



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายบริหารทั่วไป กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน โทร. ๒๑๘๘

ที่ กษ ๐๘๓๗.๐๑/ ๓๕๔ วันที่ ๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

เรื่อง ขอสั่งสรุปรายงานการฝึกอบรมพัฒนาความรู้ ปิงบประมาณ ๒๕๖๙ รอบที่ ๑

เรียน หัวหน้าฝ่ายบริหารทั่วไป

ตามที่ กรมพัฒนาที่ดิน ได้กำหนดกรอบตัวชี้วัดระดับความสำเร็จของการพัฒนาความรู้ของบุคลากรในหน่วยงาน โดยกำหนดให้ข้าราชการมีการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล ครอบคลุมตามเงื่อนไขของหลักสูตร จำนวน ๒ เรื่อง และสรุปความรู้ จำนวน ๑ เรื่อง ส่งให้ผู้บังคับบัญชาทราบ นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้า นางปานหทัย ทองอินทร์ ได้อบรมพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล ครอบคลุมตามเงื่อนไขของหลักสูตรเรียบร้อยแล้ว จำนวน ๒ หลักสูตร รายละเอียดดังนี้

๑. หลักสูตร การเปลี่ยนผ่านสู่องค์กรดิจิทัล ผ่านระบบออนไลน์ TDGA e-Learning โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
๒. หลักสูตร วัยใส ฉลาดรู้เน็ต ผ่านระบบ OCSC Learning Space โดยสำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน

โดยได้ดำเนินสรุปความรู้ หลักสูตร วัยใส ฉลาดรู้เน็ต จำนวน ๑ เรื่อง รายละเอียดตามที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา นำเรียน ผอ.กนผ. ต่อไป

(นางปานหทัย ทองอินทร์)
เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน

เรียน ผอ.กนผ.

เพื่อโปรดพิจารณา

(นางสาวอมรรัตน์ สระเพชร)

ผู้อำนวยการกลุ่มวิเคราะห์สภาพการใช้ที่ดิน
รักษาการในตำแหน่ง หัวหน้าฝ่ายบริหารทั่วไป

รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้/ประชุมเชิงปฏิบัติการ/และเป็นวิทยากร

กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ-นามสกุล นางปานหทัย ทองอินทร์

ตำแหน่ง เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน ฝ่าย บริหารทั่วไป

หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ :

วัยใส ฉลาดรู้เน็ต

สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ :

OCSC Learning Space

หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ :

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน

ตั้งแต่วันที่ ๔ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙ ถึงวันที่ ๕ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙

เพื่อ อบรม สัมมนา อื่นๆ ระบุ.....

ส่วนที่ ๒ สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

๒.๑ รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

ในปัจจุบันโลกมีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้ความฉลาดทางด้าน IQ และ EQ ไม่เพียงพอ เราจะต้องมีความฉลาดทางดิจิทัลเพิ่มขึ้นอีกด้วย

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) หรือ Digital Intelligence Quotient เป็นผลการศึกษาและพัฒนาของหน่วยงานที่มีชื่อเรียกว่า DQ intitute ซึ่งเกิดจากความความร่วมมือของภาครัฐและเอกชนทั่วโลกประสานความร่วมมือกับ World Economic Forum ที่ส่งเสริมให้เด็กๆ ทั่วโลก รวมถึงผู้สูงวัยและทุกคนที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต ให้มีความรู้และทักษะการใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัย เป็นผู้ฉลาดรู้เน็ต โดย DQ แบ่งออกเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

ระดับ ๑ พลเมืองดิจิทัล คือ กลุ่มที่ใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลได้อย่างปลอดภัย มีประสิทธิภาพ และมีความรับผิดชอบ

ระดับ ๒ กลุ่มนักคิด นักสร้างสรรค์ คือ กลุ่มคนที่สร้างคอนเทนต์ใหม่ๆ และเปลี่ยนไอเดียให้เป็นจริงโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลต่างๆ

ระดับ ๓ ผู้ประกอบการดิจิทัล คือ ภาครัฐกิจที่ให้บริการด้านดิจิทัลและมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อระดับโลก หรือสร้างสรรค์โอกาสใหม่ๆ ให้กับสังคม

พลเมืองดิจิทัลที่ดี มีทักษะพื้นฐาน ๘ ข้อ ที่ควรปฏิบัติตามดังนี้

๑. ทักษะการเป็นตัวของตัวเองที่ดี (Digital Citizen Identity) คือ ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวกทั้งความคิด ความรู้สึก มีวิจารณญาณในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ และรับผิดชอบต่อ ภูมิปัญญาและจริยธรรมในโลกออนไลน์ เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ การกระราน หรือการใช้คำที่สร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางสื่อออนไลน์

