

(1.2) มารยาทในโลกดิจิทัล สำหรับสิ่งที่ควรทำ คือ ใส่ใจให้เกียรติผู้อื่น แบ่งปันสิ่งดี ๆ และสร้างสรรค์ ตรวจสอบการส่งต่อข้อมูลให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย ปฏิบัติตามกฎหมายของชุมชนและโลกออนไลน์ และสำหรับสิ่งที่ไม่ควรทำ คือ การแสดงความเห็นด้วยถ้อยคำรุนแรง แสดงอารมณ์ขันที่หมิ่นเหม่เสียดสี ส่งต่อข้อมูลที่ไม่แน่ใจว่าเป็นความจริงหรือไม่ และใช้โซเชียลมีเดียในการให้ร้ายผู้อื่น

(2) จริยธรรมของพลเมือง คือ ความเข้าใจการปฏิบัติที่เกิดขึ้นในสังคมดิจิทัลที่น่าอยู่ ได้แก่ การให้เกียรติ เคารพความคิดเห็นและสิทธิของผู้อื่น หลีกเลี่ยงการระราน ข่มขู่ หรือหยอกล้อเกินพอดี ขออนุญาตเมื่อนำข้อมูลผู้อื่นไปใช้ ไตร่ตรองก่อนแชร์หรือโพสต์ข้อมูล ไม่ควรแชร์หรือโพสต์ข้อมูลส่วนบุคคลมากเกินไป ระมัดระวังการแชร์หรือโพสต์ข้อมูล หลีกเลี่ยงการแท็กภาพหรือข้อมูลถึงผู้อื่น และระวังการใช้ความเป็นผู้อาวุโสในการสนทนา

(3) ความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล (Digital Privacy)

(3.1) ข้อมูลที่สามารถเผยแพร่ได้ไม่เป็นอันตราย เช่น ชื่อจริง ชื่อเล่น อายุ เพศ พื้นที่อยู่ อาหารที่ชอบ หนังสือเรื่องโปรด เป็นต้น และข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ควรเปิดเผยเป็นสาธารณะ เนื่องจากความปลอดภัยทั้งตัวตนบนโลกดิจิทัลและชีวิตจริง ควรเก็บไว้เป็นส่วนตัว เช่น เลขบัตรประชาชน เลขบัญชีธนาคาร ที่อยู่บ้าน วันเกิด หมายเลขโทรศัพท์ เป็นต้น

(3.2) การจัดการข้อมูลส่วนตัว ไม่เปิดเผยหรือเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่ควรเปิดเผย หลีกเลี่ยงการตั้งโปรไฟล์โซเชียลมีเดียให้เป็นสาธารณะ การจัดการอุปกรณ์ให้ปลอดภัย ทำความเข้าใจเงื่อนไขข้อตกลงโดยใช้

ส่วนที่ 2 (ต่อ)

2.1 รายงานสรุปเนื้อหา (ต่อ)

โปรแกรม หรือ Application และตั้งรหัสผ่านให้มีความปลอดภัย

(3.3) กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสิทธิและความเป็นส่วนตัวบนโลกดิจิทัล ได้แก่ พ.ร.บ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล หรือ PDPA ซึ่งมีบทลงโทษผู้ละเมิดสิทธิและความเป็นส่วนตัวของโลกดิจิทัล ดังนี้

- โทษทางอาญาจำคุกไม่เกิน 1 ปี และปรับสูงสุด 1 ล้านบาท
- โทษทางแพ่งจ่ายสินไหมไม่เกิน 2 เท่าของสินไหมที่แท้จริง
- โทษทางการปกครองปรับไม่เกิน 5 ล้านบาท

(3.4) บทลงโทษของผู้ละเมิดอัตลักษณ์ทางด้านดิจิทัลและความเป็นส่วนตัวตาม พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ปี พ.ศ. 2550 และ ปี พ.ศ. 2560 ดังนี้

- แก้ไขดัดแปลงหรือทำให้ข้อมูลผู้อื่นเสียหาย (มาตรา 9 และมาตรา 10) จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

- ส่งข้อมูลหรืออีเมลก่อนผู้อื่นหรือส่งอีเมลสแปม (มาตรา 11) ปรับไม่เกิน 100,000 บาท

- นำข้อมูลที่ผิด พ.ร.บ. เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ (มาตรา 14) โทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

