



บันทึกข้อความ

กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน
เลขที่รับ.....
วันที่..... ๑๓ มิ.ย. ๖๕
เวลา..... ๑๑.๒๐ น.

ส่วนราชการ กลุ่มวางแผนการจัดการที่ดินในพื้นที่เสี่ยงภัยทางเกษตร กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน โทร. ๑๓๒๐

ที่ กษ ๐๘๓๗.๐๖/ ๕๐๗

วันที่ ๑๘ มิถุนายน ๒๕๖๘

เรื่อง ขอส่งสรุปการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

เรียน ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

ตามที่ กรมพัฒนาที่ดิน ได้กำหนดตัวชี้วัดรายบุคคลด้านการพัฒนาบุคลากร รอบการประเมิน
ที่ ๒ (๑ เมษายน ๒๕๖๘ - ๓๐ กันยายน ๒๕๖๘) นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้เรียนรู้ผ่านสื่อสำนักคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน (OCSC Learning
Portal ประตูสู่การเรียนรู้ออนไลน์) หลักสูตร วิทยะฉลาดรู้เน็ต จำนวน ๑ เรื่อง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ฉัตรพร สวัสดิ์

(นางสาวจิตราพร สวัสดิ์)

เจ้าหน้าที่วิเคราะห์นโยบายและแผน

เรียน ผอ.นผ.

เพื่อโปรดทราบสรุปผลการเรียนรู้ฯ

(นางสาวพิมพ์ลิข นวลละออง)

นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ

ผู้อำนวยการกลุ่มวางแผนการจัดการที่ดิน

ในพื้นที่เสี่ยงภัยทางเกษตร

✓

รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้/ประชุมเชิงปฏิบัติการ/และเป็นวิทยากร
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป
ชื่อ.....นางสาวจิตราพร.....นามสกุล.....สวัสดิ์..... ตำแหน่ง ..เจ้าหน้าที่วิเคราะห์นโยบายและแผน..กลุ่มวางแผนการจัดการที่ดินในพื้นที่เสี่ยงภัยทางการเกษตร หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....วัยใส ฉลาดรู้เน็ต..... สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ OCSC Learning Portal ศูนย์การเรียนรู้ทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์แบบบูรณาการ หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....สำนักงาน ก.พ..... ตั้งแต่วันที่.....๑๖.....เดือนมิถุนายน.....พ.ศ.....๒๕๖๘.....ถึงวันที่.....๑๖.....เดือน.....มิถุนายน.....พ.ศ.....๒๕๖๘...
ส่วนที่ ๒ สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้
๒.๑ รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/ สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ วัยใสฉลาดรู้เน็ต ความฉลาดทางด้านดิจิทัล (DQ : Digital Intelligence Quotient) ส่งเสริมให้เด็กมีความรู้ ทักษะ ในการใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัย สร้างสรรค์ DQ แบ่งออกเป็น ๓ ระดับ คือ ๑. พลเมืองดิจิทัล คือ กลุ่มที่ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีประสิทธิภาพ และมีความรับผิดชอบ ๒. กลุ่มนักคิด นักสร้างสรรค์ คือ กลุ่มคนที่สร้างคอนเทนต์ใหม่ๆ เปลี่ยนไอเดียให้เป็นจริงด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ๓. ผู้ประกอบการดิจิทัล คือ ภาคธุรกิจที่ให้บริการด้านดิจิทัล แก้ปัญหา/สร้างโอกาสใหม่ๆ ให้สังคม พลเมืองดิจิทัลที่ดีมีพื้นฐาน ๘ ข้อ ดังนี้ ๑. การเป็นตัวของตัวเองที่ดี คือ การสร้างภาพลักษณ์ของตนเองในแง่บวก มีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสาร รู้กฎหมายและจริยธรรม ๒. การคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณที่ดี รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงในโลกไซเบอร์ ๓. การรักษาความมั่นคงปลอดภัยในโลกไซเบอร์ รักษาความเป็นส่วนตัว ป้องกันการขโมยข้อมูล ป้องกันความเสียหาย ๔. การรักษาข้อมูลส่วนตัว รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต ๕. การจัดสรรเวลาหน้าจอ รู้จักบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ เพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างโลกออนไลน์กับโลกภายนอก ๖. การบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ คือผู้ใช้งานมีความเข้าใจและสามารถป้องกันข้อมูลส่วนตัว โดยไม่ทิ้งร่องรอยไว้บนโลกออนไลน์ที่จะทำให้คนอื่นแกะรอยเราได้ หรือ Digital Footprints

