

สรุปบทเรียนที่ได้รับจากการพัฒนาความรู้
ผ่านระบบการฝึกอบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์
TDGA e - Learning

ชื่อ-สกุล นายชจิตพงษ์ นามภักดี

กลุ่ม/ฝ่าย สถานีพัฒนาที่ดินนครราชสีมา สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๓

หลักสูตร ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)

❖ วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายและเห็นความสำคัญการสร้างความรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้การสร้างความรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้เท่าทันและมีความมั่นใจปลอดภัยเพื่อยกระดับวิถีชีวิตด้วยดิจิทัล

❖ เนื้อหาบทเรียน

1. บทนำ (Introduction)
2. อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)
3. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม (Digital Use)
4. การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security)
5. การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)
6. การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication)
7. การปรับตัวในยุคดิจิทัล (Digital Disruption)

❖ สรุปบทเรียน

๑. บทนำ (Introduction)

ความฉลาดทางด้านดิจิทัล เป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีทางด้านดิจิทัลและข้อมูลในการตัดสินใจ และการแก้ปัญหา โดยใช้ความรู้และทักษะทางด้านเทคโนโลยีในการวิเคราะห์ข้อมูลและการประมวลผลข้อมูลที่มาของความฉลาดทางด้านดิจิทัลเป็นผลการศึกษาและพัฒนาตัวเอง (DQ Institute) หน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือของภาครัฐและเอกชนทั่วโลก ร่วมกันประสานงานร่วมมือกับ (World Economic Forum) ที่มุ่งให้เด็ก ๆ ทุกคนในประเทศ ได้รับการศึกษาทางด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ และใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความฉลาดทางด้านดิจิทัล เป็นกรอบแนวคิดที่ครอบคลุมความสามารถทางด้านเทคนิคความรู้ ความเข้าใจ และความคิดทางสังคมที่มีพื้นฐานอยู่ในค่านิยมทางศีลธรรมที่ช่วยให้บุคคลเผชิญหน้ากับความท้าทายทางด้านดิจิทัลความฉลาดทางดิจิทัลมี ๓ ระดับ ๘ ด้าน และ ๒๕ สมรรถนะที่ประกอบไปด้วยความรู้ ทักษะ ทศนคติและค่านิยม โดยมีทักษะ ๘ ด้าน ของความฉลาดทางด้านดิจิทัลในระดับเมืองของดิจิทัลซึ่ง เป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัย รับผิดชอบ มีจริยธรรมดังนี้



๒. อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)

๒.๑ โลกดิจิทัล

โลกดิจิทัลเสมือนที่ถูกสร้างขึ้นคู่ขนานกับโลกความจริง เป็นเครื่องมือทรัพยากรกิจกรรมคล้ายกับโลกความจริง พื้นที่ในโลกดิจิทัลถูกสร้างขึ้นจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถสร้างกำหนดพื้นที่ในกิจกรรมต่างๆ ได้เสมือนกับโลกความเป็นจริง สามารถใช้โซเชียลมีเดียได้ เป็นพื้นที่ในการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ พื้นที่ในการซื้อ - ขายสินค้า ทำธุรกรรม ใช้เฉพาะสมาชิกที่เป็นผู้คน หรือพลเมืองดิจิทัลเท่านั้น

อัตลักษณ์ดิจิทัล เป็นข้อมูลเดียวกับโลกความจริง ได้แก่ ชื่อ-นามสกุล รูปภาพประจำตัว วันเดือนปีเกิด เลขประจำตัวประชาชน หมายเลขบัตรเครดิตหรือบัญชีธนาคาร

ความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล (Digital Privacy) ข้อมูลส่วนบุคคลที่สามารถเผยแพร่ได้ไม่เป็นอันตราย ชื่อจริง ชื่อเล่น อายุ เพศ พื้นน่อง อาหารที่ชอบ หนังสือเรื่องโปรด สัตว์เลี้ยง ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ควรเปิดเผยเป็นสาธารณะ เนื่องจากความปลอดภัยทั้งตัวตนบนโลกดิจิทัลและชีวิตจริง

๓. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม (Digital Use)