หากเป็นการกระทำที่ส่งผลกระทบต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง โทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 6 แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(3.5) ปัญหาที่เกิดจากภาวะคุกคามและละเมิดความเป็นส่วนตัว ได้แก่ การละเมิดข้อมูลส่วนตัวจากการใช้แอปพลิเคชัน การหลอกลวงด้วยความจริงเพียงครึ่ง การหลอกลวงข้อมูลเป็นประเด็นที่อ่อนไหว และการละเมิดหรือใช้ข้อมูลส่วนตัวที่ผิดวัตถุประสงค์ของภาครัฐกิจ

(3.6) การป้องกันการถูกคุกคามความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล โดยการสร้างรหัสผ่านที่รัดกุม อัปเดตระบบอยู่ตลอด ตั้งค่าความปลอดภัยบนอุปกรณ์ ป้องกันอุปกรณ์ด้วยซอฟต์แวร์ป้องกันไวรัส และสำรองไฟล์ข้อมูลไปยังคลาวด์หรือบนฮาร์ดไดรฟ์ภายนอก

3.3) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม (Digital Use)

(1) การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล ซึ่งเวลาในการใช้หน้าจอจะมีผลต่อร่างกายและการใช้ชีวิต เช่น ปวดหลัง ปวดคอ ผลเสียต่อสายตา นิ้วล็อค และหากใช้งานในระยะเวลาเกินไปจะทำให้เกิดความเครียด โดยหลักเกณฑ์ในการใช้หน้าจอที่เหมาะสม คือ มีเป้าหมายทุกครั้งที่ใช้งานดิจิทัล ใช้ร่างกายเป็นมาตรวัด เตรียมใจเมื่อพร้อมที่จะใช้เวลาเจอเจอ สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการบริหารจัดการหน้าจอมีทั้งระบบ Android คือแอปพลิเคชัน Digital Wellbeing เพื่อดูเวลาในการใช้หน้าจอ และมีทั้งระบบ IOS ให้ไปที่ตั้งค่า เลือกเวลาหน้าจอ สำหรับการใช้โทรศัพท์มือถืออย่างไรไม่เสี่ยงต่อสุขภาพ เช่น เวลาใช้โทรศัพท์มือถือต้องห่างจากสายตาประมาณ 12-15 นิ้ว ยกจอตั้งคอกกับลำตัว ควรนั่งเล่นบนอุปกรณ์ที่มีเก้าอี้พนักพิงประมาณ 100 องศา ไม่ควรเล่นติดต่อกันเกิน 1-2 ชั่วโมง พักสายตาและข้อมืออย่างน้อย 5-10 นาทีต่อชั่วโมง ควรปรับหน้าจอให้สว่างตามสภาพแสง ทั้งนี้ในส่วนของการเสพติดเนื้อหาหรือเสพติดอินเทอร์เน็ตอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิต ดังนั้นเกิดภาวะซึมเศร้า เสี่ยงต่ออาการวิตกกังวล ขาดความยับยั้งชั่งใจ หรือรู้สึกต่อต้านสังคม สำหรับการตั้งค่าเนื้อหาที่เหมาะสมในการใช้งานแพลตฟอร์ม โดยใช้ Google Chrome ให้ไปที่จุดสามจุดด้านบน จากนั้นไปที่ตั้งค่า แล้วเลือกเครื่องมือการค้นหา เลือกการจัดการเครื่องมือค้นหาบนเว็บไซต์ และสามารถกรองเนื้อหาได้ว่าเราสามารถใช้ตัวของเว็บเบราว์เซอร์ค้นหาข้อมูลแบบใด

ส่วนที่ 2 (ต่อ)

2.1 รายงานสรุปเนื้อหา (ต่อ)

(2) การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล เช่น กรณีคนใกล้ชิดโพสต์ข้อความสั้นหวังหมัดกำลังใจในการทำงาน ซึ่งสิ่งที่ควรทำ คือ แสดงความเห็นอย่างจริงใจตรงไปตรงมา เช่น เป็นกำลังใจให้นะ มีอะไรให้ช่วยบอกนะ ส่งสติ๊กเกอร์ห่วงใย และตระหนักเสมอว่าไม่เพียงแค่ว่าเราเป็นผู้สื่อสารกับคนนั้นแต่ยังมีอีกหลายคนที่เป็นเพื่อนเขา ควรระมัดระวังก่อนที่จะแสดงความคิดเห็น และสิ่งที่ไม่ควรทำ คือ แสดงความเห็นหยอกล้อความรู้สึกสนุกสนาน เนื่องจากตัวหนังสือไม่มีน้ำเสียงและความรู้สึก อาจจะตีความหมายการสื่อสารผิดได้ สำหรับข้อระวังเนื้อหาในการโพสต์ คือ เนื้อหาหรือรูปภาพเป็นลิขสิทธิ์ของผู้อื่น ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางด้านความเชื่อและศาสนา แสดงเนื้อหาความรุนแรงและทารุณ และแอบอ้างภาพบุคคลอื่นที่ไม่ได้รับอนุญาต