๒. ทักษะในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cybersecurity Management) คือ การป้องกันการขโมยข้อมูล ไปสวดยรอยทำธุรกรรมออนไลน์ รักษา ป้องกันความเสียหายของข้อมูล ระบบ และอุปกรณ์

๓. ทักษะการคิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) คือ สามารถวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด รู้เท่าทันสื่อและเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ และเข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่างๆ ในโลกไซเบอร์ เช่น ข่าวปลอม เว็บปลอม ภาพตัดต่อ

๔. ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) คือ รู้จักปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ รู้เท่าทันภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต เช่น มัลแวร์ ไวรัสคอมพิวเตอร์ และกลลวงทางไซเบอร์ที่ขโมยข้อมูลไปใช้ในทางที่เสียหาย

๕. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) คือ บริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล ควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก และตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอจนเกินไป การทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน และผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล

๖. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) คือ สามารถเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ

๗. ทักษะในการรับมือกับการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying Management) คือ ปิดกั้นผู้ที่ระรานและไม่ตอบโต้ด้วยวิธีเดียวกัน ขอความช่วยเหลือผู้ปกครอง ครู หรือผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งแจ้งต่อผู้ดูแลระบบ แชร์แจ้งและกล้าเผชิญกับสิ่งที่เกิดขึ้นไปแล้ว

๘. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) คือ มีความเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์

Internet เป็นการเชื่อมโยงอุปกรณ์คอมพิวเตอร์เข้าด้วยกันเป็นเครือข่ายขนาดใหญ่ ผู้ใช้สามารถท่องเว็บไซต์ ดูวิดีโอ เล่นโซเชียลเน็ตเวิร์ก แชต วิดีโอคอล ได้อย่างสะดวก การเชื่อมต่อก็มีทั้งแบบใช้สายและแบบไร้สาย ซึ่งคอมพิวเตอร์เหล่านั้นต้องมีอุปกรณ์รับ-ส่งสัญญาณที่สามารถรับส่งข้อมูลที่ต้องการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดยอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๑๒ และเริ่มเป็นที่นิยมแพร่หลายเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๒๓ สำหรับประเทศไทยมีอินเทอร์เน็ตใช้ครั้งแรกในปี พ.ศ. ๒๕๓๐

จากผลสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยในปี ๒๕๖๑ โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) (สพธอ.) หรือ ETDA (เอ็ตด้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม พบว่าคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย วันละ ๑๐ ชั่วโมง ๕ นาที โดยแบ่งจากวันทำงาน/เรียน เฉลี่ยใช้วันละ ๙ ชั่วโมง ๔๘ นาที และวันหยุดเฉลี่ยใช้วันละ ๑๐ ชั่วโมง ๕๔ นาที ซึ่งส่วนใหญ่ใช้ในกิจกรรมหลายๆ อย่าง เช่น Social Media รับส่งเมล ค้นหาข้อมูล ดูหนัง ฟังเพลง ซื้อสินค้า หรือส่งข้อความ และจากการสำรวจที่ผ่านมาพบว่ามีกิจกรรมที่คนใช้เพิ่มมากขึ้น ได้แก่ การอ่านหนังสือออนไลน์ ซื้อขายสินค้า จองตั๋วเครื่องบิน โรงแรม และเรียกบริการแท็กซี่

Social Media ที่เป็นที่นิยมมากที่สุด ๓ อันดับแรก คือ youtube facebook และ Line

ข้อมูลการใช้งานอินเทอร์เน็ต แบ่งตามกลุ่มได้ดังนี้

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

Cyberbullying คือ การระรานทางไซเบอร์ เช่น การกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหง หรือการรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมต่างๆ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ โดยใช้เครื่องมือสื่อสาร เช่น โทรศัพท์ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ เชื่อมต่อระบบเครือข่ายออนไลน์ เช่น facebook Twitter line และ chat เป็นเครื่องมือในการรังแก และกลั่นแกล้งกันโดยเป็นการเฉพาะเจาะจงบุคคลเป้าหมาย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการรังแกที่ต่อเนื่อง