๓.๑ การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล

การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล การใช้หน้าจอจะมีผลต่อร่างกายและการใช้ชีวิต ได้แก่ ปวดหลังหรือปวดคอ เสียสายตา นิ้วล็อกและเกิดความเครียด หลักเกณฑ์ในการจัดการสมดุลให้กับเวลาหน้าจอ ในโลกความเป็นจริงให้คนเป็นเบอร์หนึ่งเสมอ มีเป้าหมายทุกครั้งที่ใช้งานดิจิทัล ใช้ร่างกายให้เป็นมาตรฐาน เตรียมใจให้พร้อมเมื่อเวลาเจอหน้าจอ

การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล สิ่งที่ควรทำ แสดงความคิดเห็นอย่างจริงจัง ตรงไปตรงมา เช่น เป็นกำลังใจให้นะ มีอะไรให้ช่วยบอกนะสู้ๆ นะ ส่งสติ๊กเกอร์ห่วงใย กระจกอยู่เสมอว่าไม่เพียงแค่ว่าเราเป็นผู้สื่อสารกับคนนั้นเท่านั้นแต่ยังมีอีกหลายคนเป็นเพื่อนเขา ระวังตรงที่ก่อนที่จะแสดงความคิดเห็นอะไรลงไป เพราะอาจจะกลายเป็นดราม่าได้ และสิ่งที่ไม่ควรทำ แสดงความเห็นหยอกล้อกัน ให้ความรู้สึกสนุกสนานในโลกดิจิทัลแตกต่างกันออกไปการโพสต์แสดงความคิดเห็นอาจจะไปจี้ปมในใจเนื่องจากอาจจะตีความหมายในการสื่อสารผิดได้

๔. การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security)

๔.๑ การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ คือ การแสดงพฤติกรรมที่เป็นอันตราย สร้างความรำคาญหรือสร้างความเสียหายให้กับผู้อื่น ทางด้านความรู้สึกอาจจจะลุกลามไปยังทรัพย์สินหรือการล่วงละเมิดในชีวิตจริงในการใช้โซเชียลมีเดีย เกมส์ เครือข่ายออนไลน์ต่างๆ ได้แก่

๑) การกระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) การกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหงหรือการรังแกผู้อื่นในโลกดิจิทัล เช่น โซเชียลมีเดียต่างๆ

๒) การรังควานทางไซเบอร์ (Online Harassment) การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ที่ร้ายแรงกว่าพัฒนาจากการกระรานทางไซเบอร์ โดยการส่งข้อความหรือคอมเมนต์ทำร้ายจิตใจ

๓) การสะกดรอยตามไซเบอร์ (Cyberstalking) การติดต่อหรือส่งข้อความมาซ้ำๆ อย่างต่อเนื่องจากบุคคลที่เราไม่ต้องการ เกิดจากแรงจูงใจต่างๆ มากมาย เช่น อารมณ์ ความรู้สึก

๔) การเกเรียนหรือการก่อกวน (Trolling) คือการจงใจโพสต์ หรือคอมเมนต์ข้อความที่ยั่วแหย่ ทำให้เสียอารมณ์ ตกใจ ทะเลาะกับคนอื่น การเกเรียนมีหลายรูปแบบแต่มักเป็นประเด็นขัดแย้ง

๔.๒ สาเหตุของการล่วงละเมิดทางไซเบอร์

๑) ต้องการก่อกวนโดยไม่มีสาเหตุ หรือเรียกว่านักเลงคีย์บอร์ด

๒) ต้องการแกล้งกันเล็กๆ น้อยๆ

๓) แกล้งกันจนขัดแย้งบานปลาย กลายเป็นเรื่องใหญ่ หรือจากความขัดแย้งรุนแรงแต่แรกแล้วใช้พื้นที่ในโลกออนไลน์โจมตีอีกฝ่าย

๔) ต้องการรังควานผู้ที่เป็นเป้าหมายหรือผู้ขัดแย้งอยู่

๕) ต้องการรังควานผู้ที่เป็นเป้าหมาย

๖) ต้องการข่มขู่หรือสร้างความหวาดกลัว ให้กับผู้ที่เป็นเป้าหมายหรือผู้ที่ขัดแย้งกันอย่างรุนแรง

๗) ติดตามไปประสังคร้ายในชีวิตจริง

๔.๓ สาเหตุของภัยคุกคามทางไซเบอร์

๑) การตั้งพาสเวิร์ดที่ง่ายเกินไป มีคนใช้รหัสผ่าน “๑๒๓๔๕๖” นับล้านบัญชีเนื่องจากจำง่ายและยังใช้รหัสผ่านเดียวกันในหลายเว็บไซต์ เปิดโอกาสให้ผู้ประสังคร้ายเข้าถึงข้อมูลได้