3.4) การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security)

(1) การล่อลวงละเมิดทางไซเบอร์ คือ การแสดงพฤติกรรมที่เป็นอันตราย สร้างความรำคาญหรือสร้างความเสียหายให้กับผู้อื่นบนเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ ทั้งด้านความรู้สึก หรืออาจลุกลามไปยังทรัพย์สินหรือการละเมิดในชีวิตจริงในการใช้โซเชียลมีเดีย เกมส์ เครือข่ายออนไลน์ ได้แก่ การกระรานทางไซเบอร์ การรังควานทางไซเบอร์ การสะกดรอยตามทางไซเบอร์ และการก่อกวน สาเหตุในการล่อลวงละเมิดทางไซเบอร์ คือ ต้องการก่อกวนโดยไม่มีสาเหตุ ต้องการกลั่นแกล้ง ต้องการรังควานผู้เป็นเป้าหมายหรือผู้ที่ขัดแย้งอยู่ ต้องการข่มขู่สร้างความหวาดกลัวผู้ที่ตกเป็นเป้าหมาย หรือติดตามไปประสังครายในชีวิตจริง

(2) สาเหตุภัยคุกคามทางไซเบอร์ (Cyber Threat) คือ

(2.1) การตั้งพาสเวิร์ดที่ง่ายเกินไป เช่น การตั้งรหัส 123456 นับล้านบัญชี เนื่องจากจำง่าย ซึ่ง Password ยอดนิยมทั่วโลก 5 ลำดับแรก (ค.ศ. 2022) คือ password, 123456, 123456789, quest, qwerty

(2.2) โปรแกรมรักษาความปลอดภัยไม่ทำงาน เช่น อาจจะผิดลิขสิทธิ์ หรือขาดการอัปเดต โปรแกรมอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งเป็นช่องโหว่ให้ผู้ประสงค์ร้ายเข้ามาขโมยข้อมูลหรือสร้างความเสียหายให้กับข้อมูล

(2.3) ความประมาท ซึ่งผู้ที่ไม่ระมัดระวังหรือประมาทกรับไฟล์หรือลิงก์จากผู้อื่นที่ไม่รู้จัก

(3) รูปแบบของภัยคุกคามทางไซเบอร์ คือ

(3.1) อีเมลอันตราย อีเมลที่เหมือนมาจากเกมส์ หรืออื่น ๆ หากกดรับบัญชีจะถูกบุกรุกเพื่อให้ได้ข้อมูลส่วนบุคคลหรือเสียทรัพย์สิน

(3.2) สปแอม (Spam) อีเมลที่มีข้อความที่ส่งให้ผู้รับโดยไม่ได้รับอนุญาตและไม่เปิดโอกาสให้ปฏิเสธข้อความ ซึ่งก่อให้เกิดความรำคาญ

(3.3) ฟิชซิง (Phishing) การหลอกลวงให้เหยื่อกรณีย์ หรือให้เหยื่อกรอกข้อมูลส่วนตัว คำว่า ฟิชซิงคล้ายการตกปลา เพื่อล่อเหยื่อ

(3.4) มัลแวร์ (Malware) โปรแกรมที่สร้างความเสียหายต่ออุปกรณ์ไอที ตั้งแต่การเข้าควบคุมระบบคอมพิวเตอร์ เปลี่ยนรหัสผ่าน แก้ไขข้อมูลต่าง ๆ รวมถึงเรียกค่าไถ่

(3.5) ภัยจากการชอปปิงออนไลน์ มักเป็นช่องทางสำหรับผู้ไม่หวังดี

(3.6) ภัยจากการไม่สำรองข้อมูล การจัดเก็บข้อมูลทั้งหมดไว้บนคอมพิวเตอร์มีความเสี่ยงที่จะสูญหาย

3.5) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

(1) การใช้งานสื่อสารสนเทศ โดยแหล่งข้อมูลดิจิทัล คือ แหล่งข้อมูลที่ถูกสร้างขึ้นหรือแปลงสภาพจากอนาล็อกให้มาเป็นในรูปแบบของดิจิทัล ซึ่งสามารถค้นหา เข้าถึง นำเข้าข้อมูลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เช่น เว็บไซต์ที่ทำให้ดูข้อมูลด้านสุขภาพ ข่าวสาร หรือบทความต่าง ๆ เป็นต้น