พฤติกรรมที่เป็น Cyberbullying มีดังนี้

๑. การโพสต์ภาพตัดต่อล้อเลียนหรือภาพที่ทำให้เกิดความเสียหาย
๒. การใช้ถ้อยคำนินทา ตำหนิ ให้เพื่อนๆ รู้สึกเสียหาย อับอาย อาจจะใช้การแชทเพชชู้กหรือไลน์มาต่อว่า กูว่าวที่ไม่เป็นความจริงให้เกิดกระแสพูดต่อๆ กันไป
๓. ใส่ร้าย ช่มชู้หรือทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัย เช่น การแฉด้วยคลิป คลิปอนาจาร คลิปที่เหยื่อถูกรุมทำร้ายหรือรุมแก๊ง แล้วนำคลิปไปโพสต์
๔. สวมรอยออนไลน์ คือ การแอบอ้างตัวตน ใช้เฟสบุ๊คผู้อื่นโพสต์ข้อความหยาบคาย ให้ร้ายบุคคลอื่น โปสรูปโป๊อนาจาร การแบล็กเมลกันโดยนำความลับ หรือภาพลับของผู้อื่นมาเปิดเผยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ยังเป็นเรื่องการสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ ส่งผลกระทบต่อผู้เสียหายทั้งทำให้เกิดความเครียด กังวล หวาดกลัว และอับอาย

ข้อเสนอแนะในการป้องกันและรับมือ Cyberbullying

๑. อย่าแชร์บัญชี Social Media กับบุคคลอื่น แม้กระทั่งเพื่อนหรือพี่น้องในครอบครัวก็ตาม เนื่องจากอาจถูกนำไปใช้กลั่นแกล้งได้
๒. อย่าส่งรูปถ่ายส่วนตัว ล้อแหลมหรือไปเปลือยให้บุคคลอื่น เพราะมีโอกาสที่จะถูกนำรูปมาแบล็กเมลในภายหลังได้
๓. ระมัดระวังการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวในโลกออนไลน์ คือ การคิดก่อนโพสต์ โดยไม่โพสต์ข้อมูลส่วนบุคคล เช่น เลขบัตรประชาชน เอกสารสำคัญ ภาพถ่ายที่มีข้อมูลส่วนตัว รวมถึงตั้งค่าขอระบบเพื่อจำกัดรายชื่อ หรือคนที่สามารถเห็นโพสต์ของเราได้ เพราะข้อมูลเหล่านี้อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำไปใช้ในการแฮกรหัสผ่าน สวมรอย หรือขโมยภาพไปตัดต่อกลั่นแกล้ง

Code สำคัญเพื่อลด Cyberbullying คือ

Stop = หยุดการตอบโต้ เมื่อถูกระรานหรือคุกคามทางออนไลน์ รวมทั้งการบล็อกผู้ระรานไปเลย ไม่ให้กลับมากระรานเราได้อีก

Tell = บอกพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้อง เพื่อขอความช่วยเหลือ

Del หรือ Delete = ลบข้อความกลั่นแกล้ง หรือแจ้งให้ผู้ดูแลระบบลบโพสต์นั้นออก

Strong = เข้มแข็ง ไม่ใส่ใจให้คุณค่ากับการระรานนั้น และใช้เป็นแรงผลักดันให้เราดีขึ้น

กฎหมายที่เกี่ยวข้องการกระทำผิด มีดังนี้

ประมวลกฎหมายอาญา พ.ศ. ๒๕๕๙ และที่แก้ไขเพิ่มเติม

มาตรา ๓๒๖ ผู้ใดใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง ผู้นั้นกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาท" ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๑ ปี หรือปรับไม่เกิน ๒๐,๐๐๐ บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๓๒๘ ถ้ากระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทโดยโฆษณาด้วยเอกสาร ภาพวาด ภาพยนตร์ สิ่งบันทึกเสียง หรือการกระจายเสียง/ภาพในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อเผยแพร่ให้คนจำนวนมากรับรู้ถึงการใส่ความ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๒ ปี และปรับไม่เกิน ๒๐๐,๐๐๐ บาท

มาตรา ๓๙๒ ผู้ใดทำให้ผู้อื่นเกิดความกลัว หรือความตกใจ โดยการขู่เข็ญ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๑ เดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๓๙๗ ผู้ใดกระทำความผิดด้วยประการใด ต่อผู้อื่น อันเป็นการรังแก ช่มเหง คุกคาม หรือทำให้ผู้อื่นอับอายเดือดร้อนรำคาญ ต้องระวางโทษปรับไม่เกิน ๕,๐๐๐ บาท หากกระทำในที่สาธารณะ ส่อไปทางเพศ หรืออาศัยอำนาจเหนือผู้อื่น โทษจะเพิ่มเป็นจำคุกไม่เกิน ๑ เดือน ปรับไม่เกิน ๑๐,๐๐๐ บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ เช่น