๒) โปรแกรมรักษาความปลอดภัยไม่ทำงาน อุปกรณ์มีโปรแกรมรักษาความปลอดภัยแต่ในบางครั้งอาจจะไม่ทำงาน หรือทำงานไม่เต็มที่เนื่องจากติดลิขสิทธิ์ หรือขาดการอัปเดต

๓) ความประมาท ผู้ประสังคร้ายในโลกดิจิทัลมักจะจ้องเล่นงาน โจมตีช่องโหว่ ผู้ที่ไม่ระมัดระวังหรือประมาท เกิดจากการกดรับไฟล์หรือลิงค์จากผู้อื่น

๔.๔ ผลกระทบของภัยคุกคามทางไซเบอร์

๑) ตัวบุคคล ผู้ประสังคร้ายสามารถคุกคามเพื่อนำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้แอบอ้าง เพื่อผลประโยชน์ทางทรัพย์สิน และสัมพันธ์ได้

๒) อุปกรณ์และระบบต่างๆ ผู้ประสังคร้ายสามารถโจมตีให้อุปกรณ์ และระบบไม่สามารถใช้งานได้เพื่อเรียกเก็บเงินค่าไถ่เพื่อให้ใช้อุปกรณ์ได้ดังเดิม

๔.๕ คำแนะนำในการท่องโลกดิจิทัล

- ๑) ตรวจสอบก่อนรับคำขอเป็นเพื่อน โดยเฉพาะคนที่รู้จักในชีวิตจริง
- ๒) บล็อกคนที่เคยติดต่อ ด้วยข้อความในแง่ลบหรือไม่ปลอดภัย
- ๓) คิดให้รอบคอบ เกี่ยวกับการแชร์ลิงก์ไปยังเว็บไซต์หรือโซเชียลมีเดียต่างๆ
- ๔) คิดก่อนอัปโหลดและแชร์รูปภาพ ควรคิดและระวังก่อนโพสต์รูป ทั้งรูปส่วนตัวและรูปครอบครัว
- ๕) คำนึงถึงสิ่งที่เขียนถึงผู้อื่น เราไม่มีทางรู้ว่าใครจะอ่านความคิดเห็นเหล่านี้และพวกเขาจะ

ตีความอย่างไร

- ๖) ให้เพื่อนออนไลน์อยู่แค่บนโลกออนไลน์ อย่าตกลงที่จะพบคนที่รู้จักบนโลกออนไลน์เพียงลำพัง พาเพื่อนหรือครอบครัวไปด้วย
- ๗) ระวังเรื่องเพศสัมพันธ์ทางออนไลน์ ระวังการส่งหรือได้รับข้อความบรรยายในเรื่องเซ็กส์
- ๘) ปกป้องตัวตนของเรา เลือกชื่อผู้ใช้ที่ไม่ใช่ของจริงและรูปโปรไฟล์ที่ไม่แสดงข้อมูลส่วนบุคคลใดๆ
- ๙) นึกถึงความเป็นส่วนตัว หลีกเลี่ยงการแบ่งปันข้อมูลส่วนบุคคลทางออนไลน์ที่อาจนำไปใช้ในทางที่ผิดโดยบุคคลอื่นในชีวิตจริง

๔.๖ รูปแบบภัยคุกคามทางไซเบอร์

- ๑) อีเมลอันตราย อีเมลที่เหมือนมาจากเกม หรืออื่นๆ หากกดรับบัญชีจะถูกบุกรุก เพื่อให้ได้ข้อมูลส่วนบุคคลหรือเสียทรัพย์สิน
- ๒) สแปม (Spam) อีเมลที่มีข้อความที่ส่งให้ผู้รับโดยไม่ได้รับอนุญาตและไม่เปิดโอกาสให้ปฏิเสธข้อความ ซึ่งก่อให้เกิดความรำคาญ
- ๓) ฟิชซิง (Phishing) การหลอกลวงให้เหยื่อคลิก หรือให้เหยื่อกรอกข้อมูลส่วนตัว คำว่า ฟิชซิงคล้ายการ ตกปลาเพื่อล่อเหยื่อ
- ๔) มัลแวร์ (Malware) โปรแกรมที่สร้างความเสียหายต่ออุปกรณ์ไอที ตั้งแต่การเข้าควบคุมระบบคอมพิวเตอร์ เปลี่ยนรหัสผ่าน
- ๕) ภัยจากการชอปปิงออนไลน์ รูปแบบนี้ทำให้นักต้มตุ๋นมีช่องทางมากขึ้นในการหลอกให้เราจ่ายเงิน
- ๖) ภัยจากการไม่สำรองข้อมูล การจัดเก็บข้อมูลทั้งหมดไว้บนคอมพิวเตอร์มีความเสี่ยงที่จะสูญหายได้

๕. การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

๕.๑ การใช้งานสื่อสารสนเทศ

- ๑) แหล่งที่เผยแพร่ข้อมูล การสร้างหรือผลิตข้อมูลโดยเจ้าของแหล่งข้อมูล และการสร้างหรือผลิตข้อมูลโดยชุมชนผู้ใช้งาน
- ๒) แบ่งตามสิทธิการเข้าถึงข้อมูล ได้แก่ แหล่งข้อมูลที่เข้าถึงโดยเสรี และแหล่งข้อมูลที่จำกัดการเข้าถึง
- ๓) แบ่งตามประเภทของข้อมูล ได้แก่ แหล่งข้อมูลเพื่อการศึกษาเรียนรู้ แหล่งข้อมูลด้านสุขภาพ แหล่งข้อมูลด้านธุรกรรมและการเงิน
- ๔) แหล่งข้อมูลด้านเศรษฐศาสตร์และธุรกิจ

๕.๒ เกณฑ์การประเมินคุณภาพ

- ๑) ทันทสมัยอยู่หรือไม่
- ๒) ตอบโจทย์ การใช้งานของเราหรือไม่
- ๓) นำเสนอข้อเท็จจริงหรือเป็นความคิดเห็นมีอคติหรืออ้างอิงหรือไม่
- ๔) ผู้เขียน มีความเชี่ยวชาญในเรื่องนั้นหรือไม่
- ๕) วัตถุประสงค์ ที่แท้จริงของข้อมูลนี้คืออะไร เพื่อแจ้งให้ทราบหรือชวนเชื่อหรือไม่

๕.๓ ลักษณะของข้อมูลที่มีคุณภาพ

- ๑) ทันทสมัย ข้อมูลต้องเป็นปัจจุบันหรืออัปเดต วันที่เผยแพร่หากนานต้องพิจารณา ลิงก์เว็บยังสามารถเปิดได้ แผนภูมิและกราฟมีวันที่รวบรวม
- ๒) ตอบโจทย์ มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องที่ต้องการ วัตถุประสงค์ของเนื้อหาตรงตามความต้องการ นำเสนอเนื้อหาสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ตรงกับตัวเรา
- ๓) เทียบตรง แม่นยำ เนื้อหาใช้ภาษาถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ ข้อมูลถูกต้องและสามารถตรวจสอบได้ มีอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล การนำเสนอข้อมูลดูมีความเป็นมืออาชีพ
- ๔) ผู้เขียนเชื่อถือได้ มีการระบุผู้เขียนชัดเจน มีรายละเอียดเกี่ยวกับผู้เขียนชัดเจน ผู้เขียนมีความเชี่ยวชาญ ประสบการณ์ คุณวุฒิเหมาะสมกับเนื้อหา

๕.๔ การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลในโลกดิจิทัล

- ๑) เช็คผู้เผยแพร่หรือแหล่งข้อมูล เผยแพร่ในแหล่งที่มีชื่อเสียง มีเนื้อหาตรงกับวัตถุประสงค์ ผู้เผยแพร่ไม่ได้มีส่วนได้ส่วนเสีย
- ๒) เช็คเวลาที่เผยแพร่ ข้อมูลยังทันสมัย แสดงวันที่ในการอัปเดตข้อมูลชัดเจน ลิงก์ยังสามารถเปิดใช้งานได้

๕.๕ ผู้จัดทำสื่อและสารสนเทศ

ประเภทของเนื้อหาดิจิทัล

- ๑) เนื้อหาดิจิทัลเกี่ยวกับสุขภาพอนามัย ข้อมูลภาพ
- ๒) เนื้อหาดิจิทัลเกี่ยวกับข้อมูลภาครัฐ
- ๓) เนื้อหาดิจิทัลเพื่อความบันเทิง
- ๔) เนื้อหาดิจิทัลด้านการตลาด
- ๕) เนื้อหาที่ใช้สำหรับการศึกษาและเรียนรู้
- ๖) เนื้อหาดิจิทัลด้านข่าวสาร