ส่วนที่ 2 (ต่อ)

2.1 รายงานสรุปเนื้อหา (ต่อ)

(1.1) รูปแบบของแหล่งข้อมูลดิจิทัลสามารถแบ่งได้ดังนี้

- แบ่งตามแหล่งที่เผยแพร่ข้อมูล (เจ้าของแหล่งข้อมูล/ชุมชนผู้ใช้งาน)
- แบ่งตามสิทธิ์การเข้าถึงข้อมูล (เข้าถึงโดยเสรี/จำกัดการเข้าถึง)
- แบ่งประเภทตามข้อมูล (การศึกษา/ความบันเทิง/สุขภาพ/ธุรกรรมการเงิน/เศรษฐศาสตร์)

(1.2) สำหรับลักษณะข้อมูลที่มีคุณภาพ คือ ทันสมัยตอบโจทย์ เพียงตรง แม่นยำ ผู้เขียนเชื่อถือได้

(1.3) ผลจากการแบ่งปันเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม แบ่งเป็น

การกระทำ/พฤติกรรม	ผลกระทบทางกฎหมาย	ผลกระทบทางจริยธรรม
ฝากร้าน ขายของ และส่งข้อความก่อกวน โดยไม่ได้รับอนุญาต	มีความผิดปรับไม่เกิน 2 แสนบาท	ทำให้ผู้อื่นเกิดความรำคาญ
โพสต์หรือแชร์ข้อมูลเท็จที่สร้างความเสียหาย ต่อบุคคลหรือประเทศ	จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 1 แสนบาท และระงับข้อมูลนั้น	เกิดความเข้าใจผิดและอับอาย สร้างความเกลียดชัง ทำให้เสียชื่อเสียง
โพสต์ข้อมูลปลอม ข้อมูลทุจริตหลอกลวง ที่สร้างความเสียหายต่อความมั่นคง	จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 1 แสนบาท และระงับข้อมูลนั้น หรือลบโทษตามฉกฉว	เกิดจากความตื่นตระหนก การขัดแย้งทางสังคม ทำให้ตัดสินใจผิดพลาดได้
โพสต์หรือแชร์ข้อมูลภาพตัดต่อที่สร้าง ความเสื่อมเสียต่อผู้อื่น	จำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 2 แสนบาท และระงับข้อมูลนั้น	สร้างความอึดอัดใจ ความสะเทือนใจ และความรู้สึกทรมาน

(2) ผู้จัดทำสื่อและสารสนเทศ โดยประเภทของเนื้อหาดิจิทัล แบ่งเป็น สุขภาพอนามัย ข้อมูลภาครัฐ ด้านความบันเทิง ด้านการตลาด ด้านการศึกษาและเรียนรู้ และด้านข่าวสาร

(2.1) ประเภทของสื่อดิจิทัล เป็นสื่อที่สร้างขึ้นมาเพื่อบันทึกเหตุการณ์เรื่องราว อาจเป็นภาพถ่ายหรือภาพสแกน ข้อความดิจิทัลสร้างขึ้นเพื่อบอกเล่าเหตุการณ์ผลิตโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เสียงสร้างขึ้นสำหรับการบรรยายโดยใช้อุปกรณ์บันทึกเสียงหรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ วิดีโอเป็นการผสมของเสียงและภาพสร้างด้วยโทรศัพท์หรือกล้องวิดีโอ ภาพกราฟิกดิจิทัลเป็นการสร้างภาพแทนความหมายต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจข้อมูลที่ซับซ้อน เช่น กราฟ แผนภูมิ อินโฟกราฟิก เป็นต้น

(2.2) หลักการสร้างเนื้อหาให้ถูกกฎหมายและมีจริยธรรม แบ่งเป็น

- ลิขสิทธิ์แบบเดิม ห้ามทุกคน ห้ามทุกอย่าง เป็นกรอบแนวคิดของสมัยเดิม ก่อนเกิดเทคโนโลยีสารสนเทศ และแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต
- Creative Commons เสนอทางเลือกที่เจ้าของลิขสิทธิ์สามารถแบ่งปันข้อมูลได้ เลือกสงวนสิทธิ์ตามที่ต้องการได้ ตรงใจ ตรง Lifestyle

