

แบบรายงานผลการพัฒนาความรู้ของข้าราชการ สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๒  
รอบการประเมินที่ ๑/๒๕๖๙ ตั้งแต่วันที่ ๑ ตุลาคม ๒๕๖๘ - ๓๑ มีนาคม ๒๕๖๙  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

ชื่อ-นามสกุล นางสาวพัชรนันท์ ทวีพงศ์จิรภาส ตำแหน่ง นักวิชาการเงินและบัญชีชำนาญการ  
หน่วยงาน กลุ่ม/ฝ่าย/สพต./ศูนย์ ฝ่ายบริหารทั่วไป

หัวข้อการพัฒนา Digital Literacy : ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)

วิธีการพัฒนา อบรมผ่านระบบออนไลน์ e-Learning สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA)

วันที่พัฒนา ๑๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙ สถานที่ สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๒

หน่วยงานที่จัดอบรม สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA)

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อเรียนรู้และตระหนักรู้ถึงการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัย
๒. เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับภัยคุกคามบนโลกออนไลน์ และแนวทางป้องกันแก้ไข
๓. เพื่อสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์

สรุปสาระสำคัญ รายละเอียดตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

ประโยชน์ที่ได้รับจากการพัฒนาความรู้

๑. มีความรู้ ความเข้าใจ ในเรื่องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัย
๒. มีความรู้และวิธีการรับมือ รวมถึงการป้องกันภัยคุกคามบนโลกออนไลน์อย่างถูกต้อง สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการข้อมูลส่วนตัวบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยได้

(ลงนาม) .....

(นางสาวพัชรนันท์ ทวีพงศ์จิรภาส)

ตำแหน่ง นักวิชาการเงินและบัญชีชำนาญการ

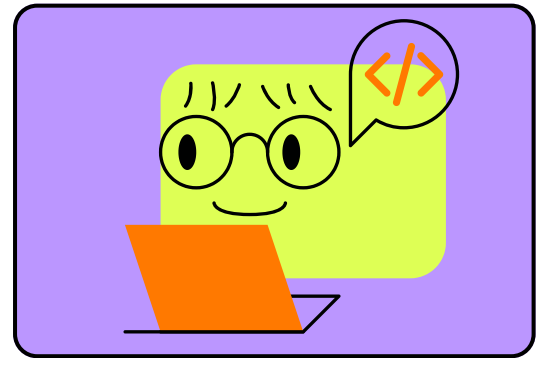
(ลงนาม) .....

(นางสาวพัชรนันท์ ทวีพงศ์จิรภาส)

ตำแหน่ง นักวิชาการเงินและบัญชีชำนาญการ รักษาการในตำแหน่ง

หัวหน้าฝ่ายบริหารทั่วไป

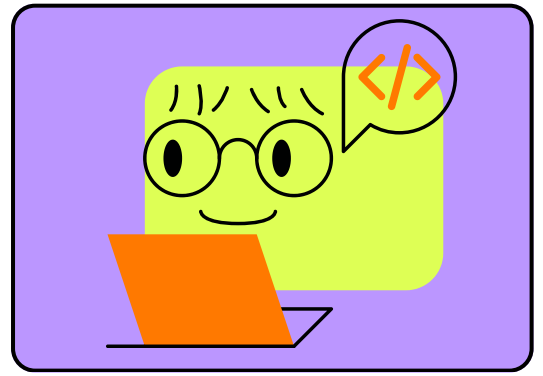
# Digital Literacy : ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)



ความฉลาดทางดิจิทัล คือ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและข้อมูลในการตัดสินใจ และการแก้ไขปัญหาโดยใช้ความรู้และทักษะทางด้านเทคโนโลยีในการวิเคราะห์ข้อมูลและการประมวลผลข้อมูล ความฉลาดทางด้านดิจิทัล เป็นผลการศึกษาและพัฒนาตนเองของ DQ Institute หน่วยงานที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือของภาครัฐและเอกชนทั่วโลก ร่วมกันประสานงานกับ World Economic Forum ที่มุ่งมั่นให้เด็กทุกคนในประเทศไทยได้รับการศึกษาทางด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความฉลาดทางด้านดิจิทัล มี 8 ด้าน ในระดับพลเมืองของดิจิทัล ซึ่งเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัย รับผิดชอบ และมีจริยธรรม

- 1** ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดี  
ของตนเอง  
Digital Citizen Identity  
ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง  
ได้ดีทั้งในโลกออนไลน์ และโลกความจริง
- 2** ทักษะการคิดวิเคราะห์  
มีวิจารณ์ญาณที่ดี  
Critical Thinking  
ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้อง และข้อมูลที่ผิดข้อมูลที่  
เนื้อหาดีและข้อมูลที่อันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าเชื่อถือและน่าสงสัย
- 3** ทักษะการรักษาความปลอดภัย  
ของตนเองในโลกไซเบอร์  
Cybersecurity Management  
ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง  
และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือโจมตีทางออนไลน์ได้
- 4** ทักษะการรักษาข้อมูลส่วนตัว  
Privacy Management  
มีดุลยพินิจในการจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกัน  
ความเป็นส่วนตัวของตนเองและผู้อื่น
- 5** ทักษะการจัดสรรเวลาหน้าจอ  
Screen Time Management  
ความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล การควบคุมสมดุลระหว่าง  
โลกออนไลน์และโลกความจริง
- 6** ทักษะการบริหารจัดการข้อมูล  
ที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์  
Digital Footprint  
ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือ  
ร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นเพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้  
อย่างมีความรับผิดชอบ
- 7** ทักษะการรับมือการกลั่นแกล้ง  
บนโลกออนไลน์  
Cyberbullying Management  
ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคาม ข่มขู่ ทาร้าย หรือใช้ถ้อยคำ  
เหยียดหยาม การหลอกลวง การคุกคามทางเพศ และการแอบอ้างตัวตนผู้อื่น
- 8** ทักษะการใช้เทคโนโลยี  
อย่างมีจริยธรรม  
Digital Empathy  
มีดุลยพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์  
เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น

# อัตลักษณ์ดิจิทัล Digital Identity



โลกดิจิทัล Digital World คือ โลกเสมือนที่ถูกสร้างขึ้นคู่ขนานกับโลกความจริง พื้นที่ในโลกดิจิทัลถูกสร้างขึ้นจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ที่สามารถกำหนดพื้นที่กิจกรรมได้ ใช้เป็นพื้นที่พูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ พื้นที่ในการ ซื้อ -ขายสินค้า โดยมีเฉพาะสมาชิกที่เป็นพลเมืองดิจิทัลเท่านั้น ทั้งนี้โลกดิจิทัลและโลกความจริงมีความแตกต่างกันหลายด้านดังต่อไปนี้

	โลกดิจิทัล	โลกความจริง
ด้านการค้นหา และเข้าถึงสื่อที่ต้องการ	<ul style="list-style-type: none"><li>- เข้าถึงได้สะดวกกว่าด้วยอุปกรณ์พกพา</li><li>- นำสื่อมาใช้ได้ง่ายสะดวกทุกที่ทุกเวลา</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- มีข้อจำกัดการเข้าถึง</li><li>- ต้องรอข่าวสารจากหนังสือพิมพ์</li></ul>
ด้านการพูดคุย ติดต่อกับบุคคลที่ไม่ค่อยพบกัน	<ul style="list-style-type: none"><li>- ทำได้อย่างรวดเร็ว ส่งข้อความในแอปฯ</li><li>- มีเรื่องด่วน โทรได้ด้วยภาพและเสียง</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ต้องรอให้ว่างตรงกัน และสถานที่เดียวกัน</li><li>- มีข้อจำกัดในการพูดคุย</li></ul>
ด้านการเผยแพร่สื่อ เนื้อหา และบอกเล่าประสบการณ์	<ul style="list-style-type: none"><li>- ใช้โซเชียลมีเดียแบ่งปันความรู้สึก</li><li>- เผยแพร่รูปภาพ วิดีโอ ที่เป็นประโยชน์</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- อาจจำกัดการเผยแพร่ ด้วยการบอกล่า</li><li>- รับรู้ได้แค่บุคคลใกล้ชิด</li></ul>
ด้านการให้คำปรึกษา สร้างแรงบันดาลใจ	<ul style="list-style-type: none"><li>- ทำได้ไม่ค่อยดี เพราะอาศัยการพิมพ์</li><li>- ความรู้สึกไม่สามารถถ่ายทอดได้เต็มที่</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ได้เห็นหน้า มองตา สัมผัสกาย</li><li>- เกิดความเข้าใจ ทั้งเนื้อหา และอารมณ์</li></ul>
ด้านการร่วมกิจกรรม ที่อาศัยการปฏิบัติ	<ul style="list-style-type: none"><li>- อาจทำได้ในบางเรื่องที่ไม่ซับซ้อน</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- อาศัยผู้เชี่ยวชาญ หรือผู้มีประสบการณ์</li><li>- มีประสิทธิภาพมากกว่า</li></ul>
ด้านการทำธุรกรรม ของภาครัฐในบางประเภท	<ul style="list-style-type: none"><li>- มีการทำผ่านระบบดิจิทัล</li><li>- ต้องไปทำในโลกจริงบางส่วน</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- ทำธุรกรรมได้ทุกประเภท หากเดินทางไปที่ทำการ</li></ul>

## มารยาทในโลกดิจิทัล

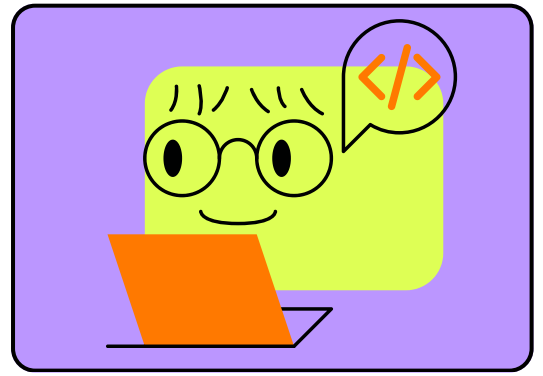
### สิ่งที่ควรทำ

1. ใส่ใจให้เกียรติไม่ต่างจากโลกความจริง
2. แบ่งปันสิ่งดีๆ และสร้างสรรค์
3. ตรวจสอบการส่งข้อมูลให้ตรงกับกลุ่ม
4. ปฏิบัติตามกฎออนไลน์

### สิ่งที่ไม่ควรทำ

1. การแสดงความคิดเห็นด้วยถ้อยคำรุนแรง
2. แสดงอารมณ์ขันที่หมิ่นเหม่เสียดสี
3. ส่งต่อข้อมูลที่เราไม่แน่ใจว่าเป็นความจริง
4. ใช้โซเชียลมีเดียในการให้ร้ายผู้อื่น

# อัตลักษณ์ดิจิทัล Digital Identity



อัตลักษณ์ดิจิทัล คือ ภาพลักษณ์และตัวตนในโลกดิจิทัล ซึ่งเกิดขึ้นจากข้อมูลทุกอย่างของเรา ที่จะเป็นข้อมูลให้ผู้อื่นจดจำอัตลักษณ์ทางด้านดิจิทัลที่เป็นข้อมูลเดียวกับโลกความจริง

อัตลักษณ์ดิจิทัลที่เป็นข้อมูลเดียวกับโลกความจริง

ชื่อ-นามสกุล / รูปถ่ายประจำตัว / วันเดือนปีเกิด / เลขบัตรประจำตัวประชาชน / หมายเลขบัตรเครดิต หรือบัญชีธนาคาร

อัตลักษณ์ที่เกิดจากกิจกรรมบนโลกดิจิทัล

บัญชีและรหัสผ่าน / สถานที่ที่เราใช้อิน / พฤติกรรมและประวัติ / การค้นหาข้อมูล / การกดถูกใจ / เนื้อหาข้อความกลุ่มสังคม / เพื่อนหรือบุคคลหรือองค์กร

## การสร้างอัตลักษณ์ที่ดี

- ค้นหาข้อมูลของตนเองบนโลกดิจิทัล
- การลบข้อมูลที่เป็นการกระทำของผู้อื่น
- การลบข้อมูลดิจิทัลด้วยตนเอง
- เริ่มสร้างตัวตนที่ดีบนโลกดิจิทัล

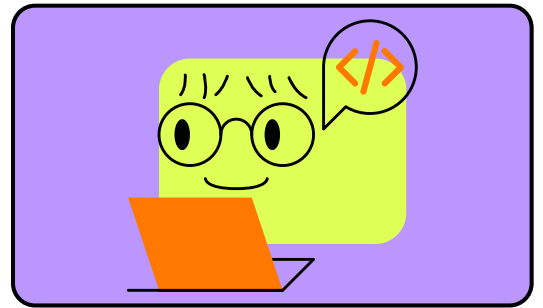
## ความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล Digital Privacy

Personal Information ข้อมูลส่วนบุคคลที่สามารถเผยแพร่ได้ไม่เป็นอันตราย  
Private Information ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ควรเปิดเผยเป็นสาธารณะ เนื่องจากความปลอดภัยทั้งตัวตนบนโลกดิจิทัลและชีวิตจริง

## การจัดการข้อมูลส่วนตัว

- ไม่เปิดเผยหรือเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่ควรเปิดเผย
- จัดอุปกรณ์ให้ปลอดภัย
- หลีกเลี่ยงการตั้งโปรไฟล์โซเชียลมีเดียให้เป็นสาธารณะ
- ตั้งรหัสผ่านให้มีความปลอดภัย
- ทำความเข้าใจกับเงื่อนไขและข้อตกลงในการใช้โปรแกรม

# การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม Digital Use



## การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล Balanced Use of Technology

### เวลาการใช้หน้าจอ มีผลกับร่างกายและการใช้ชีวิต

- ปวดหลังหรือปวดคอ
- นอนไม่หลับ
- สายตามีปัญหา
- เกิดความเครียด

### สมดุลเวลาหน้าจอหลักเกณฑ์ในการ จัดการสมดุลให้กับเวลาหน้าจอ

- มีเป้าหมายทุกครั้งที่ใช้งานดิจิทัล
- ใช้ร่างกายให้เป็นมาตรฐาน
- เตรียมความพร้อมเมื่อปฏิบัติงานหน้าจอ

## การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล Digital Security

การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ Cyber Abuse คือ การแสดงพฤติกรรมที่เป็นอันตราย สร้างความรำคาญ หรือสร้างความเสียหายให้กับผู้อื่นบนเครือข่ายออนไลน์ต่างๆ

### สาเหตุของภัยคุกคาม ทางไซเบอร์

- การตั้งพาสเวิร์ดที่ง่ายเกินไป
- โปรแกรมรักษาความปลอดภัยไม่ทำงาน

### รูปแบบของการละเมิด ทางไซเบอร์

- การกระทำความผิดทางไซเบอร์ (Cyberbullying)
- การรังควานทางไซเบอร์ (Online Harassment)
- การสะกดรอยตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking)

### รูปแบบของภัยคุกคาม ทางไซเบอร์

- อีเมลอันตราย
- สปแอม (Spam)
- ฟิชซิง (Phishing)
- มัลแวร์ (Malware)
- ภัยจากการชอปปิงออนไลน์
- ภัยจากการไม่สำรองข้อมูล