การโพสต์ต่อทอ พูดส่อเสียด ใส่ร้าย ผ่านทางหน้าโซเชียลมีเดียที่เป็นสาธารณะ และทำให้ผู้ถูกกลั่นแกล้งนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง อาจจะเข้าข่ายความผิดตามมาตรา ๓๒๖ และมาตรา ๓๒๘ หรือถ้าการด่าทอ พูดจา ส่อเสียด ใส่ร้ายทำให้ผู้ถูกกลั่นแกล้งเกิดความอับอายหรือเดือดร้อนรำคาญ ก็อาจจะเข้าข่ายความผิดตามมาตรา ๓๔๗ ได้

การโพสต์ขู่ทำร้ายผ่านทางหน้าโซเชียลมีเดียไม่ว่าที่เป็นสาธารณะหรือส่วนตัว โดยทำให้ผู้ถูกกลั่นแกล้ง เกิดความกลัวหรือความตกใจ อาจจะเข้าข่ายความผิดตามมาตรา ๓๔๒ หรือถ้าทำให้ผู้ถูกกลั่นแกล้งเกิดความอับอายหรือเดือดร้อนรำคาญ ก็อาจจะเข้าข่ายความผิดตามมาตรา ๓๔๗ ได้เช่นกัน

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ และที่แก้ไขเพิ่มเติม

มาตรา ๕ ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมีได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๖ เดือน หรือปรับไม่เกิน ๑๐,๐๐๐ บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๖ ผู้ใดล่วงรู้มาตรการป้องกันการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้อื่นจัดทำขึ้นเป็นการเฉพาะ ถ้านำมาตรการดังกล่าวไปเปิดเผยโดยมิชอบในประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๑ ปี หรือปรับไม่เกิน ๒๐,๐๐๐ บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา ๑๔ ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๕ ปี หรือปรับไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(๑) โดยทุจริต หรือโดยหลอกลวง นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ ที่ บิดเบือน หรือ ปลอม ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือ ข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่ เกิด ความเสียหาย แก่ประชาชน ความผิดฐาน หมิ่นประมาท อาญา อันมิใช่ น่าจะ การกระทำ ตามประมวลกฎหมาย

(๔) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามก และข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

(๕) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (๑) หรือ (๔)

มาตรา ๑๖ ผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ดัดต่อ เติมหรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใด ทั้งนี้ โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๓ ปี หรือปรับไม่เกินสองแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ พ.ศ. ๒๕๓๕ และที่แก้ไขเพิ่มเติม

มาตรา ๔๒๐ ผู้ใดจงใจหรือประมาทเลินเล่อ ทำต่อบุคคลอื่นโดยผิดกฎหมายให้เขาเสียหายถึงแก่ชีวิตก็ดี แก่ร่างกายก็ดี อนามัยก็ดี เสรีภาพก็ดี ทรัพย์สินหรือสิทธิอย่างหนึ่งอย่างใดก็ดี ท่านว่าผู้นั้นทำละเมิดจำต้องใช้ค่าสินไหมทดแทนเพื่อการนั้น

มาตรา ๔๒๓ ผู้ใดกล่าวหรือโฆษณาแพร่หลายซึ่งข้อความอันฝ่าฝืนต่อความจริง และทำให้ผู้อื่นเสียหายแก่ชื่อเสียงเกียรติคุณ หรือทางทำมาหาได้ ผู้นั้นต้องชดใช้ค่าสินไหมทดแทน แม้จะมีได้รู้ว่าข้อความนั้นไม่จริง แต่หากควรจะมีรู้ได้ก็ต้องรับผิดชอบ

ภัยทางอินเทอร์เน็ต ที่ควรระวังมีดังนี้

๑. ภัยจากการแฮค ตัวอย่างเช่น ถูกขโมยรูปภาพและข้อมูลส่วนตัวไปใช้แบล็กเมล ขู่เอาเงิน หรือใช้หลอกผู้อื่น แสทหลอกให้รักเพื่อหลอกเอาทรัพย์สิน

๒. ภัยจากการใช้งานเว็บไซต์ หรือเพจต่างๆ เช่น หลอกลวงขายสินค้าแต่ไม่ส่งของหรือส่งของไม่เหมือนที่ตกลงกันได้ เพจหลอกลวงให้ร่วมลงทุน หรือชักชวนให้ทำงานออนไลน์ เว็บดาวน์โหลดฟรี พร้อมไวรัส