(2.3) ประเภทรูปแบบ Creative Commons (CC license) มีดังนี้

- Attribution (BY) ยอมให้แจกจ่ายเปลี่ยนแปลง ดัดแปลงหรือใช้งานต้นฉบับอย่างใดอย่างหนึ่ง รวมถึงการค้า และต้องมีอ้างอิง
- Share Alike (SA) ยอมให้เปลี่ยนแปลง ดัดแปลง รวมถึงการค้า และต้องมีอ้างอิง
- Non-Commercial (NC) ยอมให้ใช้และแจกจ่ายต่อ รวมถึงการค้า และต้องมีอ้างอิง แต่ห้ามดัดแปลง
- No Derivative Works (ND) ยอมให้เปลี่ยนแปลง ดัดแปลง และต้องมีอ้างอิง แต่ห้ามใช้ทางการค้า

ส่วนที่ 2 (ต่อ)

3.6) การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication)

(1) ร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint) ข้อมูลพฤติกรรมการใช้งานในโลกดิจิทัล ซึ่งระบบจะบันทึกไว้ทั้งหมด โดยเกิดขึ้นจากการใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นการค้นหาข้อมูล ค้นหาสินค้าและบริการ การใช้งานโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ทั้งโพสต์ คอมเมนต์ และแชร์เนื้อหา หรือการพูดคุยทางแชท สำหรับเครื่องมือช่วยจัดการร่องรอยดิจิทัล คือ แอปจัดการรหัสผ่าน (ดูผลการชิงช้ารหัสผ่านกับบัญชีต่าง ๆ และแจ้งเตือนเมื่อรหัสผ่านรั่วไหล เช่น Dropbox Passwords, 1Passwords, Chrome Password Manager เป็นต้น) แอปหรือเว็บไซต์ช่วยป้องกันการติดตาม (จะช่วยป้องกันการติดตามและบันทึกการใช้งานต่าง ๆ ป้องกันไม่ให้ข้อมูลรั่วไหล เช่น Disconnect, Ghostery เป็นต้น) เครื่องมือค้นหาแบบส่วนตัว (เครื่องมือเหล่านี้จะช่วยให้คุณหาสิ่งที่ต้องการแบบไม่เปิดเผยตัวตน เช่น Startpage, Disconnect Search, DuckDuckGo เป็นต้น)

(2) การมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างความร่วมมือ ได้แก่ การสื่อสารระหว่างบุคคล (เป็นการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสื่อสาร เช่น โทรศัพท์ พิมพ์ข้อความ คอลหรือวิดีโอคอลในห้องสนทนา) การสื่อสารระหว่างกลุ่มคนเฉพาะกลุ่มแบบไม่เป็นสาธารณะ (ใช้ตั้งกลุ่มเพื่อการสื่อสาร เช่น กลุ่มเฟซบุ๊กที่เป็นกลุ่มปิด หรือกลุ่มสนทนาในโซเชียลมีเดีย) และการสื่อสารระหว่างกลุ่มคนแบบเป็นสาธารณะ (การใช้โพสต์แบบเป็นสาธารณะ เช่น โพสต์บนหน้าเฟซบุ๊กส่วนตัวแล้วเปิดเป็นสาธารณะ ตั้งกลุ่มเฟซบุ๊กแบบสาธารณะ ตั้งกลุ่มในไลน์แบบเปิด)

2.2 ประสพการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ/การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

☒ ต่อตนเอง/ต่อหน่วยงาน

หลักสูตรนี้ช่วยให้เข้าใจความหมาย และเห็นความสำคัญการสร้างความรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้เท่าทันและมีความมั่นคงปลอดภัย อีกทั้งสามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาปรับใช้ในการปฏิบัติงานหรือพัฒนางานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2.3 ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ -

2.4 ข้อคิดเห็น -

ลงชื่อ โสภา บุญเลิศ

(นางสาววัลยา บุญเลิศ.)

ตำแหน่ง เศรษฐกรชำนาญการพิเศษ

ผู้รายงาน

วันที่ 25 เดือน มิถุนายน พ.ศ. 2567

ส่วนที่ 3 ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

() ทราบ

.....
.....
.....

ลงชื่อ 

(นางสาววรรณิสา สดุษฎีศิริ)

ตำแหน่ง หัวหน้าหน่วยงานและแผนกงานราชการพิเศษ

วันขึ้นรายงาน เดือนมิถุนายนและวางแผนการใช้ที่ดิน

รักษาการแทนผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

๒๖ มิ.ย. ๒๕๖๗

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

วลยา บุญเลิศ

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
Digital Literacy : ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)

รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 1 : 30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ไว้ ณ วันที่ 24 มิ.ย. 2567

Ah.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.)

Date: 2024-06-24T18:16:00.475+07:00

Reason: Confirm Certificate



842d9aa2