

รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ.....นางสาวสิริวัลย์.....นามสกุล.....ราชภัฏวไลย.....
ตำแหน่ง.....นักวิชาการเกษตรชำนาญการ.....กลุ่ม/ฝ่าย.....กลุ่มวิเคราะห์สภาพการใช้ที่ดิน.....
หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....
หลักสูตร.....ทักษะเอไอระดับพื้นฐาน (AI Basic).....
สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....อบรมผ่านระบบออนไลน์ TDGA e-learning ณ กลุ่มวิเคราะห์สภาพ.....
การใช้ที่ดิน กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน.....
หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/ประชุม/สัมมนา.....สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล.....
ตั้งแต่วันที่.....2.....เดือน.....มิถุนายน.....พ.ศ.....2569.....ถึงวันที่.....5.....เดือน.....มิถุนายน.....พ.ศ.....2569.....
เพื่อ ☒ อบรม ☐ สัมมนา ☐ อื่นๆ ระบุ.....

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

2.1 รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

1. ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI)

1.1 AI หรือปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์คืออะไร

ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) คือ รูปแบบหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์ที่ถูกฝึกฝนด้วยข้อมูลจำนวนมาก เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่ๆ โดยการเรียนรู้และจดจำรูปแบบต่างๆ ที่มีอยู่ในข้อมูล ได้แก่ ข้อความ รูปภาพ เสียง หรือวิดีโอ หรือแนวคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ โดยมีรากฐานมาจากการวิจัย AI ในยุคแรก และการสำรวจทางคณิตศาสตร์ รวมถึงการสร้าง Chatbot ในช่วงปี ค.ศ. 1960 ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการสื่อสารระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร ต่อมาในช่วงปี ค.ศ. 2010 ได้มีการพัฒนาเทคโนโลยี Generative Adversarial Networks (GANs) ซึ่งเปิดโอกาสให้ AI สามารถสร้างข้อมูลใหม่ เช่น ภาพและสื่อดิจิทัลได้อย่างสมจริง หลังจากนั้นเทคโนโลยี Generative Pre-trained Transformers (GPTs) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญ โดยพัฒนาอย่างก้าวกระโดดในด้านการประมวลผลภาษาและการสร้างข้อความตาม

1.2 โมเดล Generative AI

โมเดล Generative AI เปรียบเสมือน “สมอง” ของระบบ AI โดยเป็นโครงสร้างทางคณิตศาสตร์ที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อเรียนรู้รูปแบบและความสัมพันธ์ของข้อมูลผ่านกระบวนการ การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) โดยอาศัยอัลกอริทึมหรือชุดคำสั่งในการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนมาก อย่างไรก็ตาม โมเดล AI มีหลายประเภท และแต่ละประเภทมีวัตถุประสงค์และความสามารถที่แตกต่างกัน ตัวอย่างโมเดลที่ได้รับความนิยมและมีความสามารถสูงคือ Generative Pre-trained Transformer (GPT) ซึ่งถูกออกแบบมาให้สามารถเข้าใจบริบทของภาษาและคาดการณ์คำตอบหรือเนื้อหาที่เหมาะสมได้อย่างเป็นธรรมชาติ ถูกนำไปประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลายในหลายด้าน เช่น การช่วยแต่งข้อความให้สมบูรณ์ การแปลภาษา การสรุปเนื้อหา การตอบคำถาม การสร้างเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ ตลอดจนการช่วยเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Coding Assistance)

1.3 ภาษาศาสตร์ทาง AI

ภาษาศาสตร์ทาง AI เกี่ยวข้องกับการทำให้คอมพิวเตอร์เข้าใจ วิเคราะห์ และสร้างภาษามนุษย์ได้ โดยมีเทคโนโลยีสำคัญคือ การประมวลผลภาษาธรรมชาติที่เรียกว่า Natural Language Processing (NLP)

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ (ต่อ)

ภาษาศาสตร์ทาง AI เกี่ยวข้องกับการทำให้คอมพิวเตอร์เข้าใจ วิเคราะห์ และสร้างภาษามนุษย์ได้ โดยมีเทคโนโลยีสำคัญ คือ การประมวลผลภาษาธรรมชาติที่เรียกว่า Natural Language Processing (NLP) ซึ่งช่วยให้ AI แปลภาษา วิเคราะห์ความรู้สึก จดจำเสียงพูด และจัดหมวดหมู่ข้อมูลได้ หนึ่งในสาขาย่อยที่สำคัญของ NLP คือ การสร้างภาษาธรรมชาติ Natural Language Generation (NLG) หรือการสร้างภาษาธรรมชาติ ซึ่งช่วยให้ AI สร้างข้อความจากข้อมูลได้อย่างเหมาะสมกับบริบท นอกจากนี้ยังมี Large Language Models (LLM) ที่ได้รับการฝึกจากข้อมูลภาษาขนาดใหญ่ ทำให้สามารถสนทนา ตอบคำถาม สรุปเนื้อหา วิเคราะห์ข้อมูลและสร้างเนื้อหาได้อย่างซับซ้อนมากขึ้น ตัวอย่างการนำเทคโนโลยี NLG และ LLM มาใช้ในปัจจุบันนี้ เช่น Microsoft Copilot และ GitHub

1.4 การสร้างภาพด้วย AI จากข้อความ

การสร้างภาพด้วย AI จากข้อความ หรือ Text-to-Image Generation เครื่องมือสร้างภาพเหล่านี้ทำงานผ่านอัลกอริทึมขั้นสูงที่สามารถตีความข้อความที่ผู้ใช้ป้อนเข้าไป และแปลงเป็นภาพที่มีองค์ประกอบตรงตามคำอธิบาย ตัวอย่างหนึ่งของเทคโนโลยีที่ได้รับความนิยมคือ เป็นความสามารถของ Generative AI ที่แปลงคำอธิบายให้กลายเป็นภาพได้ เช่น การใช้ DALL-E หรือ Microsoft Designer ผ่าน Microsoft Copilot ผู้ใช้สามารถพิมพ์คำสั่ง เพื่อบอกลักษณะภาพที่ต้องการ ยิ่งคำสั่งมีความชัดเจนและละเอียดมากเท่าใด ภาพที่ได้ก็จะใกล้เคียงกับความต้องการมากขึ้น เทคโนโลยีนี้ช่วยให้ผู้ที่ไม่มีทักษะด้านศิลปะสามารถสร้างภาพประกอบโปสเตอร์ การ์ด หรือสื่อประชาสัมพันธ์ได้ง่ายขึ้น

1.5 Generative AI เพื่อนำมาใช้ในการสร้างคอนเทนต์

ปัจจุบัน Generative AI กำลังเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิธีที่มนุษย์สร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์กับโลกดิจิทัล โดยผสมผสานระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์ซึ่งอัลกอริทึมและข้อมูลทำงานร่วมกันเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ Generative AI มีหลายประเภท ได้แก่

1.5.1 Text-based generative AI สำหรับการสร้างข้อความ เทคโนโลยีนี้ใช้โมเดล AI ขั้นสูง ช่วยในการเขียน สรุป ค้นหาข้อมูล และร่างเอกสารต่าง ๆ ทำให้การทำงานมีความรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

1.5.2 Text-to image generative AI สำหรับการสร้างภาพ เป็นเทคโนโลยีที่แปลงคำอธิบาย หรือจินตนาการของผู้ใช้ให้กลายเป็นภาพ โดย AI จะตีความคำสั่ง และสร้างภาพตามรายละเอียดที่กำหนด

1.5.3 Audio Generative AI สำหรับการสร้างเสียง สามารถสร้างเสียง พากย์เสียง แต่งเพลง หรือจำลองเสียงมนุษย์ได้อย่างสมจริง โดยเรียนรู้ลักษณะเสียงจากข้อมูลต้นแบบ

1.5.4 Video generative AI สำหรับการสร้างวิดีโอ สามารถสร้างหรือปรับปรุงวิดีโอจากข้อมูลเดิม เช่น การสร้างภาพเคลื่อนไหว การจำลองฉากเสมือน และการเพิ่มความคมชัดของวิดีโอเก่า

1.6 โอกาสใหม่ที่มาพร้อมกับ Generative AI

Generative AI เปิดโอกาสใหม่ทั้งในด้านการศึกษา การทำงานภาครัฐ ธุรกิจสร้างสรรค์ และการสื่อสารสาธารณะ เพราะช่วยลดต้นทุนเวลา ทำให้การผลิตเนื้อหาเข้าถึงง่ายขึ้น และทำให้คนที่ไม่ได้มีทักษะเชิงเทคนิคสูงสามารถใช้งานเครื่องมือสร้างสรรค์ได้มากขึ้น ขณะเดียวกัน งานวิชาการยังชี้ว่าเทคโนโลยีนี้มีบทบาทสำคัญในภาคบริการสาธารณะและงานความรู้ แต่ต้องกำกับด้วยแนวทางการใช้อย่างรับผิดชอบ เนื่องจากยังมีความเสี่ยงเรื่องข้อมูลคลาดเคลื่อน อคติ ความเป็นส่วนตัว และการใช้ข้อมูลไม่เหมาะสม ดังนั้นโอกาสของ Generative AI จึงมาพร้อมความจำเป็นในการพัฒนาทักษะ AI literacy การเขียน prompt อย่างมีประสิทธิภาพ และการตรวจสอบผลลัพธ์ก่อนนำไปใช้จริง

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ (ต่อ)

2. การค้นหาทางอินเทอร์เน็ตและอื่น ๆ

2.1 วิวัฒนาการของการค้นหา

การค้นหาข้อมูลได้พัฒนาอย่างต่อเนื่องจากการค้นคว้าผ่านหนังสือและห้องสมุด ซึ่งใช้เวลาและมีข้อจำกัดด้านการเข้าถึง สู่การค้นหาผ่านอินเทอร์เน็ต ที่ช่วยให้ผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและสะดวกยิ่งขึ้น โดย วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการค้นหา มีดังนี้

วิวัฒนาการของเทคโนโลยีการค้นหา

ปี / ค.ศ.	ยุค	เทคโนโลยีสำคัญ	ลักษณะการทำงาน
ก่อน 1970	ยุคก่อนอินเทอร์เน็ต	สิ่งพิมพ์/ห้องสมุด	สืบค้นเอกสารทางกายภาพ ใช้เวลานาน มีข้อจำกัดด้านสถานที่
1970	ยุคเริ่มต้นของ PC	คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล	การพัฒนาคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล วางรากฐานระบบดิจิทัล
1990	ยุคเครือข่ายระยะแรก	Microsoft Network (MSN)	เริ่มต้นการเชื่อมต่อและเข้าสู่ระบบเครือข่ายออนไลน์
1996	ยุคจัดทำดัชนีเว็บ	Windows NT 4.0/ Indexing Service/ IIS Server	ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและจัดทำดัชนี (Web Indexing) ค้นหาข้อความผ่านเซิร์ฟเวอร์
2000 - 2004	ยุคอัลกอริทึมกรรมสิทธิ์	MSN Search Algorithm	พัฒนาระบบประมวลผลและแสดงผลลัพธ์ด้วยเทคโนโลยีตนเอง
2009	ยุคเสิร์ชเอนจิน (Search engine)	Bing	เครื่องมือค้นหา คัดกรอง และแสดงผลลัพธ์ตรงตามคำค้นหา (Query)
ปัจจุบัน	ยุคปัญญาประดิษฐ์ (AI)	Generative AI	ใช้ระบบคิดคำนวณเชิงเหตุผล (Reasoning Engine) สรุปคำตอบผ่านการแชท

2.2 เครื่องมือค้นหาหรือ Search Engine

เครื่องมือค้นหา ทำหน้าที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและสะดวก เช่น การค้นหาข้อมูลทั่วไป งานวิจัยเชิงลึก การซื้อสินค้าออนไลน์ การค้นหาร้านอาหาร ตลอดจนการวางแผนการเดินทาง เพียงพิมพ์คำค้นหา (Keyword) หรือคำถามสั้น ๆ ลงในระบบ ผู้ใช้งานก็สามารถเข้าถึงองค์ความรู้และข้อมูลจากทั่วโลกได้ภายในเวลาไม่กี่วินาที โดยทั่วไปประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

2.2.1 การรวบรวมข้อมูล : ใช้โปรแกรม Crawler หรือ Web Spider ในการสำรวจและเก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ต่าง ๆ

2.2.2 การจัดทำดัชนี : คือการจัดเก็บและจัดหมวดหมู่ข้อมูลในฐานข้อมูลขนาดใหญ่ ง่ายต่อการค้นหา

2.2.3 การจัดอันดับผลลัพธ์ : ใช้อัลกอริทึมวิเคราะห์ความเกี่ยวข้องและคุณภาพของข้อมูล เพื่อแสดงผลลัพธ์ที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด ทำให้ค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็ว

2.3 เครื่องมือให้เหตุผล (Reasoning Tools)

เครื่องมือให้เหตุผล เป็นระบบปัญญาประดิษฐ์ที่ใช้ตรรกะ การวิเคราะห์ และการอนุมานจากข้อมูลที่มีอยู่ เพื่อสร้างคำตอบ สรุปข้อมูล และแก้ปัญหาได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล แตกต่างจากเครื่องมือค้นหาทั่วไปที่แสดงเพียงรายการข้อมูลหรือเว็บไซต์ โดย Reasoning Tools สามารถให้คำตอบที่มีความละเอียดและครอบคลุมมากกว่า

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ (ต่อ)

หลักการทำงานของ Reasoning Engine

2.3.1 การสร้างฐานความรู้ : ระบบจะถูกป้อนข้อมูลจำนวนมากจากหลายแหล่ง ทั้งข้อความข้อความโค้ด เอกสาร และข้อมูลจากเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต กระบวนการนี้เรียกว่า การเรียนรู้ล่วงหน้า (Pre-training) เครื่องมือจะเรียนรู้รูปแบบภาษาไวยากรณ์และข้อเท็จจริง

2.3.2 มนุษย์เป็นผู้ป้อนข้อมูล และ Train หลังจากเรียนรู้ข้อมูลเบื้องต้นแล้ว ระบบจะได้รับข้อมูลจากมนุษย์ เมื่อได้รับคำถาม ระบบจะวิเคราะห์บริบท ค้นหาความรู้ที่เกี่ยวข้อง ใช้ตรรกะและการอนุมานในการประมวลผล ก่อนสร้างคำตอบที่เหมาะสม ครอบคลุม และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งานมากที่สุด

2.4 วิธีการค้นหาแบบใหม่ - Microsoft Copilot

ปัจจุบัน Generative AI กำลังเข้ามาปฏิวัติวิธีการเข้าถึงข้อมูลดิจิทัลและเปลี่ยนแปลงประสบการณ์การค้นหาข้อมูลแบบเดิมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น หนึ่งในเทคโนโลยีสำคัญที่มีบทบาทในด้านนี้ คือ Microsoft Copilot ซึ่งเป็นเสมือนผู้ช่วยอัจฉริยะในรูปแบบปัญญาประดิษฐ์ (AI Copilot) ที่พัฒนาโดย Microsoft ใช้เทคโนโลยี Generative AI ขั้นสูง (เช่น โมเดลภาษาขนาดใหญ่ที่คล้ายกับ ChatGPT) ผสมผสานความสามารถของปัญญาประดิษฐ์และข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต โดยใช้เทคโนโลยี Retrieval-Augmented Generation (RAG) ในการวิเคราะห์คำถาม ค้นหาและวิเคราะห์ข้อมูล สร้างคำตอบ สรุปเอกสาร ปรับปรุงข้อความ ช่วยเขียนโค้ด วางแผนงาน ตลอดจนสร้างและวิเคราะห์รูปภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.5 เทคนิคและแนวทางปฏิบัติที่ดีในการสร้างพรอมต์