๓. ภัยจากอีเมล คือพยายามเข้าถึงข้อมูลส่วนตัว ล่อลวงให้เราใส่พาสเวิร์ดเพื่อเข้าถึงบัญชีธนาคารหรือช่องทางทำธุรกรรมออนไลน์ รวมไปถึงแนบไวรัส ภาพโป๊ ฟอรั่วเวิร์ดเมลโฆษณาชวนเชื่อที่ไม่ประสงค์

๔. ภัยจากการเล่นเกมออนไลน์ มีข้อดีในการเป็นช่องทางคลายเครียด แต่อาจมีภัยตามมาคือเสียสุขภาพ หรืออาจถูกให้โอนเงินเพื่อแลกเปลี่ยนสิ่งของในเกม

ภัยออนไลน์สามารถป้องกันได้ ดังนี้

๑. ไม่บอกข้อมูลส่วนตัวกับใครในโลกออนไลน์
๒. ไม่ส่งรูปให้ใครโดยขาดการไตร่ตรอง
๓. หลีกเลี่ยงการคบเพื่อนในโลกออนไลน์ในชีวิตจริง
๔. ไม่เสวนากับผู้ที่หยาบคายในโลกออนไลน์
๕. หากเป็นเด็กต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง

คำแนะนำป้องกันคุกคามทาง E-mail ใช้สติไตร่ตรองให้รอบคอบ ดังนี้

๑. ตั้ง Password ที่คาดเดาได้ยากและเปลี่ยนบ่อยๆ
๒. ดูแลช่องทางที่ใช้ในการรีเซ็ตรหัสผ่านให้มีความมั่นคงปลอดภัย เช่น อีเมลสำรองสำหรับกู้คืนบัญชี
๓. ตรวจสอบประวัติการใช้งานที่น่าสงสัย รวมถึงช่องทางในการยืนยันตัวตนอย่างสม่ำเสมอ
๔. ติดตั้งโปรแกรมแอนติไวรัส อัปเดตระบบปฏิบัติการเบราเซอร์ และซอฟต์แวร์ให้ทันสมัย
๕. หลีกเลี่ยงการใช้เว็บเมลผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะ และไม่ควรถูกตั้งค่าให้จำรหัสผ่าน
๖. ระวังอีเมลที่มีไฟล์แนบหรือลิงก์พาไปเว็บไซต์อื่น
๗. แม้อีเมลจากคนที่รู้จักก็อาจจะเป็นคนร้ายปลอมมาก็ได้ หากไม่แน่ใจควรยืนยันผ่านช่องทางอื่นที่ไม่ใช่อีเมล เช่น แจ้งยืนยันเปลี่ยนเลขที่บัญชีโอนเงินทางโทรศัพท์
๘. เปิดการใช้งานยืนยันตัวตนแบบ ๒ Factor Authentication โดยใช้เบอร์โทร อีเมลสำรองหรือโปรแกรม เช่น Google Authenticator
๙. เช็ครายชื่อผู้จะได้รับอีเมลก่อนกดปุ่ม Reply หรือ Reply All ทุกครั้ง คนร้ายมักใช้เทคนิคนี้ส่งอีเมลที่ใกล้เคียงกับคนที่เรารู้จัก
๑๐. อย่าหลงเชื่ออีเมลที่ลลอกให้เปลี่ยน Password หรือให้อัปเดตข้อมูลส่วนตัว หากไม่แน่ใจควรสอบถามกับผู้ส่งข้อมูลมาในช่องทางอื่นๆ อีกครั้ง

เคล็ดลับการใช้พาสเวิร์ด

๑. สร้างพาสเวิร์ดให้ซับซ้อนและจำยาก ไม่ใช่ตัวเลขหรือตัวอักษรเรียงกัน เช่น ๑๒๓๔ กขคง และไม่ใช้คำทั่วไปตามพจนานุกรม
๒. ตั้งให้ยาว อย่างน้อย ๑๒ ตัวอักษร
๓. ไม่จดไว้ใกล้ตัว-บันทึกไว้ติดตัว
๔. ไม่ให้พาสเวิร์ดกับใครโดยไม่จำเป็น แม้จะเป็นคนใกล้ชิด หากจำเป็นต้องให้พาสเวิร์ดแก่ผู้อื่น หลังจากใช้งานเสร็จควรทำการเข้าไปตั้งค่าพาสเวิร์ดใหม่ทุกครั้ง
๕. ไม่เซตค่าบันทึกพาสเวิร์ดอัตโนมัติ
๖. ล็อกอินแล้วล็อกเอาท์

