

รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้/ประชุมเชิงปฏิบัติการ/และเป็นวิทยากร
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป
ชื่อ.....นางอารีรัตน์.....นามสกุล.....เรือนทอง..... ตำแหน่ง.....นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ.....กลุ่ม/ฝ่าย.....ววก. กนผ..... หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....หลักสูตร “ความฉลาดทางดิจิทัล” สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-Training)..... หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA)..... ตั้งแต่วันที่ ๒๐ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๙ ถึงวันที่ ๒๑ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๙..... เพื่อ ☒ อบรม ☐ สัมมนา ☐ อื่นๆ ระบุ.....
ส่วนที่ ๒ สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้
๒.๑ รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ ในปัจจุบัน โลกดิจิทัลได้กลายเป็นปัจจัยหนึ่งในการใช้ชีวิต ซึ่งมีบทบาทสำคัญในการดำเนินกิจกรรมในหลายๆ ด้าน แม้โลกดิจิทัลจะช่วยให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว และการเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย แต่ก็นำมาซึ่งความท้าทายด้านจริยธรรม และความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคล ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อชีวิตจริง และชื่อเสียงในระยะยาว การรักษาความเป็นส่วนตัว และการปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง เช่น PDPA และพระราชบัญญัติ จึงเป็นสิ่งจำเป็นพื้นฐานที่ทุกคนต้องตระหนักรู้ อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity) ประกอบด้วย ๑. โลกดิจิทัล ถูกสร้างขึ้นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อจำลองกิจกรรมในชีวิตจริง โดยมีความแตกต่างที่สำคัญ ในด้านประสิทธิภาพและข้อจำกัด ดังนี้ ๑.๑ สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ๑.๒ ติดต่อสื่อสารได้ตลอดเวลา เช่น Facebook Line เป็นต้น ทำให้สะดวกสบาย และประหยัดเวลา ๑.๓ ทำธุรกรรมได้ง่าย ไม่ต้องเสียเวลาเดินทาง ๒. มารยาทและจริยธรรมของพลเมืองดิจิทัล การอยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์อย่างมีความสุข มีหลักปฏิบัติ ดังนี้ ๒.๑ สิ่งที่ต้องปฏิบัติ - ให้เกียรติ และใส่ใจผู้อื่นเช่นเดียวกับในชีวิตจริง - แบ่งปันข้อมูลที่มีประโยชน์ - ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลก่อนส่งต่อให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย - ปฏิบัติตามกฎหมายของชุมชนออนไลน์ และกฎหมาย - ขออนุญาตก่อนนำข้อมูลของผู้อื่นไปใช้งาน

๒.๒ สิ่งที่ไม่ควรปฏิบัติ

- ใช้ถ้อยคำรุนแรงหรือแสดงอารมณ์ขันที่หมิ่นประมาทผู้อื่น
- ส่งต่อข้อมูลที่ไม่แน่ใจว่าเป็นความจริง (Fake News)
- ใช้โซเชียลมีเดีย ให้อารมณ์ผู้อื่น หรือข่มขู่ผู้อื่น
- แชร์หรือโพสต์ข้อมูลส่วนบุคคลมากเกินไป
- ใช้ความเป็นอาวุโสในการข่มขู่หรือกดดันในการสนทนา

๓. อัตลักษณ์ทางดิจิทัล

อัตลักษณ์ทางดิจิทัล คือ ภาพลักษณ์และตัวตนที่เกิดจากข้อมูลทุกอย่าง ที่เราเผยแพร่ทางออนไลน์ ซึ่งจะกลายเป็นสิ่งที่ผู้คนใช้จดจำเรา

๓.๑ องค์ประกอบของอัตลักษณ์ดิจิทัล ประกอบด้วย

- ข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อ นามสกุล รูปภาพ วันเกิด เลขบัตรประชาชน หมายเลขบัตรเครดิต
- กิจกรรมดิจิทัล เช่น บัญชีผู้ใช้งาน รหัสผ่าน อีเมล การเช็คอินสถานที่ ประวัติการค้นหา

การกดถูกใจ และพฤติกรรมแสดงออกต่างๆ

๓.๒ ผลกระทบของการสร้างอัตลักษณ์ มีดังนี้

- เชิงบวก สร้างความสัมพันธ์ที่ดี เปิดโอกาสในการทำงานและสังคม ได้รับการจดจำในทางที่ดี
- เชิงลบ ถูกคุกคามทางดิจิทัล กระทบต่อสภาพจิตใจ ชื่อเสียงเสียหาย และส่งผลต่อชีวิตจริง

เนื่องจากข้อมูลบนโลกออนไลน์มักไม่สามารถลบออกได้อย่างถาวร

๓.๓ แนวทางการสร้างและปรับปรุงอัตลักษณ์ที่เหมาะสม

- ตระหนักเสมอ สิ่งที่โพสต์จะคงอยู่ตลอดไป
- เลิกคิดว่านี่คือโลกจำลอง ทุกข้อมูลมีเจ้าของและส่งผลกระทบต่อจริง
- เปลี่ยนรหัสผ่านบ่อยๆ
- ค้นหาชื่อตนเองบนโลกดิจิทัลสม่ำเสมอ หากพบข้อมูลที่ไม่เหมาะสมให้ดำเนินการลบหรือ

แก้ไข

- ไม่สร้างตัวตนปลอมหรือแอบอ้างรูปภาพ ชื่อของบุคคลอื่น

๔. ความเป็นส่วนตัว และกฎหมายคุ้มครองบุคคล ประกอบด้วยข้อมูลเผยแพร่ได้และข้อมูลไม่ควรเผยแพร่

๔.๑ ข้อมูลที่เผยแพร่ได้ ชื่อเล่น นามแฝง อายุ เพศ

๔.๒ ข้อมูลที่ไม่ควรเผยแพร่ เลขบัตรประชาชน เลขบัญชีธนาคาร ที่อยู่ วันเดือนปีเกิด หมายเลขโทรศัพท์

๕. ภัยคุกคามและการป้องกัน

รูปแบบภัยคุกคามที่พบบ่อย เช่น หลอกลวงผ่านทางอีเมลล์หรือโทรศัพท์ แอบอ้างเป็นเจ้าของหน้าที่รัฐหรือบริษัทดัง อ้างว่าถูกรางวัลใหญ่แต่ต้องโอนเงินค่าธรรมเนียมก่อน เป็นต้น

๕.๑ วิธีการป้องกันและแก้ไข

- ตั้งรหัสผ่านที่รัดกุม และอัปเดตสม่ำเสมอ
- ติดตั้งซอฟต์แวร์ป้องกันไวรัส และสำรองข้อมูลใน Cloud หรือ Hard Drive ภายนอก
- ตั้งค่าโปรไฟล์โซเชียลมีเดียให้เป็นส่วนตัว (Private)
- สังเกต URL และที่มาของข้อมูลก่อนทำธุรกรรม

๕.๒ เมื่อถูกละเมิด

- แจ้งเจ้าตัวทราบทันที หากพบคนใกล้ชิดแอบอ้าง
- เปลี่ยนรหัสผ่านและพิสูจน์ตัวตนใหม่ (หากทำได้)
- รายงานปัญหา (Report) ไปยังแพลตฟอร์มหรือแอปพลิเคชันนั้นๆ
- เก็บหลักฐานและแจ้งความบันทึกประจำวันกับเจ้าหน้าที่ตำรวจ

การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล (Digital Use)

๑. การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล

การใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ ต้องคำนึงถึงความสมดุลระหว่างโลกดิจิทัล และโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อป้องกันผลกระทบด้านลบที่อาจเกิดขึ้น เช่น ผลกระทบจากการใช้งานเกินพอดี ทำให้เกิดสภาวะปวดหลัง ความเครียด เป็นต้น

หลักเกณฑ์การจัดสมดุลเวลาหน้าจอ

- ให้ความสำคัญกับคนในโลกแห่งความเป็นจริงเป็นอันดับแรก
- กำหนดวัตถุประสงค์ทุกครั้งก่อนใช้อุปกรณ์ดิจิทัล
- สัญญาณเตือนจากร่างกายเมื่อใช้งานนานเกินไป
- มีความพร้อมทางจิตใจก่อนเริ่มเข้าสู่โลกออนไลน์

๒. การบริหารจัดการและเครื่องมือตรวจสอบการใช้งาน

ผู้สามารถใช้เครื่องมือที่มีมาให้ในระบบปฏิบัติการ เพื่อตรวจสอบและควบคุมระยะเวลาการใช้งานได้ เช่น แอปพลิเคชัน Digital Wellbeing เป็นต้น