2.5.1 เทคนิคการสร้างพรอมต์ (Prompt Techniques) Prompt Engineering คือ ศิลปะในการสร้างข้อความพรอมต์ที่ช่วยนำทางโมเดล Generative AI เช่น LLM ให้สร้างผลลัพธ์ที่เราต้องการ Prompt ก็คือข้อมูลที่ป้อนเข้าไปในระบบ Generative AI เปรียบเสมือน “ภาษากลาง” ที่ใช้สื่อสารระหว่างมนุษย์กับ AI เพื่อบอกให้ระบบเข้าใจว่า ผู้ใช้งานต้องการให้ทำอะไร และต้องการผลลัพธ์ในลักษณะใด Prompt ที่ดีควรประกอบด้วย 2 ส่วนสำคัญ ได้แก่

คำสั่ง คือ ส่วนของข้อความที่ระบุอย่างชัดเจนว่าต้องการให้ AI ดำเนินการอะไร และเพื่อวัตถุประสงค์ใด การเขียนคำสั่งที่ดีควรมีลักษณะ ชัดเจน กระชับ และเจาะจง

บริบท คือ ข้อมูลเพิ่มเติมที่ช่วยให้ AI เข้าใจสถานการณ์ วัตถุประสงค์ หรือเงื่อนไขของงานได้ดีขึ้นซึ่งอาจประกอบด้วยข้อมูล เช่น กลุ่มเป้าหมาย รูปแบบภาษา หรือลักษณะงานที่ต้องการ

2.5.2 แนวทางปฏิบัติที่ดีในการสร้างพรอมต์ การสร้าง Prompt ที่มีประสิทธิภาพ มีแนวทางปฏิบัติที่สำคัญ ดังนี้

- 1) ความเฉพาะเจาะจง : ระบุคำสั่งและรายละเอียดให้ชัดเจน
- 2) การเลือกสไตล์การตอบสนอง : เลือกรูปแบบคำตอบให้เหมาะกับลักษณะงาน
- 3) ความถูกต้องและความชัดเจน : ใช้คำสั่งที่ชัดเจน ตรงประเด็น และกำหนดขอบเขตของงาน
- 4) การปรับให้เหมาะกับผู้ใช้งาน : กำหนดระดับความรู้ กลุ่มเป้าหมาย หรือรูปแบบการอธิบาย เพื่อให้คำตอบเหมาะสมกับผู้รับสาร
- 5) การจัดการหัวข้อสนทนา : กำหนดบริบทหรือเริ่มหัวข้อใหม่ให้ชัดเจนเมื่อเปลี่ยนประเด็น เพื่อให้ AI ตอบคำถามได้อย่างตรงประเด็น
- 6) การกำหนดความยาวและรูปแบบผลลัพธ์ : ระบุความยาวของคำตอบและรูปแบบการนำเสนอที่ต้องการ เช่น สรุปย่อ ตาราง รายการลำดับขั้น หรือรายงาน เพื่อให้ผลลัพธ์สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงาน

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ (ต่อ)

3. การใช้ AI อย่างมีความรับผิดชอบ (Responsible AI)

การใช้ AI อย่างมีความรับผิดชอบ เริ่มต้นจากการยึดถือแนวปฏิบัติที่ดีที่สุดเพื่อป้องกันผลกระทบเชิงลบที่อาจเกิดขึ้น โดยมีรากฐานสำคัญจากหลักการของ AI ที่มีความรับผิดชอบ 6 ประการของ Microsoft ได้แก่

