

รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้/ประชุมเชิงปฏิบัติการ/และเป็นวิทยากร  
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน

\*\*\*\*\*

**ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป**

ชื่อ นางสาวภาวดี นามสกุล สิทธิประเสริฐ ✓  
ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรชำนาญการ กลุ่ม/ฝ่าย กลุ่มวิเคราะห์สภาพการใช้ที่ดิน  
หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ  
ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับบุคลากรภาครัฐทุกระดับ  
สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ  
ระบบการเรียนออนไลน์ (TDGA e-learning)  
หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ  
สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) ✓  
ตั้งแต่วันที่ ๒๗ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๔ ถึงวันที่ ๒๗ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๔  
เพื่อ ☒ อบรม ☐ สัมมนา ☐ อื่นๆ ระบุ \_\_\_\_\_

**ส่วนที่ ๒ สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้**

๒.๑ รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ

**ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) สำหรับบุคลากรภาครัฐทุกระดับ**

ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เป็นสาขาหนึ่งของวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่มุ่งเน้นการสร้างฉลาดให้กับสิ่งที่ไม่มีชีวิต โดยออกแบบระบบที่สามารถ คิด วิเคราะห์ และกระทำได้ทั้งในลักษณะคล้ายมนุษย์ และในลักษณะเชิงเหตุผลตามหลักตรรกะ

**มิติการนิยาม AI**

นิยามของ AI สามารถแบ่งออกเป็น ๔ รูปแบบ โดยพิจารณาใน ๒ มิติหลัก ได้แก่

๑. ระบบที่เลียนแบบมนุษย์ (Human-like) กับ ระบบที่มีเหตุผล (Rational)
๒. การเน้นความคิด (Thinking) กับ การเน้นการกระทำ (Acting)

**รูปแบบของปัญญาประดิษฐ์ มี ๔ รูปแบบ**

๑. คิดคล้ายมนุษย์ (Think like human) มุ่งเน้นการทำให้เครื่องจักรคิดได้เหมือนมนุษย์ โดยอาศัยศาสตร์ด้าน Cognitive Science เพื่อศึกษากระบวนการคิดของมนุษย์ เช่น โครงสร้างสามมิติของเซลล์สมอง การแลกเปลี่ยนประจุไฟฟ้าระหว่างเซลล์สมอง และการเปลี่ยนแปลงทางเคมีไฟฟ้าในร่างกายระหว่างการคิด อย่างไรก็ตาม จนถึงปัจจุบัน มนุษย์ยังไม่สามารถอธิบายได้อย่างชัดเจนว่ากระบวนการคิดเกิดขึ้นอย่างไร

๒. คิดอย่างมีเหตุผล (Think rationally) เน้นการใช้หลักตรรกศาสตร์ (Logic) ในการคิดและหาคำตอบ การตัดสินใจต้องมีเหตุผลและสามารถพิสูจน์ได้ว่าถูกต้องตามหลักการ

๓. กระทำคล้ายมนุษย์ (Act like human) มุ่งเน้นการสร้างระบบที่สามารถกระทำได้เหมือนมนุษย์ เช่น

- การสื่อสารด้วยภาษามนุษย์ Natural Language Processing (NLP) เช่น การสั่งงานด้วยเสียง
- การรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส Computer Vision เช่น การมองเห็นและรับภาพผ่านเซนเซอร์
- หุ่นยนต์ช่วยงาน เช่น หุ่นยนต์ดูดฝุ่น หุ่นยนต์เคลื่อนย้ายสิ่งของ

- Machine Learning การเรียนรู้จากรูปแบบของเหตุการณ์และปรับตัวตามสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนไป

๔. กระทำอย่างมีเหตุผล (Act rationally) เน้นการสร้าง Agent ที่สามารถกระทำเพื่อบรรลุเป้าหมายตามที่กำหนด ตัวอย่าง:

- Agent ในระบบขับรถอัตโนมัติ: ต้องเลือกเส้นทางที่สั้นที่สุดเพื่อไปถึงเป้าหมาย
- Agent ในเกมหมากรุก: ต้องเลือกเดินหมากที่ทำให้คู่ต่อสู้แพ้ เพื่อบรรลุเป้าหมายในการชนะเกม

แนวทางของปัญญาประดิษฐ์ มี ๒ แนวทาง

๑. ใช้ความรู้ที่มนุษย์สร้างขึ้นเข้าแก้ปัญหา (knowledge-based approach)

กลุ่มนักวิจัยและนักพัฒนาที่เน้นวิธีการใช้ความรู้ที่เป็นรูปธรรม (explicit knowledge) จะพยายามสร้างคลังข้อมูล คลังความรู้ คลังวิธีการหรืออัลกอริทึม และคลังเครื่องมือ เพื่อแก้ปัญหาหรือโจทย์ต่าง ๆ ด้วยความรู้ที่ใส่เข้าไปจนกลายเป็นการใส่ความชาญฉลาดให้กับคอมพิวเตอร์ได้

๒. พัฒนาต่อเนื่องโครงข่ายงานประสาทเทียม (connectionist approach)

กลุ่มนักวิจัยและนักพัฒนาที่เน้นใช้โครงข่ายงานประสาทเทียมนั้น จะพยายามหาโครงสร้างของโครงข่ายงานประสาทเทียมที่มีลักษณะเป็นกราฟที่มีจุดยอด (node) และเส้นเชื่อม (edge) ที่เหมาะสมและอัลกอริทึมที่จะทำให้การหาน้ำหนักที่เหมาะสม โดยเน้นความรู้ที่เก็บอยู่ในรูปแบบนามธรรม (tacit knowledge)

- ในอดีตนักวิจัยทั้งสองกลุ่มได้แสดงความเห็นที่แตกต่างกัน และได้วิจารณ์วิธีการของอีกฝ่ายในหลาย ๆ มิติ โดยเฉพาะนักวิจัยกลุ่มแรก มักจะพูดเสมอว่าสิ่งที่นักวิจัยกลุ่มที่ใช้โครงข่ายงานประสาทเทียมนั้นไม่สามารถอธิบายผลลัพธ์ที่เป็นโครงข่ายหลังการเรียนรู้ได้ เพราะเป็นลักษณะของกราฟที่มีน้ำหนักอยู่ที่จุดยอดและเส้นเชื่อม

- ในช่วงเดือนพฤษภาคม ๑๙๙๗ โปรแกรมดีปบลู (Deep Blue) ใช้หลักการค้นหาเชิงลึก (Deep Search) และ ฟังก์ชันที่ซับซ้อน บนเครื่องคอมพิวเตอร์สมรรถนะสูง สามารถชนะเซียนหมากรุก แกรี คาสปารอฟ (Gary Kasparov) ได้

- หลังจากนั้นมีการพัฒนาระบบที่ใช้โครงข่ายงานประสาทเทียมเข้าช่วยจนกลายมาเป็นโปรแกรมอัลฟาโกะ (AlphaGo) ที่สามารถเล่นเกมหมากล้อม หรือเกมโกะชนะเซียนระดับ ๙ ตั่ง อี เซ-ดอล (Lee Sedol) ในเดือนมีนาคม ค.ศ. ๒๐๑๖

- โครงข่ายงานประสาทเทียมที่ใช้เป็นโครงข่ายที่สร้างด้วยการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) เนื่องจากคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพสูงขึ้น และมีการใช้จีพียู (GPU) ที่ใช้ในการจัดคอมพิวเตอร์ มาใช้ในการคำนวณเมตริกที่มีขนาดใหญ่ ทำให้สามารถสร้างความรู้มีอยู่ในรูปแบบของน้ำหนักบนเส้นเชื่อมบน เครือข่ายที่เหมาะสมได้

- ปัจจุบันการเรียนรู้เชิงลึกถูกใช้งานต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการประมวลผลภาพ เพื่อระบุวัตถุอยู่ในภาพ การประมวลผลสัญญาณเพื่อจำแนกเหตุการณ์ที่สำคัญ การรู้และจำเสียงพูด การรู้และจำตัวอักษรเขียน การรู้และจำป้ายจราจร การบังคับรถอัตโนมัติ เป็นต้น

**การตัดสินใจของ AI: การมีเหตุผล กับ การมีจริยธรรม**

การตัดสินใจของ AI อาจมีความถูกต้องตามหลักเหตุผล แต่ไม่สอดคล้องกับหลักจริยธรรม หรือในทางกลับกัน อาจสอดคล้องกับหลักจริยธรรมแต่ไม่สมเหตุสมผล ตัวอย่างเช่น ปัญหารถไฟ