อาชีพออนไลน์ การหารายได้บนโลกออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตในช่องต่างๆ เช่น การขายสินค้าผ่าน Facebook Instagram การเปิดร้านค้าออนไลน์กับเว็บไซต์ให้บริหารเปิดร้านค้าฟรี การขายสินค้าผ่านเว็บไซต์ต่างๆ เป็นต้น ซึ่งอาชีพออนไลน์ที่น่าสนใจ ได้แก่

๑. ขายภาพออนไลน์ สำหรับคนที่ชื่นชอบการถ่ายรูป อาทิเช่น วิวทิวทัศน์ ภาพสัตว์เลี้ยง หรือแม้กระทั่ง รูปท่าทางต่างๆ ที่น่าสนใจ
๒. นัก Chat Game หรือ Game Caster คือ การแบ่งปันความสนุก นอกจากทำให้ยอดผู้ติดตามเพิ่มขึ้นแล้ว ยังมีรายได้เพิ่มตามยอดวิว และการโดนเทจากคนดูด้วย
๓. รับรีวิวในโลกออนไลน์
๔. นักเขียน
๕. Influencer

๖. นักผลิต Content โดยการสร้างสรรค์คอนเทนต์ด้วยเคล็ดลับง่ายๆ มีดังนี้

๖.๑ แตกต่าง คือ ทำสิ่งที่สร้างสรรค์ที่ยังไม่เคยเกิดขึ้น หรือเกิดขึ้นน้อยมา

๖.๒ น่าสนใจ คือ มีความต่างก่อให้เกิดความน่าสนใจ จนเกิดเป็นกลุ่มคนที่ชื่นชอบผลงานเรา

๖.๓ น่าเชื่อถือ คือ ทำให้ผู้ชมเชื่อสิ่งที่เราต้องการสื่อออกไป

๖.๔ มีประโยชน์กับผู้ชม คือ ต้องสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์กับผู้อื่น

กรณีพบเจอปัญหาออนไลน์ สามารถร้องเรียนไปยังศูนย์รับเรื่องร้องเรียนปัญหาออนไลน์ ๑๒๑๒ OCC โทร.๑๒๑๒

๒.๒ ประสบการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ/การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

๑. ได้รับความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เพื่อความปลอดภัยในการใช้สื่อดิจิทัล

๒. มีความตระหนักรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมที่เป็น Cyberbullying และข้อแนะนำในการป้องกันและรับมือ Cyberbullying ทำให้รู้จักหลีกเลี่ยงภัยทางอินเทอร์เน็ตที่อาจส่งผลกระทบต่อตัวเองและหน่วยงาน และยังสามารถช่วยสอดส่อง ดูแล แจ้งเตือนเมื่อพบเห็นการเผยแพร่ข้อมูลเท็จหรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมที่เกี่ยวข้องกับหน่วยงาน

๓. ได้รับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องการกระทำผิดเกี่ยวกับ Cyberbullying

๓. ได้รับรู้เกี่ยวกับคำแนะนำป้องกันคุกคามทาง E-mail และเคล็ดลับการใช้โซเชียลมีเดีย เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกขโมยข้อมูลส่วนตัว หรือถูกขโมยความลับของหน่วยงาน

๒.๓ ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

-

๒.๔ ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

-

ลงชื่อ.....

(นางปานหทัย ทองอินทร์)

ตำแหน่ง เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ส่วนที่ ๓ ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

(✓) ทราบ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายฉันทพล หนองหารพิทักษ์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ปานหทัย ทองอินทร์

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
การเปลี่ยนผ่านสู่องค์กรดิจิทัล

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 1:00 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2569

A. H.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

ปานหทัย

(นางปานหทัย ทองอินทร์)
เจ้าพนักงานธุรการแบบปฏิบัติงาน





สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน
ขอมอบประกาศนียบัตรฉบับนี้ให้เพื่อแสดงว่า

นางปานหทัย ทองอินทร์

ได้ผ่านการพัฒนาทางไกลด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์

วิชา วิทยาส จลาตรู้เน็ต

[รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 1 ชั่วโมง]
ให้ไว้ ณ วันที่ 5 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

(นายปยวัฒน์ ศิวรักษ์)
เลขาธิการคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน

(นางปานหทัย ทองอินทร์)
เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน

