

แบบรายงานผลการพัฒนาความรู้ของข้าราชการ สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต 2
รอบการประเมินที่ 2/2567 ตั้งแต่วันที่ 1 เมษายน 2567 - 30 กันยายน 2567
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ชื่อ-นามสกุล นางสาวอุบลรัตน์ บัวเฟื่อน ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรชำนาญการ
หน่วยงาน กลุ่ม/ฝ่าย/สพด./ศูนย์ วิชาการเพื่อการพัฒนาที่ดิน สถานีพัฒนาที่ดินจันทบุรี
หัวข้อการพัฒนา ความฉลาดทางดิจิทัล
วิธีการพัฒนา อบรมทางไกลด้วยระบบการฝึกอบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ LDD e-Training
วันที่พัฒนา 21 สิงหาคม 2567 สถานที่ สถานีพัฒนาที่ดินจันทบุรี
หน่วยงานที่จัดอบรม สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล อาจารย์สุมนต์ จิรพัฒน์พร
วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ ในการใช้งานด้านดิจิทัลอย่างชาญฉลาด
2. สามารถนำความรู้ ความเข้าใจ มาเป็นข้อมูลในการตัดสินใจแก้ไขปัญหา โดยใช้ความรู้ทักษะทางด้านเทคโนโลยีในการวิเคราะห์ข้อมูลและการประมวลผล ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม เกิดประโยชน์สูงสุดและใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์ได้อย่างปลอดภัย

สรุปสาระสำคัญ

ความฉลาดทางดิจิทัล Digital Intelligence

ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีทางด้านดิจิทัล และข้อมูลในการตัดสินใจ และการแก้ปัญหา โดยใช้ความรู้และทักษะทางด้านเทคโนโลยี ในการวิเคราะห์ข้อมูลและการประมวลผลข้อมูล

ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นกรอบแนวความคิดที่ครอบคลุมความสามารถ ทางด้านเทคนิคความรู้ ความเข้าใจ และความคิดทางสังคม ที่มีพื้นฐานอยู่ในค่านิยมทางศีลธรรม ที่ช่วยให้บุคคลเผชิญหน้ากับความท้าทายทางด้านดิจิทัล

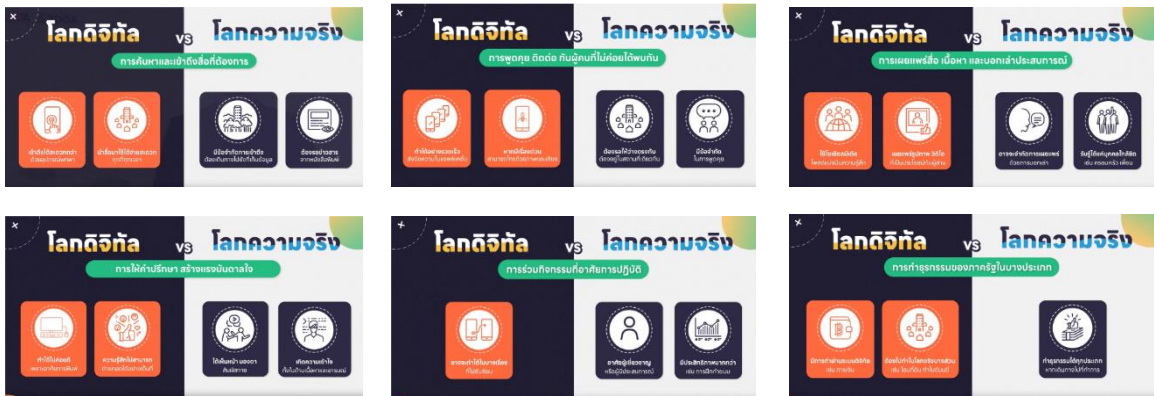
ความฉลาดทางดิจิทัล มี 3 ระดับ 8 ด้าน และ 25 สมรรถนะ



1. อັตลักษณ์ดิจิทัล Digital Identity

1.1 โลกดิจิทัล Digital World คือโลกเสมือนที่ถูกสร้างขึ้นคู่ขนานกับโลกความจริง เหมือนเรามีความจริงอยู่หนึ่งใบอันนี้ก็จะเป็นเหมือนโลกขนาน เป็นเครื่องมือทรัพยากรกิจกรรมคล้ายกับโลกความจริงพื้นที่ในโลกดิจิทัลที่ถูกสร้างขึ้นจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถกำหนดพื้นที่กิจกรรมต่างๆได้เสมือนกับโลกความเป็นจริงใช้ในการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์สามารถใช้โซเชียลมีเดียได้ พื้นที่ในการซื้อขายสินค้าและธุรกรรม

ทางการเงิน ร้านค้าออนไลน์หรือธนาคารออนไลน์ โลกพื้นที่ในกิจกรรมโลกดิจิทัลนั้นจะมี เฉพาะสมาชิกหรือผู้คนพลเมืองดิจิทัลเท่านั้น เช่น โปรแกรม Spatial



มารยาทในโลกดิจิทัล ใส่ใจ ให้เกียรติผู้อื่น ไม่ต่างจากโลกความเป็นจริง แบ่งปันสิ่งดีๆ สร้างสรรค์ ตรวจสอบการส่งต่อข้อมูลให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย ปฏิบัติตามกฎหมายของชุมชนและโลกออนไลน์

สิ่งที่ไม่ควรทำ

1. การแสดงความเห็นด้วยถ้อยคำรุนแรง
2. แสดงอารมณ์ขันที่หมิ่นเหม่เสียดสี
3. ส่งต่อข้อมูลที่เราไม่แน่ใจว่าเป็นความจริงหรือไม่
4. ใช้โซเชียลมีเดียในการให้ร้ายผู้อื่น

จริยธรรมของพลเมือง

1. ให้เกียรติเคารพความคิดเห็นสิทธิของผู้อื่น
2. หลีกเลี่ยงการละลान ช่มชู้หรือหยอกล้อเกินพอดี
3. ขออนุญาตเมื่อนำข้อมูลของผู้อื่นไปใช้
4. ไตร่ตรองก่อน เช่นการแชร์การโพสต์ข้อมูลต่างๆ
5. ไม่ควรแชร์หรือโพสต์ข้อมูลส่วนบุคคลมากเกินไป
6. ระวังระวังในการแชร์ การโพสต์ข้อมูล
7. หลีกเลี่ยงการแท็กหรือข้อมูลผู้อื่น
8. ระวังการใช้ความเป็นอาวุโสในการสนทนา

1.2 อัตลักษณ์ของดิจิทัล คือภาครัฐและตัวตนในโลกของดิจิทัล ซึ่งเกิดขึ้นจากข้อมูลทุกอย่างของเรา ในการเผยแพร่ข้อมูลบนโลกออนไลน์ ที่เป็นข้อมูลให้กับผู้อื่นจดจำเราในโลกของดิจิทัล ตั้งแต่ ชื่อจริงของเรา เลขบัตรประชาชน รูปภาพ เบอร์โทรศัพท์หรือแม้แต่เสื้อผ้าที่เราใส่ในการถ่ายรูป ที่เราสามารถโพสต์บนโลกโซเชียลมีเดีย สถานที่ที่เราชอบไปตลอดถึงกิจกรรมทุกอย่างที่เราทำบนโลกออนไลน์



2. ส่งข้อมูลหรืออีเมลก่อนผู้อื่นหรือส่งอีเมลสแปม ตามมาตรา 11 ปรับไม่เกิน 100,000 บาท
3. นำข้อมูลที่ผิด พ.ร.บ.เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ตามมาตราที่ 14 โทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ หากเป็นการกระทำที่ส่งผลกระทบต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง โทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 600,000 บาทหรือทั้งจำทั้งปรับ



2. การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม Digital Use

2.1 การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล เวลาในการใช้หน้าจอจะมีผลต่อร่างกายและในการใช้ชีวิต อย่างแรกเราจะต้องปวดหลังปวดคอต่างๆ หรือมีผลเสียต่อทางสายตา นิ้วล็อค และเราใช้งานระยะเวลาเกินไปจะทำให้เกิดความเครียด

หลักเกณฑ์ในการจัดสมดุลในเวลาหน้าจอ

1. ในโลกแห่งความจริงให้คนเป็นเบอร์ 1 เสมอ
2. มีเป้าหมายทุกครั้งในการใช้งานด้านดิจิทัล
3. ใช้ร่างกายเป็นมาตรวัด
4. เตรียมใจเมื่อพร้อมที่จะใช้เวลาเจอจอ

ผลดี ในการใช้อุปกรณ์หรือเครื่องมือทางด้านเทคโนโลยี

1. จอใหญ่ ภาพชัด ตัวอักษรอ่านง่าย ดูแล้วสบายตา
2. ปรับแสงหน้าจอเพื่อให้เกิดความสบายตา
3. อินเทอร์เน็ตต้องแรงและเร็วเครื่องไม่มีสะดุด
4. เตรียมใจเมื่อพร้อมที่จะใช้เวลาเจอจอ

ผลเสีย ในการใช้อุปกรณ์หรือเครื่องมือทางด้านเทคโนโลยี

1. ถ้าเจอตัวเล็กมองไม่ชัดจะมีผลต่อสายตา
2. จอสว่างมากเกินไปก็มีผลทำให้สายตาเสีย
3. อินเทอร์เน็ตเครื่องไม่ดีเครื่องค้างทำให้สื่อสารไม่เข้า



ใช้โทรศัพท์มือถืออย่างไรไม่เสี่ยงต่อสุขภาพ

1. เวลาเราจับมือถือห่างจากสายตาประมาณ 12-15 นิ้ว
2. ยกจอที่ตั้งศอกกับลำตัว
3. ควรนั่งเล่นบนอุปกรณ์ที่มีเก้าอี้พนักพิงประมาณ 100 องศา
4. ไม่ควรเล่นติดต่อกัน 1-2 ชั่วโมง
5. ควรพักสายตา ข้อมืออย่างน้อย 5-10 นาที
6. ควรปรับหน้าจอ ปรับความสว่างตามสภาพแสง



2.2 การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล Digital Empathy



3.การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล Digital Security

3.1 การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล Digital Security มีดังนี้

การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ คือ การแสดงพฤติกรรมที่เป็นอันตราย สร้างความรำคาญหรือสร้างความเสียหายกับผู้อื่นทั้งด้านความรู้สึกลูกอาจจะถูกกลั่นไต่ถามหรือการละเมิดในชีวิตจริง ในการใช้โซเชียลมีเดีย เกมส์ เครือข่ายออนไลน์ต่างๆ จะมีหัวข้อดังนี้

- การระรานทางไซเบอร์
- การรังควานทางไซเบอร์
- การสะกดรอยตามทางไซเบอร์
- การก่อกวนสาเหตุในการล่วงละเมิดทางไซเบอร์

สาเหตุในการลวงละเมิดทางไซเบอร์

1. ต้องการก่อวินโดยไม่มีสาเหตุ
2. ต้องการกลั่นแกล้ง
3. ต้องการรังควานผู้เป็นเป้าหมายหรือผู้ขัดแย้งอยู่
4. ต้องการข่มขู่สร้างความหวาดกลัวให้กับผู้ที่ตกเป็นเป้าหมาย
5. ติดตามไปประสงค์ร้ายในชีวิตจริง

สาเหตุในภัยคุกคามทางไซเบอร์

1. การตั้ง Password ที่ง่ายเกินไป เช่น 1 2 3 4 5 6

2. โปรแกรมรักษาความปลอดภัยไม่ทำงาน อุปกรณ์ที่ใช้ทุกวันนี้ ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ เรามักจะมีโปรแกรมรักษาความปลอดภัยติดตั้งมาด้วย แต่บางครั้ง โปรแกรมรักษาความปลอดภัยนี้ไม่ทำงานหรือทำงานไม่เต็มประสิทธิภาพ เนื่องจากอาจจะผิดลิขสิทธิ์หรือขาดการอัปเดตโปรแกรมอย่างสม่ำเสมอ ในส่วนนี้ก็จะเป็นช่องโหว่ให้ผู้ประสงค์ร้ายเข้ามาขโมยข้อมูลหรือสร้างความเสียหายกับข้อมูลที่สำคัญของเราได้

3. ความประมาท ผู้ประสงค์ร้ายในโลกดิจิทัลนั้น จะต้องหาช่องโหว่เพื่อโจมตีผู้ที่ไม่ได้ระมัดระวังหรือประมาทอยู่แล้ว การเปิดเผยข้อมูล โดยไม่ระวัง เช่น การกดรับไฟล์หรือลิงก์ต่างๆ ที่ไม่รู้จักเป็นที่น่าสงสัย ในส่วนนี้ครับเพราะจะเป็นช่องโหว่ครับให้ผู้ประสงค์ร้ายสามารถหาวิธีเล่นงานเราหรือโจมตีเรา

ภัยคุกคามทางด้านไซเบอร์

1. การระรานทางไซเบอร์
2. การรังควานทางไซเบอร์
3. การสะกดรอยตามทางไซเบอร์
4. การเกเรียน

ข้อแนะนำในการท่องโลกดิจิทัล

1. ตรวจสอบก่อนรับคำขอเป็นเพื่อน ระวังเฉพาะคนที่รู้จักในชีวิตจริง
2. บล็อกคนที่เคยติดต่อด้วยข้อความในแง่ลบ หรือไม่ปลอดภัย
3. คิดให้รอบคอบเกี่ยวกับการแชร์ลิงก์ไปยังเว็บไซต์ หรือโซเชียลมีเดียต่างๆ
4. คิดก่อนอัปโหลดและแชร์รูปภาพ
5. คำนึงถึงสิ่งที่เขียนถึงผู้อื่น
6. ให้เพื่อนออนไลน์อยู่แค่บนโลกออนไลน์
7. ระวังเรื่องเพศสัมพันธ์ทางออนไลน์
8. ปกป้องตัวตนของเรา
9. นึกถึงความเป็นส่วนตัว



4. การรู้เท่าทันดิจิทัล Digital Literacy

4.1 การใช้งานสื่อสารสนเทศ แหล่งข้อมูลดิจิทัล คือแหล่งข้อมูลที่ถูกสร้างขึ้นหรือแปลงสภาพจากอนาล็อกให้มาเป็นในรูปแบบของดิจิทัล ซึ่งสามารถค้นหา เข้าถึง นำเข้าข้อมูลในการผ่านระบบอินเตอร์เน็ตเช่นเว็บไซต์ที่ทำให้ดูข้อมูลทางด้านสุขภาพ ข่าวสารหรือบทความต่างๆ รวมทั้งเว็บไซต์ที่รวบรวมข้อมูลรูปภาพ เพลงหรือรายการบันเทิง ดังนั้นเราสามารถเข้าชมผ่าน คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ โดยใช้อินเตอร์เน็ต

รูปแบบของแหล่งข้อมูลดิจิทัล

1. แหล่งที่เผยแพร่ข้อมูล การสร้างหรือผลิตข้อมูลโดยเจ้าของแหล่งข้อมูลหรือเจ้าของเว็บไซต์ สร้างหรือผลิตข้อมูลโดยชุมชนผู้ใช้งาน

2. แบ่งตามสิทธิการเข้าถึงข้อมูล ได้แก่ แหล่งข้อมูลที่เข้าถึงโดยเสรี และแหล่งข้อมูลที่จำกัดในการเข้าถึง

3. แบ่งประเภทตามข้อมูล ได้แก่

- แหล่งข้อมูลเพื่อการศึกษาการเรียนรู้
- แหล่งข้อมูลเพื่อความบันเทิง
- แหล่งข้อมูลทางด้านสุขภาพ
- แหล่งข้อมูลทางด้านธุรกรรมและการเงิน
- แหล่งข้อมูลทางด้านเศรษฐศาสตร์และธุรกิจ

เกณฑ์การประเมินคุณภาพของข้อมูลจากสื่อดิจิทัล

1. ตรวจสอบข้อมูลว่าข้อมูลนี้ยังเป็นข้อมูลที่ทันสมัยหรือไม่
2. ข้อมูลนี้ตอบโจทย์การใช้งานของเราหรือไม่
3. ข้อมูลนี้นำเสนอข้อเท็จจริงหรือเป็นความคิดเห็นที่มีอคติหรือแหล่งอ้างอิงหรือไม่
4. ผู้เขียนหรือนำเสนอข้อมูลมีความเชี่ยวชาญในเรื่องนั้นหรือไม่
5. วัตถุประสงค์ที่แท้จริงของข้อมูลนี้เพื่อแจ้งให้ทราบหรือชวนเชื่อหรือไม่

การประเมินความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลในโลกดิจิทัล

- เช็คคนเขียน มีการระบุผู้เขียนชัดเจน มีรายละเอียดเกี่ยวข้องกับผู้เขียนชัดเจน ผู้เขียนมีชื่อเสียงหรือเชี่ยวชาญในเรื่องนั้น

- เช็คเนื้อหา อ่านและเข้าใจง่าย ใช้ภาษาที่ถูกต้อง เนื้อหามีความถูกต้อง เทียงตรง แม่นยำ มีการอ้างอิงแหล่งที่มา

- เช็คผู้เผยแพร่หรือแหล่งข้อมูล เผยแพร่ในแหล่งที่มีชื่อเสียง มีเนื้อหาตรงกับวัตถุประสงค์ผู้เผยแพร่ ไม่ได้มีส่วนได้ส่วนเสีย

- เช็คเวลาที่เผยแพร่ ข้อมูลยังทันสมัย แสดงวันที่ในการอัปเดตข้อมูลชัดเจน ลิงก์ยังสามารถเปิดใช้งานได้

การสืบค้นข้อมูลจากสื่อดิจิทัล

- คำค้น หรือ คีย์เวิร์ด

- เครื่องมือค้นหา สามารถเลือกแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ในการค้นหาข้อมูล เช่นถ้าเราต้องการค้นหาข้อมูลที่เป็นตัวอักษร เราสามารถใช้ตัวของ Google Search ได้ ถ้าเราต้องการค้นหาข้อมูลที่เป็นวิดีโอ เราสามารถค้นหาจาก Youtube

- ใช้ Advance Search ในการค้นหาข้อมูล





4.2 ผู้จัดทำสื่อและสารสนเทศ Media and Information Create

ประเภทของเนื้อหาดิจิทัล

1. เนื้อหาดิจิทัลเกี่ยวกับสุขภาพอนามัย
2. เนื้อหาดิจิทัลเกี่ยวกับข้อมูลภาครัฐ
3. เนื้อหาดิจิทัลเพื่อความบันเทิง
4. เนื้อหาดิจิทัลด้านการตลาด
5. เนื้อหาที่ใช้สำหรับการศึกษาและเรียนรู้
6. เนื้อหาดิจิทัลด้านข่าวสาร

ประเภทของสื่อดิจิทัล

1. รูปภาพดิจิทัล
2. ข้อความดิจิทัล
3. เสียง
4. วิดีโอ
5. ภาพกราฟิกดิจิทัล

5. การสื่อสารดิจิทัล Digital Communication

5.1 ร่องรอยของดิจิทัล Digital Footprint ร่องรอยของดิจิทัลหากเปรียบกับการกระทำในโลกความเป็นจริงแล้วก็เหมือนกับการที่เราไปสถานที่ต่างๆเมื่อเราเดินผ่านก็จะเกิดรอยเท้าหรือการขีดเขียนผนังก็จะเกิดร่องรอยขีดเขียนทิ้งไว้



5.2 การมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างความร่วมมือ (Interaction and Collaboration)

การใช้งานเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อการสื่อสารและสร้างความร่วมมือ

1. การสื่อสารระหว่างบุคคล
2. การสื่อสารระหว่างกลุ่มคน
3. การสื่อสารระหว่างกลุ่มคนแบบเป็นสาธารณะ

6. การปรับตัวในยุคดิจิทัล

แนวทางการปรับตัวของบุคลากรในยุคดิจิทัล

1. ปรับตัวด้าน Skill ของตัวเรา
2. การจัดเก็บข้อมูลต่างๆ
3. กำหนดเป้าหมายและ KPI ในการทำงาน

แนวทางการปรับตัวของบุคลากรในสถานที่ทำงานใหม่

1. วัฒนธรรมขององค์กร
2. ปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนร่วมงาน
3. กระบวนการทำงานที่ชัดเจน

ภาวะผู้นำ ต้องมีทักษะที่สำคัญ คือ EQ

สิ่งที่องค์กรควรมี คือ

1. Road Map แนวทางหรือกลยุทธ์
2. เป็นองค์กรที่สามารถทันกระแสนิยม
3. สนับสนุนให้บุคลากรมีการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การทำงานร่วมในสังคมและวัฒนธรรมดิจิทัล ควรเตรียมพร้อมบุคลากรรับ Digital Refinement โดยวิธีการปรับ Mindset ของบุคลากรในองค์กร

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ เพิ่มทักษะการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างชาญฉลาด
2. นำความรู้ ความเข้าใจ มาใช้ในชีวิตประจำวัน สามารถปรับตัวในยุคดิจิทัลได้ รู้เท่าทันและใช้ชีวิตบนโลกไซเบอร์ได้อย่างปลอดภัย

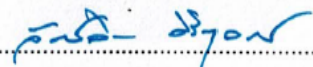
(ลงนาม).....



(นางสาวอุบลรัตน์ บัวเฟื่อน)

ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรชำนาญการ

(ลงนาม).....



(นางจันทร์จิรา ศิริสุวรรณ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานีพัฒนาที่ดินจันทบุรี