๓. การใช้งานโทรศัพท์มือถือ ไม่ให้เสี่ยงต่อสุขภาพ ควรปฏิบัติตามคำแนะนำ ดังนี้

- วางหน้าจอห่างจากสายตาประมาณ ๑๒ - ๑๕ นิ้ว
- นั่งบนเก้าอี้ที่มีพนักพิงทำมุมประมาณ ๑๐๐ องศา ยกจอให้พอดีระดับสายตาโดยตั้งคอกกับลำตัว
- ไม่ควรเล่นติดต่อกันเกิน ๑ - ๒ ชั่วโมง ควรพักสายตา และข้อมือ อย่างน้อย ๕ - ๑๐ นาทีต่อชั่วโมง
- ปรับความสว่างหน้าจอให้เหมาะสมกับสภาพแสงแวดล้อม เลือกอุปกรณ์ที่มีหน้าจอขนาดเหมาะสม

ภาพชัด และระบบสัมผัส灵敏

๔. สัญญาณการบอกเขต การเสพติดเนื้อหา

- มีการกดไลค์ หรือแสดงปฏิกิริยาบ่อยครั้งในทุกๆ ชั่วโมง
- รู้สึกขาดอะไรบางอย่าง หากไม่ได้เข้าถึงเนื้อหาหรือกดไลค์ในวันนั้น
- มักมีความคิดว่า อยากไปอ่านเนื้อหาตลอดเวลาที่ว่าง

๕. การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางด้านดิจิทัล

หลักการเอาใจเขามาใส่ใจเรา เป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสังคมออนไลน์ที่ดี โดยมีแนวทางปฏิบัติ เช่น เมื่อเพื่อนโพสต์ข้อความสั้นหวังควรให้กำลังใจอย่างจริงใจ ระมัดระวังการใช้คำพูดและหลีกเลี่ยงการหยอกล้อหรือเล่นตลกกับความรู้สึก เนื่องจากตัวอักษรไม่มีน้ำเสียง อาจทำให้เข้าใจผิดได้

๖. ข้อควรระวังในการเผยแพร่เนื้อหา เนื้อหาที่ควรหลีกเลี่ยงในการโพสต์ มีดังนี้

- เนื้อหาหรือรูปภาพที่มีลิขสิทธิ์ของผู้อื่น
- เนื้อหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งด้านความเชื่อ และศาสนา
- เนื้อหาที่แสดงความรุนแรงและการทารุณกรรม
- การแอบอ้างหรือใช้ภาพบุคคลอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล

๑. การละเมิดทางไซเบอร์

การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ คือ พฤติกรรมที่เป็นอันตราย สร้างความรำคาญ หรือความเสียหายต่อความรู้สึกและทรัพย์สิน โดยครอบคลุมพฤติกรรมหลายรูปแบบ ดังนี้

- ต้องการก่อกวนโดยไม่มีสาเหตุ
- ต้องการกลั่นแกล้งเป้าหมายที่มีความขัดแย้งกัน
- ต้องการข่มขู่ สร้างความหวาดกลัว
- ประสงค์ร้าย และต้องการติดตามเป้าหมายในชีวิตจริง

๒. สาเหตุของภัยคุกคามทางไซเบอร์

ความผิดพลาดเพียงเล็กน้อยสามารถกลายเป็นช่องโหว่ขนาดใหญ่ให้ผู้ประสงค์ร้ายเข้าถึงข้อมูลสำคัญได้ โดยมีสาเหตุหลัก ๓ ประการ ดังนี้

- การตั้งรหัสผ่านที่คาดเดาง่าย
- โปรแกรมรักษาความปลอดภัยไม่มีประสิทธิภาพ อุปกรณ์ดิจิทัลอาจมีความเสี่ยง หากโปรแกรมรักษาความปลอดภัยไม่ทำงานหรือทำงานไม่เต็มประสิทธิภาพ ซึ่งมักเกิดจากการใช้ซอฟต์แวร์ผิดลิขสิทธิ์ หรือการขาดการอัปเดตโปรแกรมอย่างสม่ำเสมอ ทำให้เกิดช่องโหว่ในการขโมยข้อมูล
- ความประมาท การเปิดเผยข้อมูลโดยไม่ระวัง เช่น การกดลิงก์ที่น่าสงสัย หรือการรับไฟล์จากบุคคลที่ไม่รู้จัก เป็นช่องทางหลักที่ผู้ประสงค์ร้ายใช้โจมตีผู้ใช้งาน

๓. ประเภทของภัยคุกคามที่พบบ่อย

- อีเมลอันตราย อีเมลที่แอบอ้างว่าเป็นลิงก์จากเกมส์ กิจกรรมแจกรางวัล ธนาคาร แอปกระเป๋าสตางค์ หรือหน่วยงานรัฐบาล
- สปแอม (Spam) อีเมลโฆษณาที่ส่งโดยไม่ได้รับอนุญาต สร้างความรำคาญ และไม่ระบุตัวตนผู้ส่ง
- ฟิชซิง (Phishing) การหลอกลวงให้เหยื่อกรอกข้อมูลส่วนตัว เช่น รหัสผ่าน เลขบัตรประชาชน หรือรหัส OTP เพื่อทำธุรกรรม
- มัลแวร์ (Malware) โปรแกรมที่ถูกออกแบบ เพื่อสร้างความเสียหาย เข้าควบคุมระบบ เปลี่ยนรหัสผ่าน หรือเรียกค่าไถ่
- ภัยจากการช้อปปิ้งออนไลน์

ด้านการรู้เท่าทันดิจิทัล

๑. การใช้งานสื่อสารสนเทศ

แหล่งข้อมูลดิจิทัล คือ ข้อมูลที่สร้างขึ้น หรือแปลงสภาพจากระบบอนาล็อกให้อยู่ในรูปแบบที่เข้าถึงได้ผ่านอินเทอร์เน็ต โดยสามารถจำแนกประเภทได้ตามเกณฑ์ต่างๆ ดังนี้

- จำแนกตามแหล่งเผยแพร่ ข้อมูลที่สร้างโดยเจ้าของเว็บไซต์เอง หรือข้อมูลที่สร้างโดยชุมชนผู้ใช้งาน
- จำแนกตามสิทธิ์การเข้าถึง แหล่งข้อมูลแบบเปิดเสรี และแหล่งข้อมูลที่จำกัดการเข้าถึง
- จำแนกตามวัตถุประสงค์ ด้านการศึกษา ความบันเทิง สุขภาพ ธุรกรรมทางการเงิน เศรษฐศาสตร์ และธุรกิจ

๒. เกณฑ์การประเมินคุณภาพ

เพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลที่น่ามาใช้มีความถูกต้องและน่าเชื่อถือ ควรใช้เกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ความทันสมัย ตรวจสอบวันเผยแพร่ การอัปเดตข้อมูล และลิงค์ภายในเว็บไซต์ว่ายังใช้งานได้หรือไม่
- ความตอบโต้ภัย เนื้อหาต้องตรงกับวัตถุประสงค์การใช้งาน และเหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย

- ความถูกต้อง ข้อมูลต้องเป็นข้อเท็จจริง มีหลักไวยากรณ์ที่ถูกต้อง และมีหลักฐานการตรวจสอบรองรับ

- ความเชี่ยวชาญ ผู้เขียนต้องระบุตัวตนชัดเจน มีประสบการณ์หรือคุณวุฒิที่เหมาะสมกับเนื้อหา
- วัตถุประสงค์ ตรวจสอบว่าเป็นข้อมูลเพื่อแจ้งข้อเท็จจริง หรือมีอคติเพื่อการโฆษณาชวนเชื่อ

๓. ลักษณะข้อมูล การสืบค้นอย่างมีประสิทธิภาพ มีเทคนิคและเครื่องมือแนะนำดังนี้

- การใช้ Keyword การใช้เครื่องหมาย อัญประกาศ (“”) เพื่อระบุกลุ่มคำเฉพาะ เช่น “ฟ้าทะลายโจร โควิด ยารักษาโรค” เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตรงประเด็น

- การค้นหาตามประเภทไฟล์ ใช้คำสั่ง filetype ตามด้วยนามสกุลไฟล์ เช่น digital filetype.doc เพื่อค้นหาเอกสาร Microsoft Word โดยเฉพาะ

- การค้นหารูปภาพตามสิทธิ์ เลือก “สิทธิ์การใช้งาน” ใน google และระบุเป็น “สัญญาอนุญาต” เพื่อให้ได้รูปที่นำไปใช้ได้อย่างปลอดภัย

๔. ผู้จัดทำสื่อและสารสนเทศ

เนื้อหาดิจิทัล แบ่งออกเป็นหลายประเภท เช่น เนื้อหาด้านสุขภาพ ความบันเทิง เป็นต้น โดยมีสื่อที่หลากหลาย เช่น ข้อความ เสียง ภาพนิ่ง และวิดีโอ

๕. หลักการสร้างสื่อให้ถูกลิขสิทธิ์ และมีจริยธรรม

ลิขสิทธิ์ Creative Commons (CC) เป็นทางเลือกให้เจ้าของผลงานสามารถแบ่งปันข้อมูลภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด ดังนี้

- CC BY แจกฟรี เปลี่ยนแปลง ดัดแปลง รวมถึงใช้ทางการค้า และต้องมีการอ้างอิง
- CC SA เปลี่ยนแปลง ดัดแปลง รวมถึงใช้ทางการค้า ต้องมีอ้างอิง และห้ามดัดแปลง
- CC BY-ND ให้ใช้ แจกจ่าย รวมถึงใช้ทางการค้า ต้องมีอ้างอิง และห้ามดัดแปลง
- CC BY-NC เปลี่ยนแปลง ดัดแปลง ต้องมีอ้างอิง แต่ห้ามใช้ทางการค้า
- CC BY-NC-ND ห้ามดัดแปลง ห้ามใช้ทางการค้า แต่ต้องมีอ้างอิง
- CC BY-NC-SA เผยแพร่ ดัดแปลง ต้องมีอ้างอิง และห้ามใช้ทางการค้า

ร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint)

ร่องรอยดิจิทัล คือ ประวัติและพฤติกรรมการใช้งานทั้งหมดที่ถูกระบบบันทึกไว้ มีทั้งเชิงบวกที่เสริมสร้างภาพลักษณ์ และเชิงลบที่อาจนำไปสู่ความเสียหายต่อชื่อเสียง ทรัพย์สิน หรือความเป็นส่วนตัว ผู้ใช้งานจำเป็นต้องมีเครื่องมือ และวิธีการรับมือกับความเสียหายในรูปแบบต่างๆ เช่น การใช้แอปพลิเคชันจัดการรหัสผ่าน การใช้เครื่องมือค้นหาแบบไม่เปิดเผยตัวตน และการรู้จักวิธีการ เมื่อถูกสวมรอย หรือถูกหลอกลวง

๑. การรับมือความเสียหายจากร่องรอยดิจิทัล เมื่อเกิดปัญหาหรือผลกระทบจากการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ ผู้ใช้งานควรดำเนินการตามแนวทาง ดังต่อไปนี้

๑.๑ กรณีเสียชื่อเสียงจากการโพสต์ ไลค์หรือแชร์โพสต์ที่เป็นปัญหา ขอโทษผู้ได้รับผลกระทบอย่างจริงใจ และเริ่มต้นสร้างร่องรอยดิจิทัลใหม่ที่เหมาะสม

๑.๒ กรณีถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว (ถูกสวมรอยบัญชี) ให้รีบดำเนินการกด Report บัญชีนั้น เปลี่ยนรหัสผ่านทันที และแจ้งให้เจ้าของบัญชีหรือผู้เกี่ยวข้องทราบ

๑.๓ กรณีสูญเสียทรัพย์สินจากการถูกหลอกลวง ให้รวบรวมหลักฐาน แจ้งความและลงบันทึกประจำวันกับตำรวจในท้องที่ และโทรสายด่วน OCC ๑๒๑๒ เพื่อแจ้งเรื่องร้องเรียน และส่งเรื่องไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๑.๔ กรณีถูกโจมตีจากพิกัด (Location) หรือรูปที่ถูกแท็ก ควรเช็คอินเฉพาะสถานที่ที่ไม่ใช่ที่ส่วนตัว ปิดระบบแสดงตำแหน่ง ในโซเชียลมีเดีย และตั้งค่าการมองเห็นให้เฉพาะกลุ่มเพื่อนเท่านั้น

๒. การมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างความร่วมมือ (Interaction and Collaboration)

เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้การสื่อสารเกิดขึ้นในหลากหลายรูปแบบ ทั้งผ่านการโทร Video Call การแชท การโพสต์ และการคอมเมนต์ โดยแบ่งลักษณะการสื่อสารออกเป็น ๓ ระดับ ดังนี้

๒.๑ การสื่อสารระหว่างบุคคล ให้เทคโนโลยีการสื่อสาร เช่น การโทร การพิมพ์ข้อความ

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

๒.๓ การสื่อสารแบบสาธารณะ การเปิดโพสต์เป็นสาธารณะ เช่นการโพสต์บน Facebook ส่วนตัว แล้วเปิดให้เป็นสาธารณะ

การปรับตัวในยุคดิจิทัล (Digital Disruption)

๑. การปรับตัวของบุคลากร

บุคลากรในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องพัฒนาตนเองในหลายมิติ เพื่อให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง โดยแบ่งการปรับตัวออกเป็น ๒ ส่วนหลัก 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 ซึ่งแต่ละกลุ่มมีทักษะ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีที่ต่างกัน
- ต้องมีการกำหนดขั้นตอนการทำงานที่เข้าใจง่าย

๒. ภาวะผู้นำและการบริหารจัดการ

ผู้นำในยุคดิจิทัล ต้องมีทักษะที่เน้นไปที่การบริหารบุคคล ต้องมีวุฒิภาวะทางอารมณ์สูง สามารถควบคุมอารมณ์ และบริหารจัดการคนที่มีความหลากหลายได้ และมีเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดการงาน เช่น การประชุมออนไลน์ การจัดเก็บเอกสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์

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 นำเทคโนโลยีใหม่ๆ มาประยุกต์ใช้ เช่น การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือน (VR) ในสื่อประชาสัมพันธ์

๓.๔ เปลี่ยนสื่อสิ่งพิมพ์แบบเดิมให้เป็น E-book หรือการใช้ QR Code เพื่อการสื่อสารที่ง่ายขึ้น

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

๒.๒ ประสบการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ /การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

☒ ต่อตนเอง

ได้รับความรู้ ความเข้าใจเพิ่มเติมในเรื่องของการใช้ชีวิต การทำงาน และเข้าสังคมในโลกออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย การบริหารจัดการเวลาการใช้งานหน้าจอ โดยไม่ให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาพ ความสัมพันธ์ และการใช้ชีวิตในโลกความจริง

☒ ต่อหน่วยงาน / การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

สามารถนำความรู้ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการทำงาน มีวิสัยทัศน์ในการวิเคราะห์ข้อมูล แยกแยะข่าวปลอม และรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียล ได้อย่างถูกต้อง สามารถทำงาน และเข้าสังคมในโลกออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย รู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน โดยสามารถรับมือกับความท้าทายทางโซเชียลได้อย่างชาญฉลาด สามารถยกระดับการทำงานให้มีประสิทธิภาพ และรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

๒.๓ ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

๒.๔ ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

หลักสูตรฝึกอบรมเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่าน Digital Government Learning Platform ของสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล ทำให้สามารถเรียนรู้ ความรู้ใหม่ๆ ได้ทุกที่ ทุกเวลา สะดวก ช่วยลดข้อจำกัดด้านเวลา และสถานที่ เนื้อหาทันสมัย โดยเน้นการประยุกต์ สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติงานได้จริง ช่วยพัฒนาทักษะดิจิทัลที่จำเป็น ตั้งแต่ระดับขั้นพื้นฐานไปจนถึงระดับสูง

ลงชื่อ.....

(นางอารีรัตน์ เรือนทอง.....)

ตำแหน่ง.....นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ.....

ผู้รายงาน

วันที่.....๙.....เดือน.....มิถุนายน.....พ.ศ. ๒๕๖๙.....

ส่วนที่ ๓ ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

☒ ทราบ

ลงชื่อ.....

(นายันทพล หนองหารพิทักษ์)

ตำแหน่ง.....ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน.....

วันที่.....๑ ๗.....เดือน.....มิ.ย. ๒๕๖๙.....พ.ศ.

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

อารีรัตน์ เรือนทอง

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
Digital Literacy : ความฉลาดทางดิจิทัล
(Digital Intelligence)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 1:30 ชั่วโมง

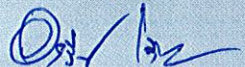
โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 20 พฤษภาคม 2569



(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

สำเนาถูกต้อง




Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สทอ.)
Date: 2026-05-20T11:18:38.019+07:00

edf5a500

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

อารีรัตน์ เรือนทอง

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน

Leadership in the Age of AI : ผู้นำในยุค AI

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:00 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 21 พฤษภาคม 2569

A.L.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

สำเนาถูกต้อง

Dr. / ๒



Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพธ.)
Date: 2026-05-21T11:12:41.943+07:00

0Zb78daZ