- หากปล่อยให้รถไฟแล่นต่อไปโดยไม่ควบคุม จะชนคน ๑๐ คน ซึ่งถือเป็นอุบัติเหตุที่เกิดจากระบบเป็นความสมเหตุสมผล แต่ไม่สอดคล้องกับจริยธรรม

- หากเจ้าหน้าที่สับสวิตช์เปลี่ยนราง รถไฟจะชนคน ๑ คน ซึ่งเป็นการกระทำโดยเจตนาเป็นความสอดคล้องกับจริยธรรม แต่ไม่สมเหตุสมผลในเชิงการกระทำ

กรณีเช่นนี้สะท้อนให้เห็นว่า AI จำเป็นต้องพิจารณาทั้งเหตุผลเชิงตรรกะและหลักจริยธรรมควบคู่กัน เพื่อให้การตัดสินใจมีความสมดุลและรับผิดชอบต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นจริง

#### มุมมองการกระทำและความรับผิดชอบของ AI

##### ๑. การใช้กฎโดยตรง กับ การเรียนรู้จากข้อมูลและสถิติ

- การกำหนดกฎตายตัวอาจทำให้การตัดสินใจชัดเจน แต่ไม่ยืดหยุ่น
- การเรียนรู้จากข้อมูล ช่วยให้ AI ปรับตัวได้ แต่เสี่ยงต่ออคติจากข้อมูลที่ใช้ฝึก

##### ๒. การกำหนดฟังก์ชันจุดประสงค์ (Objective Function)

- ต้องมีการออกแบบเกณฑ์การตัดสินใจที่ชัดเจน เพื่อให้ AI เลือกทางออกที่เหมาะสมที่สุด

##### ๓. ระดับความเป็นอัตโนมัติ ความเสี่ยง และผลกระทบ

- AI มีความเป็นอัตโนมัติสูง ความเสี่ยงและผลกระทบต่อสังคมก็ยิ่งมากขึ้น
- จำเป็นต้องมีการควบคุมและกำกับดูแล

##### ๔. ระดับความเป็นส่วนตัว (Privacy)

- AI ต้องเคารพสิทธิและข้อมูลส่วนบุคคล ไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้

##### ๕. ระดับการทำงานของ AI (คิด-พูด-กระทำ)

- AI ที่สามารถคิด วิเคราะห์ พูด และกระทำได้ ต้องมีกรอบจริยธรรมที่ชัดเจน เพื่อป้องกันการใช้

ผิดวัตถุประสงค์

#### ปัญหาและความท้าทายในยุค AI

- การเชื่อมโยงงานวิจัยสู่ภาคอุตสาหกรรม: ต้องมีการนำองค์ความรู้ไปใช้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ
- การพัฒนาบุคลากร: บุคลากรต้องมีทักษะที่เหมาะสมและทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี
- การปรับตัวต่อเทคโนโลยีใหม่: องค์กรและสังคมต้องพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง
- จริยธรรมและการป้องกันการทำผิด: ต้องมีมาตรการกำกับดูแลเพื่อป้องกันการใช้ AI ในทางที่ผิด

การตัดสินใจของ AI ไม่อาจพิจารณาเพียงด้านเหตุผลเชิงตรรกะ แต่ต้องคำนึงถึงจริยธรรม ความรับผิดชอบ และผลกระทบต่อสังคมด้วย การออกแบบและพัฒนา AI จึงต้องมีการรอบคอบกำกับดูแลที่ชัดเจน เพื่อให้การใช้งานเป็นไปอย่างปลอดภัยและเป็นประโยชน์ต่อมนุษยชาติในทุกมิติ

#### การเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning: ML)

Machine Learning เป็นสาขาหนึ่งของปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) การทำให้เครื่องเรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยการใช้ข้อมูล สร้างอัลกอริทึมที่สามารถเรียนรู้ข้อมูลและทำนายข้อมูลได้ แทนที่จะทำงานตามลำดับของคำสั่งโปรแกรมคอมพิวเตอร์

#### Machine Learning ประกอบด้วย ๒ กระบวนการหลัก ได้แก่

๑. การเรียนรู้เพื่อสร้างแบบจำลอง (Training Phase) ใช้ข้อมูลที่มีอยู่ในการฝึกฝน เพื่อสร้างโมเดลที่สามารถเข้าใจและจับรูปแบบของข้อมูลได้

๒. การนำแบบจำลองไปใช้ (Prediction/Inference Phase) นำโมเดลที่ผ่านการฝึกไปใช้กับข้อมูลใหม่ เพื่อทำการทำนายหรือจำแนกผลลัพธ์

#### ประเภทของการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning )

๑. การเรียนรู้แบบมีผู้สอน (Supervised Learning) ใช้ข้อมูลที่มีการติดป้ายกำกับ (Label) เพื่อฝึกโมเดลโมเดลเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่าง Input และ Output ที่ถูกกำหนดไว้ เมื่อฝึกเสร็จแล้ว สามารถนำไปคาดคะเนข้อมูลใหม่ได้ หากข้อมูลมีความซับซ้อนสูง อาจใช้ Deep Learning เพื่อเพิ่มความแม่นยำในการคาดคะเน

๒. การเรียนรู้แบบไม่มีผู้สอน (Unsupervised Learning) ใช้ข้อมูลที่ไม่มีการติดป้ายกำกับ โมเดลจะค้นหารูปแบบหรือโครงสร้างที่ซ่อนอยู่ในข้อมูลด้วยตนเอง ไม่สามารถให้ผลลัพธ์ที่ถูกต้องแบบชัดเจน แต่ช่วยในการจัดกลุ่มหรือค้นหาความสัมพันธ์ได้

๓. การเรียนรู้แบบกึ่งควบคุม (Semi-supervised Learning) เป็นเทคนิคการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างผสมผสานระหว่าง Supervised และ Unsupervised ใช้ข้อมูลที่มีการติดป้ายกำกับเพียงบางส่วนร่วมกับข้อมูลที่ไม่มีการติดป้ายกำกับ ช่วยเพิ่มความแม่นยำในการเรียนรู้

๔. การเรียนรู้แบบเสริมกำลัง (Reinforcement Learning) เป็นการเรียนรู้โดยการกำหนดเป้าหมายให้กับเครื่อง เครื่องจะทดลองตัดสินใจหลายรูปแบบภายใต้สภาวะแวดล้อมที่ต่างกัน ผลลัพธ์ที่ได้จะถูกประเมินด้วย รางวัล (Reward) หรือ การลงโทษ (Penalty) โมเดลจะปรับปรุงการตัดสินใจเพื่อหาทางเลือกที่ดีที่สุดในการบรรลุเป้าหมาย

### การเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning: DL)

เป็นเทคนิคทางการเรียนรู้ด้วยเครื่อง (Machine Learning) ที่ได้รับอิทธิพลจากโครงสร้างสมองมนุษย์ โดยใช้ Artificial Neural Network (ANN) หรือโครงข่ายประสาทเทียมที่มีหลายชั้น (Layers) ของ Neurons ทำให้สามารถเรียนรู้ข้อมูลจำนวนมากและซับซ้อนได้ดีกว่า Machine Learning แบบดั้งเดิม Deep Learning เมื่อมีการเพิ่มข้อมูลเข้าไป ความแม่นยำในการทำนายจะสูงขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งแตกต่างจากอัลกอริทึม Machine Learning ทั่วไป เมื่อข้อมูลมากขึ้น ความแม่นยำไม่เพิ่มขึ้น แต่ Deep Learning สามารถใช้ข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพได้

### โครงสร้างหลักของ Deep Learning

ประกอบด้วยหลายรูปแบบของโครงข่ายประสาทเทียม (Artificial Neural Networks) ที่ถูกออกแบบมาเพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยเฉพาะ ซึ่งแต่ละโครงสร้างมีจุดเด่นและการใช้งานที่แตกต่างกัน ดังนี้

๑. Artificial Neural Network (ANN) / Deep Neural Network (DNN) หรือโครงข่ายประสาทเทียม ถูกออกแบบมาโดยจำลองโครงสร้างของสมองมนุษย์ โดยมีหลายชั้น ของ nodes (Neurons) ใช้สำหรับการประมวลผลข้อมูลขนาดใหญ่และซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. Convolutional Neural Network (CNN) เป็นโครงข่ายเส้นประสาทเทียมเชิงพื้นที่ ใช้วิเคราะห์ภาพถ่าย โดยใช้ Convolution Layer เพื่อดึงคุณลักษณะสำคัญ (Features) เช่น รูปร่าง ขอบ และสี ตัวอย่างการใช้งาน เช่น การจำแนกภาพ การตรวจจับวัตถุ การรู้จำใบหน้า