ประเภทของสื่อดิจิทัล ได้แก่ รูปภาพดิจิทัล ข้อความดิจิทัล เสียง วิดีโอ ภาพกราฟิกดิจิทัล

๖. การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication)

๖.๑ ร่องรอยดิจิทัล หากเปรียบเทียบกับความเป็นจริงแล้ว เมื่อเราเดินผ่านจะเกิดรอยเท้า หรือการขีดเขียนผนังจะเกิดร่องรอยขีดเขียนทิ้งไว้ หรือเดินผ่านใครสักคนก็อาจจดจำเราได้ เมื่อต้องการให้ติดตามตัวเราก็ต้องอาศัยร่องรอยเหล่านี้ติดตามตัวเราไปในโลกของดิจิทัล ร่องรอยดิจิทัล คือข้อมูลพฤติกรรมการใช้งานในโลกดิจิทัลของเรา ซึ่งระบบจะบันทึกไว้ทั้งหมด ร่องรอยดิจิทัลเกิดขึ้นจากการใช้งานโลกดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นการ

ค้นหาข้อมูล ค้นหาสินค้าและบริการ การใช้งานโซเชียลมีเดียต่างๆ ทั้งโพสต์ คอมเมนต์และแชร์เนื้อหาต่างๆ หรือแม้กระทั่งการพูดคุยทางแชทส่วนตัว แม้ว่าเราคิดว่าเป็นความลับก็จะเป็นการสร้างร่องรอยของดิจิทัล

๖.๒ การมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างความร่วมมือ การสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ทางดิจิทัล เราสามารถทำได้ดังนี้ โทรไปหา โทรผ่านไลน์ โทรวีดีโอคอล แชทหรือโพสต์ และคอมเมนต์ต่างๆ การใช้งานทางด้านดิจิทัลเพื่อการสื่อสารและการสร้างความร่วมมือ

๗. การปรับตัวในยุคดิจิทัล (Digital Disruption)

๗.๑ แนวทางการปรับตัวของบุคลากรในยุคดิจิทัล

๑) ปรับตัวทางด้านสกิล

๒) ต้องมีทักษะการจัดเก็บข้อมูลต่างๆ เช่น เก็บไฟล์ดิจิทัลเป็นแบบออนไลน์

๓) กำหนดเป้าหมาย KPI และมีสถิติการทำงานต่างๆ ได้

๗.๑ แนวทางการปรับตัวของบุคลากรในสถานที่ทำงานใหม่

๑) เป็นวัฒนธรรมขององค์กรนั้น

๒) ปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนร่วมงาน

๓) ควรกระบวนการทำงานต่างๆ ที่ชัดเจน

๗.๒ ภาวะของการเป็นผู้นำ

ภาวะของการเป็นผู้นำต้องบริหารคนเป็น ต้องบริหารควบคุมอารมณ์ของเราได้ เพราะฉะนั้นการมี EQ เป็นสิ่งสำคัญ หากลูกน้องมี Gen Z หากเจอสถานการณ์โรคระบาด เราอาจบริหารงานโดยใช้การทำงานแบบออนไลน์ได้ การบริหารองค์กร เช่น ไทยแลนด์ ๔.๐ สิ่งของแต่ละองค์กรควรมี อย่างแรกคือ มี Road Map แผนหรือกลยุทธ์ศาสตร์ที่วางระยะยาว ๔ ปี ๒๐ ปี สิ่งสำคัญเราควรมีข้อมูลปัจจุบัน Big Data อยู่เยอะมาก เราจะดึงเอาข้อมูลต่างๆมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ต้องเป็นองค์กรที่ทันสมัย นำมาประยุกต์ใช้ในองค์กรได้ ควรสนับสนุนให้บุคลากรเรียนรู้ตลอดชีวิต



ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ขจิตพงษ์ นามภักดี

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
Digital Literacy : ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)

รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 1 : 30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ไว้ ณ วันที่ 25 ก.ค. 2567

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



13431a5a

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.)
Date: 2024-07-25T18:40:07.214+07:00
Reason: Confirm Certificate