

รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้/ประชุมเชิงปฏิบัติการ/และเป็นวิทยากร
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ.....นางสาวมยุรี.....นามสกุล.....โชติชื่น.....
ตำแหน่ง.....นักสำรวจดินชำนาญการพิเศษ.....กลุ่ม/ฝ่าย.....นโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน.....
หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....
.....Digital Literacy: ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence).....
สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....
.....ระบบการฝึกอบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (TDGA e-Learning).....
หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....
.....สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA).....
ตั้งแต่วันที่ 13 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2569 ถึงวันที่ 13 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2569
เพื่อ ☒ อบรม ☐ สัมมนา ☐ อื่นๆ ระบุ.....

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

2.1 รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

เป็นหลักสูตรที่มุ่งพัฒนาทักษะความรู้ ความเข้าใจ และความคิดทางสังคมในการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย มีจริยธรรม และรู้เท่าทัน ตามกรอบมาตรฐานสากลแล้วนำมาปรับใช้ให้เข้ากับบริบทของประเทศไทย โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เข้าใจความหมายและความสำคัญของการสร้างความตระหนักรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต 2) รู้เท่าทันภัยคุกคาม และมีความมั่นคงปลอดภัยเพื่อยกระดับวิถีชีวิตด้วยดิจิทัล และ 3) ปรับตัวและใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบต่อสังคม สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)

โลกดิจิทัล คือ พื้นที่ในการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ พื้นที่ในการซื้อ-ขายสินค้า ทำธุรกรรม ใช้เฉพาะสมาชิกที่เป็นผู้คนหรือพลเมืองดิจิทัลเท่านั้น โลกดิจิทัลจะมีความใกล้เคียงโลกความจริง เพียงรูปแบบที่เปลี่ยนไป โดยโลกดิจิทัลจะเน้นการใช้เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ และระบบเครือข่ายในการติดต่อสื่อสาร ดังนั้นการอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างปลอดภัยและมีความสุข ต้องมีมารยาทยึดหลักจริยธรรม และปฏิบัติตามกฎหมายไม่ต่างจากการใช้ในชีวิตในโลกความจริง ต้องสร้างและบริหารจัดการตัวตนบนโลกออนไลน์อย่างเหมาะสม รวมถึงการสร้างภาพลักษณ์และมีมารยาทที่ดีในสังคมดิจิทัลที่ดี

ความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล (Digital Privacy) การจัดการข้อมูลส่วนตัว: ไม่เปิดเผยข้อมูลที่ไม่ควรเปิดเผย ตั้งค่าโปรไฟล์ไม่ให้เป็นการสาธารณะ และตั้งรหัสผ่านให้รัดกุม กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA): คุ้มครองไม่ให้นำข้อมูลส่วนบุคคล/ข้อมูลอ่อนไหวไปใช้โดยไม่ยินยอม มีบทลงโทษทั้งทางอาญา (จำคุกไม่เกิน 1 ปี/ปรับไม่เกิน 1 ล้านบาท) ทางแพ่งและทางปกครอง พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ (ปี 2550 และ 2560): ห้ามดัดแปลงข้อมูลผู้อื่น ห้ามส่งอีเมลสแปมก่อกวน และห้ามนำข้อมูลเท็จเข้าสู่ระบบ มีโทษทั้งจำและปรับ

2. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม (Digital Use)

การจัดสรรและควบคุมเวลาหน้าจอ (Screen Time) การใช้หน้าจอมากเกินไปส่งผลต่อร่างกาย (ปวดคอ สายตาเสีย นิ้วล็อก ความเครียด) หลักเกณฑ์จัดการคือ ให้คนในโลกความจริงเป็นเบอร์หนึ่งเสมอ มีเป้าหมายในการใช้ และใช้

ร่างกายเป็นมาตรฐาน โดยปฏิบัติตามหลักสุขอนามัย เช่น ถืออุปกรณ์ห่างจากสายตา 12-18 นิ้ว สกอตตั้งฉากกับลำตัว นั่งเก้าอี้มีพนักพิงประมาณ 100 องศา ไม่เล่นติดต่อกันเกิน 1-2 ชั่วโมง และควรพักสายตา 5-10 นาทีต่อชั่วโมง

การเสพติดเนื้อหาดิจิทัล สามารถสังเกตจากการเข้าไปดู/กดไลก์เกือบทุกชั่วโมง หรือแอบเข้ามาในความคิดตลอดเวลาจนรู้สึกขาดไม่ได้ หากเสพติดอินเทอร์เน็ตจะส่งผลต่อสุขภาพจิต เกิดภาวะซึมเศร้า วิตกกังวล ขาดความยับยั้งชั่งใจ และต่อต้านสังคม ควรเลือกเสพเนื้อหาที่น่าเชื่อถือ รู้แหล่งที่มา อัปเดตเป็นปัจจุบัน และไม่สร้างความขัดแย้งสุดโต่ง

การจัดการอารมณ์และสร้างความเข้าใจผู้อื่นบนโลกออนไลน์ การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางด้านดิจิทัล การมีปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่สาธารณะออนไลน์ต้องคิดไตร่ตรองอย่างน้อย 3 ครั้งก่อนโพสต์หรือคอมเมนต์ โดยคำนึงถึงความรู้สึกผู้อื่น เช่น

- กรณีคนใกล้ชิดโพสต์สิ่งหึง ควรคอมเมนต์ให้กำลังใจอย่างจริงใจ หรือหักแซดส่วนตัว ไม่ควรคอมเมนต์หยอกล้อ สนุกสนาน หรือสั่งสอนลดทอนกำลังใจ เพราะตัวหนังสือไม่มีน้ำเสียงและอาจทำให้เข้าใจผิดหรือเจ็บในใจได้
- กรณีคนอื่นกดแสดงความรู้สึกผิดพลาด (เช่น กดโกรธในโพสต์น่ายินดี) ควรนิ่งเฉยและเข้าใจว่าอาจเป็นการกดผิด ไม่ควรไว้วางใจหรือคอมเมนต์ต่อว่า
- ข้อควรระวัง หลีกเลี่ยงเนื้อหาติดลบเชิงลบ ความขัดแย้งด้านความเชื่อ/ศาสนา ความรุนแรง และภาพแอบถ่ายผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

3. การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security)

การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ (Cyber Abuse) พฤติกรรมอันตรายที่จงใจสร้างความรำคาญหรือเสียหายในโลกออนไลน์ มีสาเหตุจากความต้องการแกล้ง ช่มชู้ หรือขัดแย้งบานปลาย แบ่งเป็น 4 รูปแบบหลัก

- การกระรานทางไซเบอร์ (Cyber Bullying) การกลั่นแกล้ง ให้อาย คำว่าบนโซเชียลมีเดีย
- การรังควานทางไซเบอร์ (Cyber Harassment): การส่งข้อความ/คอมเมนต์ทำร้ายจิตใจและข่มขู่อย่างต่อเนื่อง.การสะกดรอยตามทางไซเบอร์ (Cyber Stalking) การติดต่อส่งข้อความซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่องโดยที่อีกฝ่ายไม่ต้องการ ซึ่งมักลุกลามไปสู่โลกความเป็นจริง

- การแกล้ง (Trolling) การจงใจโพสต์หรือคอมเมนต์ข้อความยั่วในประเด็นขัดแย้งเพื่อให้เกิดทะเลาะกัน

ภัยคุกคามทางไซเบอร์ (Cyber Threat) มีสาเหตุหลักจากการตั้งรหัสที่ง่ายเกินไป (เช่น "123456") โปรแกรมรักษาความปลอดภัยขาดการอัปเดต และความประมาทจากการกดลิงก์หรือโพสต์แปลกปลอม โดยมีรูปแบบสำคัญ ได้แก่

- อีเมลอันตราย/สแปม (Spam) คือ อีเมลที่ส่งมาโดยไม่ได้รับอนุญาต สร้างความรำคาญ หรือแอบอ้างระบบเพื่อบุกรุกบัญชี
- ฟิชชิง (Phishing) คือ การหลอกลวงให้เหยื่อคลิกลิงก์เพื่อกรอกข้อมูลส่วนตัวหรือรายละเอียดทางการเงิน
- มัลแวร์ (Malware) คือ โปรแกรมเข้าควบคุมระบบคอมพิวเตอร์หรือมือถือ เพื่อเปลี่ยนรหัส แก้ไขข้อมูล หรือส่งข้อความเรียกค่าไถ่
- ภัยจากการชอปปิงออนไลน์ และภัยจากการไม่สำรองข้อมูล

คำแนะนำด้านความปลอดภัย รับเพื่อนเฉพาะคนที่รู้จักในชีวิตจริง บล็อกคนส่งข้อความแกล้ง ระงับการแชร์รูปครอบครัว ไม่ยอมไปพบเพื่อนออนไลน์เพียงลำพัง ป้องกันตัวตนด้วยการเลือกชื่อผู้ใช้หรือรูปโปรไฟล์ที่ไม่แสดงข้อมูลส่วนบุคคล และติดตามสถานการณ์ภัยคุกคามได้จากเว็บไซต์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) หรือศูนย์ปราบปรามอาชญากรรม

4. การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

การประเมินคุณภาพและความน่าเชื่อถือของข้อมูล ในการเลือกใช้ข้อมูลจากสื่อดิจิทัล (ทั้งแบบที่ผลิตโดยเจ้าของแหล่งข้อมูลโดยตรง หรือข้อมูลที่ผลิตโดยชุมชนผู้ใช้ เช่น โซเชียลมีเดีย เว็บบอร์ด) บุคลากรต้องใช้เกณฑ์วิชาการในการคัดกรองความน่าเชื่อถือ 5 ประการ ดังนี้

- ความทันสมัย (Currency) ข้อมูลต้องเป็นปัจจุบัน มีการระบุวันที่เผยแพร่หรือวันที่อัปเดตข้อมูล/แผนภูมิชัดเจน และลิงก์เชื่อมโยงต้องเปิดใช้งานได้จริง
- ความตอบโจทย์ (Relevance) เนื้อหาและวัตถุประสงค์ของข้อมูลต้องตรงกับความต้องการและมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- ข้อเท็จจริง (Accuracy) ข้อมูลใช้ภาษาที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ มีการอ้างอิงแหล่งที่มา มีสถิติ ตัวเลข หรือผลการตรวจสอบจากหน่วยงานที่น่าเชื่อถือรองรับ
- ความเชี่ยวชาญของผู้เขียน (Authority) ระบุตัวตนผู้เขียนหรือผู้เผยแพร่อย่างชัดเจน มีการแสดงคุณวุฒิ ประสิทธิภาพ และมีข้อมูลการติดต่อกลับที่ตรวจสอบได้
- วัตถุประสงค์ (Purpose) ข้อมูลต้องเผยแพร่เพื่อแจ้งให้ทราบ ให้ความรู้ หรือบริการวิชาการโดยองค์กรที่เป็นกลาง ไม่ใช้ทำขึ้นเพื่อการโฆษณาชวนเชื่อ บิดเบือน หรือแสวงหาผลประโยชน์ทับซ้อน

กระบวนการจัดการข้อมูลและการเข้าถึงดิจิทัล (Data Management)

- การรวบรวมและจัดเก็บข้อมูล: การประยุกต์ใช้เครื่องมือจัดเก็บข้อมูลบนระบบคลาวด์ (Cloud Storage) เช่น Google Drive, iCloud, Dropbox หรือ OneDrive เพื่อให้การเข้าถึงข้อมูลมีความสะดวก รวดเร็ว ปลอดภัย และสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างเป็นระบบ
- การเข้าถึงโดยไม่เปิดเผยตัวตน: พลเมืองดิจิทัลควรมีความรู้ในการใช้ระบบ "การค้นหาข้อมูลแบบส่วนตัว" ผ่านเบราว์เซอร์หรือเครื่องมือพิเศษ เช่น DuckDuckGo, Startpage หรือ Tor เพื่อป้องกันไม่ให้ระบบเก็บบันทึก ประวัติพฤติกรรมและการติดตามส่วนบุคคล

กฎหมาย จริยธรรม และลิขสิทธิ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน แนวคิด Creative Commons (CC) การนำเนื้อหา รูปภาพ เสียง หรือวิดีโอของผู้อื่นมาใช้ประโยชน์ในการสร้างงานใหม่ ต้องเข้าใจหลักการแบ่งปันสิทธิ์ตามเงื่อนไขสากล 4 รูปแบบหลัก ได้แก่ BY: อ้างอิงแหล่งที่มา SA: อนุญาตแบบเดียวกัน NC: ห้ามใช้เพื่อการค้า และ ND: ห้ามดัดแปลง เพื่อไม่ให้เป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ผู้สร้างสรรค์เดิม

เกณฑ์การนำสื่อมาใช้ทางวิชาการ **สื่อที่ใช้ได้:** สื่อหรือผลงานที่ตนเองสร้างขึ้นเองทั้งหมด สื่อที่ใช้เพื่อการศึกษา/งานวิจัย/การจัดทำรายงานโดยมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง หรือภาพที่มีเงื่อนไขสัญญาอนุญาต Creative Commons รองรับ **สื่อที่ห้ามใช้เด็ดขาด:** การนำรูปภาพหรือผลงานของผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ต้นฉบับ หรือนำผลงานของผู้อื่นไปแสวงหาผลกำไรทางการค้าโดยไม่มีการจ่ายค่าตอบแทนอย่างถูกต้อง

ผลกระทบจากการขาดทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล ภัยจากข้อมูลลวง (Fake News) การขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ในการแยกแยะข้อมูล อาจนำไปสู่การโพสต์หรือส่งต่อข้อมูลเท็จ ซึ่งส่งผลกระทบต่อความมั่นคง ความสงบเรียบร้อย และมีความผิดทางกฎหมายตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ฯ และการเสพติดและกลั่นกรองเนื้อหา หากไม่มีความรู้ในการเลือกรับสื่อและตรวจสอบข้อมูลให้รอบด้าน จะเสี่ยงต่อการถูกครอบงำด้วยข้อมูลด้านเดียว (Echo Chamber) และอาจนำไปสู่ภาวะเครียด วิตกกังวล หรือถูกล่อลวงทางไซเบอร์ได้ง่ายขึ้น

5. การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication)

5.1 ร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint) คือ ข้อมูลพฤติกรรมในการใช้งานในโลกดิจิทัล กลไกและผลกระทบของร่องรอย โดยทุกกิจกรรมการค้นหา โพสต์ แชด คอมเมนต์ หรือการทำธุรกรรม จะถูกระบบบันทึกไว้เป็นประวัติถาวรในคลาวด์เสมือนรอยเท้าในโลกความจริง ร่องรอยเชิงลบจะส่งผลเสียต่อภาพลักษณ์และชื่อเสียงทางวิชาชีพในอนาคต เครื่องมือควบคุมร่องรอยเทคโนโลยี ใช้แอปพลิเคชันจัดการและชิงครีหัสผ่าน (เช่น Dropbox Password, LastPass, Microsoft Authenticator) ซอฟต์แวร์ป้องกันการติดตาม (เช่น Ghostery, Disconnect) และเครื่องมือค้นหาแบบส่วนตัวที่ไม่เก็บประวัติระบบ (เช่น DuckDuckGo, Startpage) และการสื่อสารและการสร้างความร่วมมือแบ่งพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการปฏิสัมพันธ์เป็น 3 ระดับ คือ การสื่อสารระหว่างบุคคลในห้องสนทนาปิด การสื่อสารระหว่างกลุ่มคนแบบไม่เป็นสาธารณะ (กลุ่มปิด) และการสื่อสารระหว่างกลุ่มคนแบบสาธารณะผ่านเครือข่ายเปิด

6. การปรับตัวในยุคดิจิทัล (Digital Disruption)

- การทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี กลยุทธ์การปรับตัวระดับบุคคลและสถานที่ทำงาน บุคลากรต้องปรับเปลี่ยนกรอบความคิด (Mindset) พร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ พัฒนาขีดความสามารถทั้ง Hard Skill และ Soft Skill มีกระบวนการทำงานที่โปร่งใสชัดเจน และรู้จักปรับตัวเข้ากับวัฒนธรรมองค์กรและร่วมงานต่าง Generation

- การบริหารจัดการของผู้นำและองค์กรภาครัฐ (Digital Government) ผู้นำต้องมีทักษะการบริหารอารมณ์ (EQ) สามารถควบคุมสั่งงานและประชุมผ่านระบบออนไลน์ (Google Meet/ระบบ e-Office) เพื่อรองรับนโยบาย Work from Home ในสภาวะวิกฤตได้ ในขณะที่องค์กรต้องขับเคลื่อนตามยุทธศาสตร์ Thailand 4.0 โดยการสร้างแผนกลยุทธ์ระยะยาว (Road Map 4 ปี - 20 ปี) บูรณาการระบบข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) มาใช้ประโยชน์ปรับใช้เทคโนโลยีตามกระแสนิยม (เช่น VR, E-book, QR Code) และสนับสนุนการศึกษาเรียนรู้ตลอดชีวิตของบุคลากรผ่านแพลตฟอร์ม MOOC

ทักษะสำคัญในการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี ดังนี้

1. ทักษะการสร้างอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)
2. ทักษะการจัดการสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)
3. ทักษะการรับมือกับการคุกคามออนไลน์ (Cyberbullying Management)
4. ทักษะการรักษาความปลอดภัยของตนเอง (Cyber Security Management)
5. ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนบุคคล (Privacy Management)
6. ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณ (Critical Thinking)
7. ทักษะการบริหารจัดการข้อมูล Digital Footprints
8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

2.2 ประสพการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ/การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

☒ ต่อตนเอง

.....ทำให้ได้รับความรู้ความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับกรอบความฉลาดทางดิจิทัล 8 ทักษะหลัก ทำให้สามารถบริหารจัดการอัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity) เชิงบวก และควบคุมพฤติกรรมออนไลน์ให้มีความปลอดภัย มีจริยธรรมและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ทราบถึงผลกระทบทางกายภาพจากภาวะออฟฟิศซินโดรมและการอยู่หน้าจอจนเกินสมดุล ดังนั้นควรจัดสรรเวลาหน้าจออย่างถูกสุขลักษณะ เพื่อรักษาสุขภาพในระยะยาว และมีความรู้ความเข้าใจในหลักเกณฑ์ของกฎหมายสารสนเทศที่สำคัญ ได้แก่ พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ฯ และกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) และรู้วิธีการป้องกันเชิงรุกต่อภัยคุกคามไซเบอร์ เช่น ฟิชซิง (Phishing) และมัลแวร์ (Malware) ทำให้สามารถปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลและทรัพย์สินระบบสารสนเทศของตนเองได้อย่างปลอดภัย

☒ ต่อหน่วยงาน/การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

.....ประยุกต์ใช้มาตรการรักษาความมั่นคงปลอดภัยระบบสารสนเทศในสถานที่ทำงาน เช่น การตั้งรหัสผ่านที่รัดกุม การปรับปรุงระบบรักษาความปลอดภัยอย่างสม่ำเสมอ การเพิ่มประสิทธิภาพการสืบค้นและจัดการฐานข้อมูลต่าง ๆ โดยนำเทคนิคการสืบค้นข้อมูลขั้นสูง (Advanced Search) มาใช้ในการค้นหาและคัดกรองสารสนเทศ เนื้อหา และสถิติต่าง ๆ ที่มีคุณภาพ ทันสมัย และน่าเชื่อถือ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล พร้อมทั้งใช้เครื่องมือคลาวด์สารสนเทศ (เช่น Google Drive, OneDrive) ในการรวบรวม จัดเก็บ และแบ่งปันข้อมูลภายในทีมได้อย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ และการสร้างเนื้อหาดิจิทัลและกฎเกณฑ์ Creative

Commons มาควบคุมการผลิตสื่อ อินโฟกราฟิก และภาพกราฟิกดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ข้อมูลความรู้ให้แก่เกษตรกร และประชาชนอย่างถูกต้องตามหลักจริยธรรม โดยไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ผลงานของผู้อื่น และการปรับตัวสู่องค์กรดิจิทัล และการทำงานร่วมกันในการทำงาน เพื่อพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี โดยนำเครื่องมือสื่อสารออนไลน์ ระบบปิดและการประชุมทางไกล มาใช้ประสานงานร่วมกันระหว่างบุคคลและกลุ่มงาน เพื่อขับเคลื่อนหน่วยงาน ไปสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัลตามยุทธศาสตร์

2.3 ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

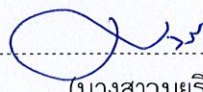
เนื้อหาบรรยายส่วนใหญ่เป็นการยกตัวอย่างภาพรวมทั่วไปและภาคธุรกิจ เช่น ภัยจากการขโมยข้อมูลออนไลน์ หรือการเสกติดอินเทอร์เน็ต แต่ยังไม่ครอบคลุมถึงสมรรถนะทางพฤติกรรม ซึ่งช่วยสร้างความตระหนักรู้ในการ เจ้าหน้าที่ภาครัฐ

2.4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

1. มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับบุคลากรภาครัฐในยุคดิจิทัล เนื่องจากเนื้อหาไม่ได้มุ่งเน้นเพียงแค่ทักษะ การใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีเท่านั้น แต่เน้นย้ำถึงสมรรถนะทางพฤติกรรม ซึ่งช่วยสร้างความตระหนักรู้ในการ ป้องกันความเสี่ยงด้านความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ และการปฏิบัติตามกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลในการ ปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้อง

2. ควรจัดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ หรือจัดทำคู่มือแนวทางปฏิบัติอย่างย่อเกี่ยวกับเรื่องมารยาทดิจิทัล วิธีการตั้งรหัสผ่านและการป้องกันภัยคุกคามทางไซเบอร์ รวมถึงหลักเกณฑ์การใช้สัญญาอนุญาต Creative Commons (CC) เพื่อให้บุคลากรในหน่วยงานสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงานร่วมกันได้อย่างปลอดภัยและ ถูกกฎหมาย

ลงชื่อ



(นางสาวมยุรี โชติชื่น)

ตำแหน่ง นักสำรวจดินชำนาญการพิเศษ

วันที่ 17 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2569

ส่วนที่ 4 ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

(✓) ทราบ

ลงชื่อ



(นายันทพล ทนงหารพิทักษ์)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

วันที่

เดือน

๑๗ ก.ค. ๒๕๖๕

พ.ศ.

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

มยุรี โชติชื่น

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน

Digital Literacy : ความฉลาดทางดิจิทัล

(Digital Intelligence)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 1:30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 13 กรกฎาคม 2569

(Signature)

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (DGA)
Digital Government Development Agency (Public
Organization) (DGA)
Date: 2026-07-13T12:02:23.230+07:00

(Signature)

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

มยุรี โชติชื่น

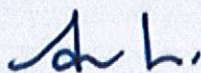
ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน

AI Governance & Ethics

หลักการจริยธรรม ธรรมาภิบาล และข้อกฎหมายในการประยุกต์ใช้ AI

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:00 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 14 กรกฎาคม 2569



(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



1adc6fdd3

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.)
Digital Government Development Agency (Public
Organization) (DGA)
Date: 2026-07-14T10:41:47.118+07:00