๓. Recurrent Neural Network (RNN) เป็นโครงข่ายเส้นประสาทเทียมเกี่ยวกับเวลา ข้อมูลบางอย่างมีเรื่องของเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง มีการเชื่อมโยงข้อมูลจากอดีตมาช่วยในการทำนายอนาคต ตัวอย่างการใช้งาน เช่น การรู้จำข้อความ การรู้จำเสียงพูด

๔. Generative Adversarial Network (GAN) เป็นโครงข่ายเส้นประสาทเทียมที่ลองสร้างและจับผิด ประกอบด้วย ๒ โมเดลหลัก คือ Generator สร้างข้อมูลใหม่ เช่น ภาพเหมือนจริง และ Discriminator ตรวจสอบว่าข้อมูลนั้นจริงหรือปลอม ใช้สำหรับการสร้างภาพ วิดีโอ เสียง หรือข้อมูลจำลองที่สมจริง ตัวอย่างการใช้งาน เช่น การสร้างภาพบุคคลเหมือนจริง การปรับปรุงคุณภาพภาพเก่า

๕. Deep Reinforcement Learning (DRL) เป็นโครงข่ายเส้นประสาทเทียมที่ปรับปรุงตัวเองหลังการลองผิดลองถูกจากสถานการณ์จำลอง ตัวอย่างการใช้งาน เช่น หุ่นยนต์เรียนรู้การเดิน รถยนต์ไร้คนขับ

### ๒.๒ ประสพการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับการประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

#### ☒ ต่อตนเอง

๑. ทำให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย แนวทาง และรูปแบบของปัญญาประดิษฐ์

๒. ทำให้มีความรู้เบื้องต้นของการเรียนรู้ของเครื่อง (Machine Learning) และความรู้เบื้องต้นของการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning)

☒ ต่อหน่วยงาน/การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

การมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) รวมถึง Machine Learning (ML) และ Deep Learning (DL) สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับหน่วยงานได้หลายมิติ โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาประสิทธิภาพการทำงาน การตัดสินใจเชิงข้อมูล และการให้บริการประชาชนอย่างมีคุณภาพมากขึ้น

๒.๓ ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

๒.๔ ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ปัจจุบันหน่วยงานเปลี่ยนผ่านเข้าสู่องค์กรดิจิทัล บุคลากรจึงต้องเตรียมความพร้อมเข้าสู่การทำงานแบบองค์กรดิจิทัล ควรมีการเข้าอบรมหลักสูตรที่มีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล เพื่อให้การปฏิบัติงานมีประสิทธิภาพ และหลักสูตรการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลควรมีอย่างต่อเนื่อง และควรมีหลักสูตรที่เกี่ยวกับการทำงานด้านดิจิทัลของหน่วยงาน เพื่อให้ความรู้ที่ได้สามารถนำไปปฏิบัติงานได้จริงต่อไป

ลงชื่อ ผอ. สิทธิประเสริฐ  
(นางสาวภาวดี สิทธิประเสริฐ)  
ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรชำนาญการ  
ผู้รายงาน  
วันที่ ๒ เดือน มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๙

ส่วนที่ ๓ ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

(✓) ทราบ

ลงชื่อ นายนิพนธ์ หนองหารพิทักษ์  
(นายนิพนธ์ หนองหารพิทักษ์)  
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน  
วันที่ - ๕ มิ.ย. ๒๕๖๙ พ.ศ.

# ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ภาวดี สิทธิประเสริฐ

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน  
ภาวะผู้นำในยุคดิจิทัล (Digital Leadership)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 1:30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล  
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)  
ให้ ณ วันที่ 10 พฤษภาคม 2569

สำเนาถูกต้อง

ภาวดี สิทธิประเสริฐ

๑๒

( นางไอรดา เหลืองวิไล )

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



0101ccdd

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.)  
Date: 2026-05-10T23:23:58.956+07:00

# ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ภาวดี สิกธีระเสริฐ

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน  
ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence)  
สำหรับบุคลากรภาครัฐทุกระดับ

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 1:00 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล  
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)  
ให้ ณ วันที่ 27 พฤษภาคม 2569

สำเนาถูกต้อง

ภาวดี สิกธีระเสริฐ

A L.

( นางไอรดา เหลืองวิไล )

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สปร.)  
Date: 2026-05-30T23:15:49.487+07:00

5bd1069d