การใช้ AI อย่างมีความรับผิดชอบ

1.	ความรับผิดชอบต่อผลลัพธ์	มีผู้รับผิดชอบต่อการทำงานและผลกระทบของระบบ AI
2.	ความครอบคลุมสำหรับทุกคน	ออกแบบให้ทุกคนเข้าถึงและใช้งานได้โดยไม่มีอุปสรรค
3.	ความน่าเชื่อถือและความปลอดภัย	ระบบต้องทำงานถูกต้องและไม่ก่อให้เกิดอันตราย
4.	ความยุติธรรม	AI ต้องปฏิบัติกับทุกคนอย่างเท่าเทียม ไม่ลำเอียง
5.	ความโปร่งใส	ต้องเข้าใจกระบวนการทำงานและการตัดสินใจของ AI
6.	ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย	ต้องคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้อย่างเข้มงวด

นอกจากนี้ สังคมยังต้องตระหนักถึงภัยคุกคามในยุคดิจิทัล เช่น ปัญหาสื่อปลอมแปลงอย่าง Deepfakes ที่ถูกนำมาใช้บิดเบือนข้อเท็จจริง รวมถึงประเด็น ลิขสิทธิ์ใน AI ทั้งในแง่ของข้อมูลที่ถูกนำมาฝึกสอนโมเดล และ สิทธิ์ในผลงานที่ AI สร้างขึ้น การทำความเข้าใจสิ่งเหล่านี้จะช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และ AI ที่เหมาะสม และลดผลกระทบเชิงลบที่อาจเกิดขึ้นทั่วโลก ทั้งในมิติด้านสังคม การเมือง และจริยธรรมร่วมกัน

2.2 ประสบการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ/การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

☒ ต่อตนเอง

หลักสูตรนี้ช่วยให้ผู้อบรมมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ทักษะเอไอระดับพื้นฐาน (Ai Basic) และนำไปพัฒนาตนเองเพื่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

☒ ต่อหน่วยงาน/การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

ความรู้จากการอบรมในครั้งนี้ ช่วยทำให้ผู้อบรมมีความรู้ความเข้าใจในทักษะเอไอระดับพื้นฐาน (Ai Basic) สามารถนำความรู้ระดับพื้นฐานของปัญญาประดิษฐ์ไปปรับใช้กับงานขององค์กร และพัฒนางานในองค์กรให้มีการเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2.3 ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

เนื่องจากการเป็นศึกษาแบบสื่อสารทางเดียวผู้เข้ารับการอบรมจึงไม่สามารถซักถามประเด็นที่สงสัยได้นอกเหนือจากบทเรียนได้

2.4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

บุคลากรทุกท่านควรมีการอบรมอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ได้มีการเพิ่มพูนความรู้และทักษะ สามารถนำไปใช้ปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ลงชื่อ.....

(นางสาวสิริวัลย์ ราษฎร์อาศัย.)

ตำแหน่ง.....นักวิชาการเกษตรชำนาญการ.....

ผู้รายงาน

วันที่.....3.....เดือน.....กรกฎาคม.....พ.ศ. 2569

ส่วนที่ 3 ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

(✓) ทราบ

ลงชื่อ



(นายันทพล หองหารพิทักษ์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

วันที่ ๖ เดือน ๒๕๖๕ พ.ศ.

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

สิริวัลย์ ราชภูรอาศัย

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
หลักสูตรทักษะเอไอระดับพื้นฐาน (AI Basics)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 5 มิถุนายน 2569

สำเนาถูกต้อง

Signature

๙ ๕

(นางไอรดา เหลืองวิไล) (นางสาวสิริวัลย์ ราชภูรอาศัย)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล นักวิชาการเกษตรชำนาญการ

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

สิริวัลย์ ราชวรอาศัย

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนรู้ออนไลน์ในบทเรียน
ภาวะผู้นำในยุคดิจิทัล (Digital Leadership)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 1:30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 5 มิถุนายน 2569

สำเนาถูกต้อง



ส ร

(นางไอรดา เหลืองวิไล) (นางสาวสิริวัลย์ ราชวรอาศัย)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล นักวิชาการเกษตรชำนาญการ

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



5d2c1585

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (DGA)
Digital Government Development Agency (Public
Organization) (DGA)
Date: 2026-07-03T15:29:33.853+07:00