รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้/ประชุมเชิงปฏิบัติการ/และเป็นวิทยากร
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน

****

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ นายเมธาสิทธิ์ **นามสกุล** ดีพลา

ตำแหน่ง นักสำรวจดินปฏิบัติการ **กลุ่ม/ฝ่าย** วภก. กนผ.

หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ หลักสูตร "Digital Literacy : ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)

สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ) วภก. กนผ.

หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัลฯ

ตั้งแต่วันที่ ๙ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙

ถึงวันที่ ๙ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙

เพื่อ ☑ **อบรม** ☐ **สัมมนา** ☐ **อื่นๆ ระบุ**.....

ส่วนที่ ๒ สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

๒.๑ รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/ สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ

ในยุคปัจจุบัน โลกดิจิทัลได้กลายเป็นปัจจัยหนึ่งในการใช้ชีวิต ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการดำเนินกิจกรรมในหลายๆด้าน แม้โลกดิจิทัลจะช่วยให้เกิดความสะดวกสบาย และการเข้าถึงข้อมูลที่ง่ายขึ้น แต่ก็นำมาซึ่งความท้าทายด้านจริยธรรม และความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล ซึ่งอาจส่งผลกระทบโดยตรงต่อชีวิตจริงและชื่อเสียงในระยะยาว การรักษาความเป็นส่วนตัวและการปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เช่น PDPA และ พรบ. จึงเป็นสิ่งจำเป็นพื้นฐานที่ทุกคนต้องตระหนักรู้

อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)

๑. โลกดิจิทัล ถูกสร้างขึ้นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อจำลองกิจกรรมในชีวิตจริง โดยมีความแตกต่างที่สำคัญในด้านประสิทธิภาพและข้อจำกัด ดังนี้

๑.๑ สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว

๑.๒ ติดต่อสื่อสารได้ตลอดเวลา เช่น Facebook Line เป็นต้น สะดวกสบาย และประหยัดเวลา

๑.๓ ทำธุรกรรมได้ง่าย ไม่ต้องเสียเวลาเดินทาง

๒. มารยาทและจริยธรรมของพลเมืองดิจิทัล การอยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์อย่างมีความสุข มีหลักปฏิบัติ ดังนี้

๒.๑ สิ่งที่ควรปฏิบัติ

- ให้เกียรติและใส่ใจผู้อื่นเช่นเดียวกับในชีวิตจริง
- แบ่งปันข้อมูลที่มีประโยชน์และสร้างสรรค์

- ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนส่งต่อให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย
- ปฏิบัติตามกฎของชุมชนออนไลน์และกฎหมาย
- ขออนุญาตก่อนนำข้อมูลของผู้อื่นไปใช้งาน

๒.๒ สิ่งที่ไม่ควรปฏิบัติ

- ใช้ถ้อยคำรุนแรงหรือแสดงอารมณ์ขันที่หมิ่นประมาทผู้อื่น
- ส่งต่อข้อมูลที่ไม่แน่ใจว่าเป็นความจริง (Fake News)
- ใช้โซเชียลมีเดียให้ร้ายผู้อื่น หรือละลาน (Bully) ข่มขู่ผู้อื่น
- แชร์หรือโพสต์ข้อมูลส่วนบุคคลมากเกินไป
- ใช้ความเป็นอาวุโสในการข่มขู่หรือกดดันในการสนทนา

๓. อัตลักษณ์ทางดิจิทัล

อัตลักษณ์ดิจิทัลคือภาพลักษณ์และตัวตนที่เกิดจากข้อมูลทุกอย่างที่เราเผยแพร่บนโลกออนไลน์ ซึ่งจะกลายเป็นสิ่งที่ผู้คนใช้จดจำเรา

๓.๑ องค์ประกอบของอัตลักษณ์ดิจิทัล ประกอบด้วย

- ข้อมูลส่วนตัว: ชื่อ-นามสกุล รูปภาพ วันเกิด เลขบัตรประชาชน หมายเลขบัตรเครดิต
- กิจกรรมดิจิทัล: บัญชีผู้ใช้งาน รหัสผ่าน อีเมล การเช็คอินสถานที่ ประวัติการค้นหา การกดถูกใจ และพฤติกรรมการแสดงออกต่างๆ

๓.๒ ผลกระทบของการสร้างอัตลักษณ์ มีดังนี้

- เชิงบวก สร้างความสัมพันธ์ที่ดี เปิดโอกาสในการทำงานและสังคม ได้รับการจดจำในทางที่ดี
- เชิงลบ ถูกคุกคามทางดิจิทัล กระทบต่อสภาพจิตใจ ชื่อเสียงเสียหาย และส่งผลต่อชีวิตจริง เนื่องจากข้อมูลบนโลกออนไลน์มักไม่สามารถลบออกได้อย่างถาวร

๓.๓ แนวทางการสร้างและปรับปรุงอัตลักษณ์ที่เหมาะสม

- ตระหนักเสมอ สิ่งที่โพสต์จะคงอยู่ตลอดไป
- เลิกคิดว่านี่คือโลกจำลอง ทุกข้อมูลมีเจ้าของและส่งผลกระทบจริง
- เปลี่ยนรหัสผ่านบ่อยๆ
- ค้นหาชื่อตัวเองบนโลกดิจิทัลสม่ำเสมอ หากพบข้อมูลที่ไม่เหมาะสมให้ดำเนินการลบหรือแก้ไข
- ไม่สร้างตัวตนปลอมหรือแอบอ้างรูปภาพ ชื่อของบุคคลอื่น

๔. ความเป็นส่วนตัวและกฎหมายคุ้มครองข้อมูล ประกอบด้วยข้อมูลที่เผยแพร่ได้และข้อมูลที่ไม่ควรเผยแพร่

๔.๑ ข้อมูลที่เผยแพร่ได้ ชื่อเล่น นามแฝง อายุ เพศ

๔.๒ ข้อมูลที่ไม่ควรเผยแพร่ เลขบัตรประชาชน เลขบัญชีธนาคาร ที่อยู่ วันเดือนปีเกิด หมายเลขโทรศัพท์

๕. ภัยคุกคามและการป้องกัน

รูปแบบภัยคุกคามที่พบบ่อย เช่น หลอกลวงผ่านทางอีเมลหรือโทรศัพท์ แอบอ้างเป็นเจ้าหน้าที่รัฐหรือบริษัทดัง แจ้งว่าถูกรางวัลใหญ่แต่ต้องโอนเงินค่าธรรมเนียมก่อน เป็นต้น

๕.๑ วิธีการป้องกันและแก้ไข

- ตั้งรหัสผ่านที่รัดกุมและอัปเดตสม่ำเสมอ
- ติดตั้งซอฟต์แวร์ป้องกันไวรัสและสำรองข้อมูลใน Cloud หรือ Hard Drive ภายนอก
- ตั้งค่าโปรไฟล์โซเชียลมีเดียให้เป็นส่วนตัว (Private)

- สังเกต URL และที่มาของข้อมูลก่อนทำธุรกรรม

๕.๒ เมื่อถูกละเมิด

- แจ้งเจ้าตัวทราบทันทีหากพบคนใกล้ชิดถูกแอบอ้าง
- เปลี่ยนรหัสผ่านและพิสูจน์ตัวตนใหม่ (หากทำได้)
- รายงานปัญหา (Report) ไปยังแพลตฟอร์มหรือแอปพลิเคชันนั้นๆ
- เก็บหลักฐานและแจ้งความบันทึกประจำวันกับเจ้าหน้าที่ตำรวจ

การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล (Digital Use)

๑. การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล

การใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ ต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่างโลกดิจิทัล และโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อป้องกันผลกระทบด้านลบที่อาจเกิดขึ้น เช่น ผลกระทบจากการใช้งานเกินพอดี ทำให้เกิดสภาวะปวดหลัง ความเครียด เป็นต้น

หลักเกณฑ์การจัดสมดุลเวลาหน้าจอ

- ให้ความสำคัญกับคนในโลกแห่งความจริงเป็นอันดับแรก
- กำหนดวัตถุประสงค์ทุกครั้งก่อนใช้อุปกรณ์ดิจิทัล
- สัญญาณเตือนจากร่างกายเมื่อใช้งานนานเกินไป
- มีความพร้อมทางจิตใจก่อนเริ่มเข้าสู่โลกออนไลน์

๒. การบริหารจัดการและเครื่องมือตรวจสอบการใช้งาน

ผู้ใช้สามารถใช้เครื่องมือที่มีมาให้ในระบบปฏิบัติการ เพื่อตรวจสอบและควบคุมระยะเวลาการใช้งาน (Screen Time) ได้ เช่น แอปพลิเคชัน Digital Wellbeing เป็นต้น

๓. การใช้งานโทรศัพท์มือถือ ไม่ให้เสี่ยงต่อสุขภาพ ควรปฏิบัติตามคำแนะนำ ดังนี้

๓.๑ วางหน้าจอห่างจากสายตาประมาณ ๑๒-๑๕ นิ้ว

๓.๒ นั่งบนเก้าอี้ที่มีพนักพิงทำมุมประมาณ ๑๐๐ องศา ยกจอให้พอดีระดับสายตาโดยตั้งศอกกับลำตัว

๓.๓ ไม่ควรเล่นติดต่อกันเกิน ๑-๒ ชั่วโมง ควรพักสายตาและข้อมืออย่างน้อย ๕-๑๐ นาทีต่อชั่วโมง

๓.๔ ปรับความสว่างหน้าจอให้เหมาะสมกับสภาพแสงแวดล้อม เลือกอุปกรณ์ที่มีหน้าจอขนาดเหมาะสม ภาพชัด และระบบสัมผัสลื่นไหล

๔. สัญญาณการบอกเขต การเสพติดเนื้อหา

๔.๑ มีการกดไลก์หรือแสดงปฏิกิริยาบ่อยครั้งในทุกๆ ชั่วโมง

๔.๒ รู้สึกขาดอะไรบางอย่างหากไม่ได้เข้าถึงเนื้อหาหรือกดไลก์ในวันนั้น

๔.๓ มักมีความคิดแวบขึ้นมาว่าอยากเข้าไปอ่านเนื้อหาตลอดเวลาที่ว่าง

๕. การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางด้านดิจิทัล (Digital Empathy)

หลักการเอาใจเขามาใส่ใจเรา เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสังคมออนไลน์ที่ดี โดยมีแนวทางปฏิบัติ เช่น เมื่อเพื่อนโพสต์ข้อความสิ้นหวัง ควรให้กำลังใจอย่างจริงใจ ระมัดระวังการใช้คำพูด และหลีกเลี่ยงการหยอกล้อหรือเล่นตลกกับความรู้สึก เนื่องจากตัวอักษรไม่มีน้ำเสียง อาจทำให้เข้าใจผิดได้

๖. ข้อควรระวังในการเผยแพร่เนื้อหา เนื้อหาที่ควรหลีกเลี่ยงในการโพสต์ มีดังนี้

๖.๑ เนื้อหาหรือรูปภาพที่มีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น

๖.๒ เนื้อหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งด้านความเชื่อและศาสนา

๖.๓ เนื้อหาที่แสดงความรุนแรงและทารุณกรรม

๖.๔ การแอบอ้างหรือใช้ภาพบุคคลอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security)

๑. การล่วงละเมิดทางไซเบอร์

การล่วงละเมิดทางไซเบอร์คือพฤติกรรมที่เป็นอันตราย สร้างความรำคาญ หรือความเสียหายต่อความรู้สึกและทรัพย์สิน โดยครอบคลุมพฤติกรรมหลายรูปแบบ ดังนี้

๑.๑ ต้องการก่อกวนโดยไม่มีสาเหตุ

๑.๒ ต้องการกลั่นแกล้งเป้าหมายที่มีความขัดแย้งกัน

๑.๓ ต้องการข่มขู่สร้างความหวาดกลัว

๑.๔ ประสงค์ร้ายและต้องการติดตามเป้าหมายในชีวิตจริง

๒. สาเหตุของภัยคุกคามทางไซเบอร์

ความผิดพลาดเพียงเล็กน้อยสามารถกลายเป็นช่องโหว่ขนาดใหญ่ให้ผู้ประสงค์ร้ายเข้าถึงข้อมูลสำคัญได้ โดยมีสาเหตุหลัก ๓ ประการ ดังนี้

๒.๑ การตั้งรหัสผ่านที่คาดเดาง่าย

๒.๒ โปรแกรมรักษาความปลอดภัยไม่มีประสิทธิภาพ อุปกรณ์ดิจิทัลอาจมีความเสี่ยงหากโปรแกรมรักษาความปลอดภัยไม่ทำงานหรือทำงานไม่เต็มประสิทธิภาพ ซึ่งมักเกิดจากการใช้ซอฟต์แวร์ผิดลิขสิทธิ์ หรือการขาดการอัปเดตโปรแกรมอย่างสม่ำเสมอ ทำให้เกิดช่องโหว่ในการขโมยข้อมูล

๒.๓ ความประมาท การเปิดเผยข้อมูลโดยไม่ระวัง เช่น การกดลิงก์ที่น่าสงสัย หรือการรับไฟล์จากบุคคลที่ไม่รู้จัก เป็นช่องทางหลักที่ผู้ประสงค์ร้ายใช้โจมตีผู้ใช้งาน

๓. ประเภทของภัยคุกคามที่พบบ่อย

๓.๑ อีเมลอันตราย อีเมลที่แอบอ้างว่าเป็นลิงก์จากเกม กิจกรรมแจกรางวัล ธนาคาร แอปกระเป๋าเงิน หรือหน่วยงานรัฐบาล

๓.๒ สแปม (Spam) อีเมลโฆษณาที่ส่งโดยไม่ได้รับอนุญาต สร้างความรำคาญและมักไม่ระบุตัวตนผู้ส่ง

๓.๓ ฟิชชิง (Phishing) การหลอกลวงให้เหยื่อกดลิงก์เพื่อกรอกข้อมูลส่วนตัว เช่น รหัสผ่าน เลขบัตรประชาชน หรือรหัส OTP เพื่อทำธุรกรรม

๓.๔ มัลแวร์ (Malware) โปรแกรมที่ถูกออกแบบเพื่อสร้างความเสียหาย เข้าควบคุมระบบ เปลี่ยนรหัสผ่าน หรือเรียกค่าไถ่ (Ransomware)

๓.๕ ภัยจากการชอปปิงออนไลน์

ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล

๑. การใช้งานสื่อสารสนเทศ

แหล่งข้อมูลดิจิทัลคือข้อมูลที่สร้างขึ้นหรือแปลงสภาพจากระบบอนาล็อกให้อยู่ในรูปแบบที่เข้าถึงได้ผ่านอินเทอร์เน็ต โดยสามารถจำแนกประเภทได้ตามเกณฑ์ต่างๆ ดังนี้

๑.๑ จำแนกตามแหล่งเผยแพร่ ข้อมูลที่สร้างโดยเจ้าของเว็บไซต์เอง หรือข้อมูลที่สร้างโดยชุมชนผู้ใช้งาน

๑.๒ จำแนกตามสิทธิ์การเข้าถึง แหล่งข้อมูลแบบเปิดเสรี และแหล่งข้อมูลที่จำกัดการเข้าถึง

๑.๓ จำแนกตามวัตถุประสงค์ ด้านการศึกษา ความบันเทิง สุขภาพ ธุรกรรมทางการเงิน เศรษฐศาสตร์และธุรกิจ

๒. เกณฑ์การประเมินคุณภาพ

เพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลที่นำมาใช้มีความถูกต้องและน่าเชื่อถือ ควรใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

๒.๑ ความทันสมัย (Currency) ตรวจสอบวันที่เผยแพร่ การอัปเดตข้อมูล และลิงก์ภายในเว็บไซต์ว่ายังใช้งานได้หรือไม่

๒.๒ ความตอบโจทย์ (Relevance) เนื้อหาต้องตรงกับวัตถุประสงค์การใช้งานและเหมาะสำหรับกลุ่มเป้าหมาย

๒.๓ ความถูกต้อง (Accuracy) ข้อมูลต้องเป็นข้อเท็จจริง มีหลักไวยากรณ์ที่ถูกต้อง และมีหลักฐานการตรวจสอบรองรับ

๒.๔ ความเชี่ยวชาญ (Authority) ผู้เขียนต้องระบุตัวตนชัดเจน มีประสบการณ์หรือคุณวุฒิที่เหมาะสมกับเนื้อหา

๒.๕ วัตถุประสงค์ (Purpose) ตรวจสอบว่าเป็นข้อมูลเพื่อแจ้งข้อเท็จจริง หรือมีอคติเพื่อการโฆษณาชวนเชื่อ

๓. ลักษณะข้อมูล การสืบค้นข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ มีเทคนิคและเครื่องมือแนะนำ ดังนี้

๓.๑ การใช้ Keyword การใช้เครื่องหมายอัญประกาศ (" ") เพื่อระบุกลุ่มคำเฉพาะ เช่น "ฟ้าทะลายโจร โควิด ยารักษาโรค" เพื่อให้ผลลัพธ์ตรงประเด็น

๓.๒ การค้นหาตามประเภทไฟล์ ใช้คำสั่ง filetype ตามด้วยนามสกุลไฟล์ เช่น digital filetype:doc เพื่อค้นหาเอกสาร Microsoft Word โดยเฉพาะ

๓.๓ การค้นหารูปภาพตามสิทธิ์ เลือก "สิทธิ์การใช้งาน" (Usage Rights) ใน Google และระบุเป็น "สัญญาอนุญาต Creative Commons" เพื่อให้ได้รูปที่นำไปใช้ต่อได้อย่างปลอดภัย

๔. ผู้จัดทำสื่อและสารสนเทศ

เนื้อหาดิจิทัลแบ่งออกเป็นหลายประเภท เช่น เนื้อหาด้านสุขภาพ ความบันเทิง เป็นต้น โดยมีการใช้สื่อที่หลากหลาย เช่น ข้อความ เสียง ภาพนิ่ง วิดีโอ

๕. หลักการสร้างสื่อให้ถูกลิขสิทธิ์ และมีจริยธรรม

ลิขสิทธิ์ Creative Commons (CC) เป็นทางเลือกให้เจ้าของผลงานสามารถแบ่งปันข้อมูลภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด ทั้งหมด ๖ รูปแบบ มีดังนี้

๕.๑ CC BY แจกฟรี เปลี่ยนแปลง ดัดแปลง รวมถึงใช้ทางการค้า และต้องมีการอ้างอิง

๕.๒ CC SA เปลี่ยนแปลง ดัดแปลง รวมถึงใช้ทางการค้า และต้องมีการอ้างอิง

๕.๓ CC BY-ND ให้ใช้ แจกจ่าย รวมถึงใช้ทางการค้า ต้องมีอ้างอิง และห้ามดัดแปลง

๕.๔ CC BY-NC เปลี่ยนแปลง ดัดแปลง ต้องมีอ้างอิง แต่ห้ามใช้ทางการค้า

๕.๕ CC BY-NC-ND ห้ามดัดแปลง ห้ามใช้ทางการค้า แต่ต้องมีอ้างอิง

๕.๖ CC BY-NC-SA เผยแพร่ ดัดแปลง ต้องมีอ้างอิง และห้ามใช้ทางการค้า

ร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint)

ร่องรอยดิจิทัลคือประวัติและพฤติกรรมการใช้งานทั้งหมดที่ถูกระบบบันทึกไว้ มีทั้งเชิงบวกที่เสริมสร้างภาพลักษณ์ และเชิงลบที่อาจนำไปสู่ความเสียหายต่อชื่อเสียง ทรัพย์สิน หรือความเป็นส่วนตัว ผู้ใช้งานจำเป็นต้องมีเครื่องมือและวิธีการรับมือกับความเสี่ยงในรูปแบบต่างๆ เช่น การใช้แอปพลิเคชันจัดการรหัสผ่าน การใช้เครื่องมือค้นหาแบบไม่เปิดเผยตัวตน และการรู้วิธีจัดการเมื่อถูกสวมรอยหรือถูกหลอกลวง

๑. การรับมือความเสียหายจากร่องรอยทางดิจิทัล เมื่อเกิดปัญหาหรือผลกระทบจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ผู้ใช้งานควรดำเนินการตามแนวทางดังต่อไปนี้

๑.๑ กรณีเสียชื่อเสียงจากการโพสต์ ให้ลบหรือแก้ไขโพสต์ที่เป็นปัญหา ขอโทษผู้ได้รับผลกระทบอย่างจริงใจ และเริ่มต้นสร้างร่องรอยดิจิทัลใหม่ที่เหมาะสม

๑.๒ กรณีถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว (ถูกสวมรอยบัญชี) ให้รีบดำเนินการกด Report บัญชีนั้น เปลี่ยนรหัสผ่านทันที และแจ้งให้เจ้าของบัญชีหรือผู้ที่เกี่ยวข้องทราบ

๑.๓ กรณีสูญเสียทรัพย์สินจากการถูกหลอกลวง ให้รวบรวมหลักฐาน แจ้งความและลงบันทึกประจำวันกับตำรวจในท้องที่ และโทรสายด่วน OCC ๑๒๑๒ เพื่อแจ้งร้องเรียนและส่งเรื่องไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๑.๔ กรณีถูกโจมตีจากพิกัด (Location) หรือรูปที่ถูกแท็ก ควรเช็คอินเฉพาะสถานที่ที่ไม่ใช่ที่ส่วนตัว ปิดระบบแสดงตำแหน่ง (Location) ในโซเชียลมีเดีย และตั้งค่าการมองเห็นให้เฉพาะกลุ่มเพื่อนเท่านั้น

๒. การมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างความร่วมมือ (Interaction and Collaboration)

เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้การสื่อสารเกิดขึ้นได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งผ่านการโทร Video Call การแชท การโพสต์ และการคอมเมนต์ โดยแบ่งลักษณะการสื่อสารออกเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๒.๑ การสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้เทคโนโลยีสื่อสาร เช่น การโทร การพิมพ์ข้อความ

๒.๒ การสื่อสารระหว่างกลุ่มคน ใช้การตั้งค่ากลุ่มแบบปิด (Private Group) เช่น Facebook Group แบบปิด หรือกลุ่ม Line เพื่อให้เข้าถึงได้เฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องเท่านั้น

๒.๓ การสื่อสารแบบสาธารณะ การเปิดโพสต์เป็นสาธารณะ เช่น การโพสต์บน Facebook ส่วนตัว แล้วเปิดให้เป็นสาธารณะ

การปรับตัวในยุคดิจิทัล (Digital Disruption)

๑. การปรับตัวของบุคลากร

บุคลากรในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องพัฒนาตนเองในหลายมิติเพื่อให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง โดยแบ่งการปรับตัวออกเป็นสองส่วนหลัก ดังนี้

๑.๑ การพัฒนาทักษะส่วนบุคคล

- พัฒนาทั้ง Soft Skills และ Hard Skills ให้มีความสมดุล
- ปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงานจากการเก็บเอกสารแบบเดิม มาเป็นการจัดเก็บไฟล์ดิจิทัลบนระบบออนไลน์
- กำหนดเป้าหมายการทำงานด้วย KPI ที่ชัดเจน และใช้สถิติในการติดตามและวิเคราะห์ประสิทธิภาพการทำงาน

๑.๒ การปรับตัวในสถานที่ทำงานและวัฒนธรรมองค์กร

- เข้าใจและปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมองค์กรที่แตกต่างกันตามวิชาชีพ
- เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้คนต่างวัย เช่น Generation X, Z จนถึงรุ่น Alpha ซึ่งแต่ละกลุ่มมีทักษะและการใช้เทคโนโลยีที่แตกต่างกัน
- ต้องมีการกำหนดขั้นตอนการทำงาน (Work Process) ที่เข้าใจง่าย

๒. ภาวะผู้นำและการบริหารจัดการ

ผู้นำในยุคดิจิทัลต้องมีทักษะที่เน้นไปที่การบริหารบุคคลต้องมีวุฒิภาวะทางอารมณ์สูง สามารถควบคุมอารมณ์และบริหารจัดการคนที่มีความหลากหลายได้ และเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการงาน เช่น ประชุมออนไลน์ จัดเก็บเอกสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์

๓. ยุทธศาสตร์ระดับองค์กร เพื่อให้สอดคล้องกับนโยบาย Thailand ๔.๐ องค์กรจำเป็นต้องวางรากฐานในระดับมหภาค ดังนี้

๓.๑ จัดทำแผนกลยุทธ์หรือยุทธศาสตร์ที่มีความต่อเนื่อง ตั้งแต่ระยะ ๔ ปี จนถึง ๒๐ ปี

๓.๒ ดึงศักยภาพของข้อมูลที่มีอยู่ (Big Data) มาใช้ประโยชน์ในการวางแผนและการตัดสินใจ

๓.๓ นำเทคโนโลยีใหม่ๆมาประยุกต์ใช้ เช่น การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือน (VR) ในสื่อประชาสัมพันธ์

๓.๔ เปลี่ยนสื่อสิ่งพิมพ์แบบเดิมเป็น E-book หรือการใช้ QR Code เพื่อการสื่อสารที่ง่ายขึ้น

๓.๕ ส่งเสริมให้บุคลากรเรียนรู้ผ่านระบบ MOOC (Massive Open Online Courses) เช่น ThaiMOOC เพื่ออัปเดตความรู้ได้ตลอดเวลา

สรุป

โลกกำลังสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มตัว ต้องพัฒนาทั้งด้าน Soft Skills และ Hard Skills เรียนรู้การทำงานร่วมกับคนต่างรุ่น นำเทคโนโลยีมาปรับใช้เพื่อให้งานสำเร็จเร็วขึ้น มีประสิทธิภาพมากขึ้น รวมถึงการใช้สื่อบนโลกออนไลน์ มักทิ้งร่องรอยไว้เสมอ ควรตระหนักถึงเรื่องความปลอดภัย ในด้านข้อมูลส่วนตัว และความปลอดภัยจากการท่องโลกออนไลน์ สิ่งที่ขาดไม่ได้คือ มารยาทที่ดีในการติดต่อสื่อสาร ควรสร้างภาพลักษณ์ที่ดี และคิดให้ถี่ถ้วนก่อนใช้งานบนโลกออนไลน์เสมอ

๒.๒ ประสบการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ /การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

☑ **ต่อตนเอง / การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน**

นำความรู้ที่ได้รับมาปรับใช้กับการทำงาน การติดต่อสื่อสารทางออนไลน์ ได้อย่างถูกต้อง ใช้งานอย่างระมัดระวัง ไม่ขัดกับหลักทางด้านจริยธรรม ทางด้านกฎหมาย รวมถึงรู้เท่าทันภัยคุกคามทางโลกไซเบอร์ เพื่อให้ไม่เกิดผลกระทบกับองค์กรมากที่สุด

๒.๓ ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ

ปัญหาทางด้านความเร็วและความเสถียรของอินเทอร์เน็ต ทำให้การเรียนรู้ขาดความต่อเนื่อง

๒.๔ ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ข้อมูลการนำเสนอมีความกระชับ และเข้าใจง่าย

ลงชื่อ.....

(นายเมธาสิทธิ์ ดีพลา)

ตำแหน่ง.....นักสำรวจดินปฏิบัติการ.....

ผู้รายงาน

วันที่ ๑๖ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๙

ส่วนที่ ๓ ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

(✓) ทราบ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายนันทพล หนองหารพิทักษ์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

วันที่ ๑๖ เดือน ก.พ. พ.ศ. ๒๕๖๕

DGA
DIGITAL GOVERNMENT DEVELOPMENT AGENCY

TDGA
THAILAND DIGITAL GOVERNMENT ACADEMY

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

คุณ เมธาสิทธิ์ ดีพลา

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน

Digital Literacy : ความฉลาดทางดิจิทัล

(Digital Intelligence)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 1:30 **ชั่วโมง**

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2569

(นางไอรดา เหลืองวิไล)
รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล
รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

(เมธาสิทธิ์ ดีพลา)

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.)
Date: 2026-02-09T15:25:18.974+07:00
eac00b60

DGA
DIGITAL GOVERNMENT DEVELOPMENT AGENCY

TDGA
THAILAND DIGITAL GOVERNMENT ACADEMY

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

คุณ เมธาสิทธิ์ ดีพลา

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน

AI for Everyone : ปัญญาประดิษฐ์เพื่ออนาคตของทุกคน

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 1:30 **ชั่วโมง**

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 10 กุมภาพันธ์ 2569

(นางไอรดา เหลืองวิไล)
รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล
รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

(นายเมธาสิทธิ์ ดีพลา)

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.)
Date: 2026-02-10T10:16:28.361+07:00
f327ae29