๗. การรับมือกับการระรานทางไซเบอร์ หรือ Cyberbullying ผู้ใช้งานสามารถรับมือกับการกลั่นแกล้งไม่ได้ตอบอันจะก่อให้เกิดความเสียหายตามมาได้
๘. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม มีความเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ เอ็ตด้า (ETDA) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม สำรวจพบว่าปี พ.ศ. ๒๕๖๑ คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย ๑๐ ชั่วโมง ๕ นาที วันทำงาน/วันเรียน เฉลี่ย ๙ ชั่วโมง ๔๘ นาที วันหยุด เฉลี่ย ๑๐ ชั่วโมง ๕๐ นาที ส่วนใช้เพื่อ ท่อง Social Media รับส่งเมล ค้นหาข้อมูล ดูหนัง ฟังเพลง ซื้อสินค้า ส่งข้อความ ซื้อ/ขายสินค้า อ่านหนังสือออนไลน์ จดตัวภาพยนตร์/โรงแรม เรียกบริการแท็กซี่

Social Media

เป็นที่นิยมของคนไทย ได้แก่ YouTube Line และ Facebook การใช้ข้อมูลแยกเป็นกลุ่มๆ

๑. กลุ่มเจน Z (อายุน้อยกว่า ๑๘ ปี) ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ ๘ ชั่วโมง ๒๖ นาที
๒. กลุ่มเจน Y (อายุ ๑๘ - ๓๗ ปี) ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ ๘ ชั่วโมง ๕๕ นาที
๓. กลุ่มเจน X (อายุ ๓๘ - ๕๓ ปี) ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ ๑๑ ชั่วโมง ๕๒ นาที
๔. กลุ่ม Baby Boomer (อายุ ๕๔ - ๗๒ ปี) ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ ๑๑ ชั่วโมง ๕๐ นาที

Cyberbullying

การระรานทางไซเบอร์ เช่น การกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหง หรือการรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมต่างๆ โดยใช้เครื่องมือสื่อสาร เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ เชื่อมต่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องกลั่นแกล้งกันโดยเฉพาะเจาะจงบุคคลเป้าหมาย ส่วนใหญ่เป็นการรังแกที่ต่อเนื่อง เพื่อทำให้เกิดความอับอาย สร้างความเสียหาย เพื่อสร้างข่าวที่ไม่เป็นความจริง อาจมีการแฉด้วยคลิปอนาจารหรือคลิปที่เหยื่อถูกรุมทำร้ายหรือรุมแกล้ง จนเกิดคอมเมนต์ที่เสียหายต่อเหยื่อ อาจมีการแอบอ้างตัวตนใช้ Facebook ผู้อื่นโพสต์ข้อความหยาบคาย ให้ร้ายบุคคล โพสต์รูปอนาจาร การแบล็กเมล ส่งผลกระทบต่อผู้เสียหาย ก่อให้เกิดความเครียด กังวล กลัว หรืออับอาย

กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

- ประมวลกฎหมายอาญา

การใส่ความบุคคล ต่อบุคคลที่ ๓ ทำให้เกิดความเสียหายต่อบุคคล เป็นความผิดฐานหมิ่นประมาทตามมาตรา ๓๒๖ ประมวลกฎหมายอาญาซึ่งมีโทษจำคุกไม่เกิน ๑ ปี หรือปรับไม่เกิน ๒๐,๐๐๐ บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

ความผิดฐานหมิ่นประมาทได้ทำการโฆษณาด้วยเอกสาร/ภาพ /ตัวอักษร หรือโดยการกระจายเสียง/กระจายภาพ หรือโดยการป่าวประกาศด้วยวิธีอื่นๆ มีความผิดตามประมวลกฎหมายอาญามาตรา ๓๒๘ ซึ่งมีโทษจำคุกไม่เกิน ๒ ปี ปรับไม่เกิน ๒๐๐,๐๐๐ บาท

- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

การนำข้อมูลลามกเข้าสู่คอมพิวเตอร์ มีความผิดตามมาตรา ๑๔(๔) มีโทษจำคุกไม่เกิน ๕ ปี ปรับไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

การนำภาพผู้อื่นที่เกิดจากการติดต่อเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้เกิดความเสียหายต่อบุคคล มีความผิดตามมาตรา ๑๖ มีโทษจำคุกไม่เกิน ๓ ปี ปรับไม่เกิน ๒๐๐,๐๐๐ บาท

แนวทางการเป็นพลเมืองโซเชียลที่ดี

- ไม่ใช้คำหยาบคำไม่สุภาพ
- ไม่โพสต์รูปลามกอนาจาร
- เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น
- คิดก่อนโพสต์
- ใช้อย่างพอดี

ภัยคุกคามจากโลกออนไลน์

- แอปพลิเคชันจากแหล่งที่ไม่น่าเชื่อถือ
- ภัยจากการซื้อสินค้าออนไลน์ที่อาจถูกหลอกให้โอนเงิน แล้วไม่ส่งสินค้า
- ภัยจากการใช้งานเว็บไซต์ เช่น โฆษณาหลอกลวงให้ทำธุรกิจ หลอกให้โอนเงิน เว็บไซต์อนาจาร เว็บพนัน
- ภัยจากการแชท เช่น หลอกถามข้อมูล หลอกให้หลงเชื่อหลอกให้โอนเงิน หลอกให้ส่งข้อมูลส่วนตัว
- ภัยจากการใช้อีเมล
- ภัยจากการเล่นเกมออนไลน์

การป้องกันภัยคุกคามจากโลกออนไลน์

- ไม่บอกข้อมูลส่วนตัว
- ไม่ส่งรูปส่วนตัวให้กับบุคคลที่เพิ่งรู้จักทางอินเทอร์เน็ต
- อย่าเข้าเว็บไซต์ที่ไม่น่าเชื่อถือ
- ซื้อสินค้าออนไลน์จากร้านที่น่าเชื่อถือ
- หมั่นสำรองข้อมูลในโทรศัพท์มือถืออยู่เสมอ
- หมั่นอัปเดตแอปพลิเคชันและเวอร์ชันของโทรศัพท์ให้เป็นปัจจุบันเสมอ

การสร้างสรรคผลงานด้วยแอปพลิเคชัน

ก่อนการติดตั้งแอปพลิเคชันเพื่อความปลอดภัยควรอ่านรายละเอียด และความคิดเห็นต่างๆ จากผู้ใช้งานก่อน แอปพลิเคชันที่แนะนำ ได้แก่

๑. แอปพลิเคชันสำหรับการตัดต่อภาพและคลิปวิดีโอต่างๆ เช่น Adobe Premiere Clip ,Power Director ,iMovie ,Quik by Gopro ,Viva Video ,Vimo เป็นต้น
๒. แอปพลิเคชันสำหรับการวาดภาพ เช่น SketchBook ,Adobe illustrator Draw ,ibis Paint X ,ArtRage เป็นต้น

๓. แอปพลิเคชันสำหรับการแต่งภาพ เช่น VSCO ,Makeup Plus ,Adobe Lightroom CC ,TINKYS เป็นต้น

เทรนด์อาชีพใหม่ของคนทันสมัย

ปัจจุบันการสื่อสาร รวมถึงการใช้สื่อออนไลน์เป็นที่นิยมกันทั่วโลก ทำให้เกิดช่องทางการสร้างรายได้ใหม่ๆ หลายช่องทาง เช่น

- การขายสินค้าผ่าน Facebook หรือ Instagram หรือเว็บไซต์ต่างๆ ที่ให้บริการเปิดร้านค้าฟรี เพื่อเปิดร้านค้าออนไลน์ อาจใช้งานอดิเรกหรือสิ่งที่ชอบทำในเวลาว่าง มาสร้างอาชีพและรายได้
- นัก cast game หรือ caster gamer คืออาชีพเล่นเกมแล้วถ่ายทอดสด รีวิว หรือให้ข้อมูลเกม รายได้จะมาจากยอดวิว
- อาชีพรับรีวิว เครื่องสำอาง อาหาร ภาพยนตร์
- นักเขียนบทความบนโลกออนไลน์ สำหรับผู้ที่มีความสามารถในการเล่าเรื่อง การเขียน มาสร้างสรรค์ผลงาน เช่น บทความ หรือการ์ตูน เป็นต้น
- นักผลิต Content หรือ ยูทูบเบอร์ คือนักผลิตรายการหรือคลิปลง YouTube ที่สามารถทำเงินจากโฆษณา หรือจากยอดวิว

หากมีปัญหาเกี่ยวกับการซื้อขายออนไลน์ และเว็บไซต์ผิดกฎหมาย สามารถร้องเรียนได้ที่ศูนย์รับเรื่องร้องเรียนปัญหาออนไลน์ โทรสายด่วน ๑๒๑๒ หรือเว็บไซต์ ๑๒๑๒occ.com หรือติดต่อเจ้าหน้าที่ผ่าน Email ๑๒๑๒@mdes.go.th หรือ แอปพลิเคชัน ๑๒๑๒occ โดยมีขั้นตอนการร้องเรียนดังนี้

- เบื้องต้นให้ติดต่อกลับไปยังผู้ขายก่อน หากติดต่อไม่ได้ให้รวบรวมหลักฐาน ได้แก่
 ๑. หลักฐานการโอนเงิน ช่องทางชำระเงิน
 ๒. หลักฐานการสนทนา ชื้อ ขาย
 ๓. ชื่อ สกุล ที่อยู่ เบอร์ติดต่อของผู้ร้อง
 ๔. ชื่อ สกุล เบอร์ติดต่อของผู้ขาย
 ๕. ช่องทางการจัดส่งสินค้า
- ส่งข้อมูลมาที่ศูนย์รับเรื่องร้องเรียนปัญหาออนไลน์ ๑๒๑๒ OCC เพื่อให้ศูนย์ประสานงานและดำเนินการต่อไป

๒.๒ ประสิทธิภาพ/ประโยชน์ที่ได้รับ /การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

☒ ต่อตนเอง เพื่อพัฒนาทักษะในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง ให้ความปลอดภัยมากยิ่งขึ้นและไม่เป็นเหยื่อของเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่ผิดกฎหมาย

☒ ต่อหน่วยงาน การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความปลอดภัยในการทำงานระบบออนไลน์ให้กับหน่วยงาน

๒.๓ ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ

- ตัวอักษรบางสไลด์ตัวเล็ก อ่านไม่ชัด

๒.๔ ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

- ควรเพิ่มตัวอย่างในการบรรยายให้มากขึ้น เพื่อเพิ่มความเข้าใจในบทเรียน

ลงชื่อ.....จิตรพร สวัสดิ์.....

(.....น.ส.จิตรพร สวัสดิ์.....)

ตำแหน่ง.....เจ้าหน้าที่วิเคราะห์นโยบายและแผน.....

ผู้รายงาน

วันที่ ๑๘ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘.....

ส่วนที่ ๓ ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

(✓) ทราบ

ลงชื่อ..........

(.....นางสาวสุมิตรา วัฒนา.....)

ตำแหน่ง.....รองอธิบดีด้านบริหาร.....

รักษาราชการแทน ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

วันที่ ๑๘ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘

๑๘ มิ.ย. ๒๕๖๘



สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน
ขอมอบประกาศนียบัตรฉบับนี้ให้เพื่อแสดงว่า

นางสาวจิตราพร สวัสดิ์

ได้ผ่านการพัฒนาทางไกลด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

วิชา วัยใส จลาตรู้เน็ต

[รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 1 ชั่วโมง]

ให้ไว้ ณ วันที่ 16 มิถุนายน พ.ศ. 2568

ผู้อำนวยการ
จิตราพร สวัสดิ์

(นายปิยวัฒน์ ศิวรักษ์)
เลขาธิการคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน

