

แบบรายงานผลการพัฒนาความรู้ของข้าราชการ สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๒
รอบการประเมินที่ ๒/๒๕๖๙ ตั้งแต่วันที่ ๑ เมษายน ๒๕๖๙ – ๓๐ กันยายน ๒๕๖๙
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๙

ชื่อ-นามสกุล นางวารุณี ขัติยะ

ตำแหน่ง เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน

หน่วยงาน กลุ่ม/ฝ่าย/สพด./ศูนย์ฯ สถานีพัฒนาที่ดินชลบุรี สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๒ กรมพัฒนาที่ดิน

หัวข้อการพัฒนา Digital Literacy ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)

สถานที่ เรียนผ่านระบบออนไลน์ TDGA e-Learning วันที่พัฒนา ๑๗ กรกฎาคม ๒๕๖๙

วิทยากร/ผู้ให้ความรู้ อาจารย์สมนต์ จิรพัฒน์พร

หน่วยงานที่จัดอบรม สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล TDGA Thailand Digital Government

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจความหมายและเห็นความสำคัญ การสร้างความตระหนักรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต

๒. เพื่อให้มีความรู้การสร้างความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้เท่าทันและมีความมั่นคงปลอดภัยเพื่อยกระดับวิถีชีวิตด้วยดิจิทัล

สรุปสาระสำคัญ

ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence) เป็นกรอบแนวคิดที่ ครอบคลุมของความสามารถทางเทคนิคความรู้ความเข้าใจและความคิดทางสังคมที่มีพื้นฐานอยู่ในค่านิยมทาง ศีลธรรมที่ช่วยให้บุคคลที่จะเผชิญกับความท้าทายทางดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัล มีสามระดับ ๘ ด้าน และ ๒๔ สมรรถนะที่ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ ทศนคติและค่านิยม

๑. อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)

๑.๑ โลกดิจิทัล : คือโลกเสมือนจริงซึ่งเพิ่มความสะดวก รวดเร็วในการหาข้อมูล การสื่อสาร การเผยแพร่เนื้อหา รวมถึงการให้คำปรึกษาต่างๆ ซึ่งมีข้อด้อย เช่น ในเรื่องของการถ่ายทอดความรู้สึก การร่วมกิจกรรมที่ใช้การปฏิบัติและการทำธุรกรรมที่ต้องดำเนินการจริงอย่างธุรกรรมทางการเงิน

โลกดิจิทัลกับโลกความจริงจะต่างกันในเรื่องช่องทางการสื่อสาร เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์และเครือข่าย และมีความเหมือนที่ใกล้เคียงความจริงในเรื่องความเหมาะสมในการปฏิบัติ ได้แก่ การใช้งานอย่างมีมารยาทยึดหลักจริยธรรมและต้องทำตามกฎหมาย

๑.๒ อัตลักษณ์ดิจิทัล คือ ภาพลักษณ์และตัวตนในโลกดิจิทัล ที่เกิดจากการเผยแพร่ข้อมูลบนโลกออนไลน์ ที่ทำให้ผู้อื่นจดจำเราได้

- ข้อมูลส่วนที่เป็นอันเดียวกับโลกความจริง ได้แก่ ชื่อ-นามสกุล รูปประจำตัว วันเกิด เลขบัตรประจำตัวประชาชน หรือเลขบัตรเครดิต

- กิจกรรม เช่น บัญชีอีเมล สถานที่เช็คอิน พฤติกรรม/ประวัติการใช้งาน

- ผลจากการสร้างอัตลักษณ์ดิจิทัล

ทางบวก เช่น ผู้คนจดจำในทางที่ดี สร้างความสัมพันธ์ที่ดี เปิดโอกาสการสื่อสารต่างๆ

ทางลบ เช่น อาจถูกคนมั่วร้าย เกิดภาพลักษณ์ในแง่ลบ ถูกโจรกรรมทางดิจิทัล ทำให้เสียโอกาสหรือมีผลต่อสภาพจิตใจ “ซึ่งการสร้างตัวตนดิจิทัลจะกลายเป็นตัวตนที่ไม่สามารถลบได้ จึงควรสร้างอัตลักษณ์ที่ดี”

๑.๓ ความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล (Digital Privacy)

ข้อมูลส่วนตัว คือ ข้อมูลส่วนบุคคลที่เผยแพร่ได้โดยไม่เป็นอันตราย เช่น ชื่อ อายุ เพศ ความชอบต่างๆ สิ่งที่ไม่ควรเปิดเผย เช่น เลขบัญชีธนาคาร หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน เบอร์โทรศัพท์ ที่อยู่และวันเกิด

ข้อควรปฏิบัติเพื่อความปลอดภัย เช่น ไม่ตั้งค่าบัญชีเป็นสาธารณะ จัดการความปลอดภัยอุปกรณ์ ทำความเข้าใจเงื่อนไขของโปรแกรมที่ใช้งาน และตั้งรหัสผ่านรวมถึงการมีข้อมูลกู้คืนบัญชี มีกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ได้แก่

PDPA : กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ซึ่งระบุให้องค์กรหรือหน่วยงานที่เก็บข้อมูลของประชาชนต้องไม่นำข้อมูลส่วนตัวเหล่านั้นไปใช้โดยไม่ได้รับการยินยอม โดยจะคุ้มครองรวมถึงข้อมูลที่มีความอ่อนไหว (Sensitive Data) เช่น เชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ ความเชื่อ ศาสนา ความเห็นทางการเมือง พฤติกรรมทางเพศ และอื่นๆ

บทลงโทษของผู้ที่ละเมิดสิทธิ์และความเป็นส่วนตัวของโลกดิจิทัลมีดังนี้

- ๑) โทษทางอาญา : จำคุกไม่เกิน ๑ ปี และ/หรือปรับสูงสุด ๑ ล้านบาท
- ๒) โทษทางแพ่ง : จ่ายสินไหมไม่เกิน ๒ เท่า ของสินไหมที่แท้จริง
- ๓) โทษทางปกครอง : ปรับไม่เกิน ๕ ล้านบาท

พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ปี ๒๕๕๐ และ ๒๕๖๐

๑) ตามมาตรา ๙-๑๐ : การแก้ไข ดัดแปลง หรือทำให้ข้อมูลผู้อื่นเสียหาย มีโทษจำคุกไม่เกิน ๕ ปี ปรับไม่เกิน ๑ แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

๒) ตามมาตรา ๑๑ การส่งข้อมูลหรืออีเมลก่อกวนผู้อื่น หรือส่งอีเมลสแปม มีโทษจำคุกไม่เกิน ๒ ปี ปรับไม่เกิน ๔ หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

๓) ตามมาตรา ๑๔ การนำข้อมูลที่ผิด พ.ร.บ. เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ มีโทษจำคุกไม่เกิน ๓ ปี ปรับไม่เกิน ๖ แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

แนวทางปฏิบัติเมื่อถูกคุกคามบนโลกดิจิทัล เช่น เมื่อถูกแฮกบัญชี จะสามารถทำการขอพิสูจน์ตัวตนดิจิทัล/ตั้งรหัสผ่านใหม่ หรือรายงานปัญหาไปยังเว็บไซต์ และเมื่อกลับไปใช้งานให้ตั้งค่าการป้องกันระดับสูง

๒. การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม (Digital Use)

๒.๑ การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล (Balanced Use of Technology)

การใช้งานหน้าจอานานเกินไปจะมีผลต่อสุขภาพ เช่น ทำให้สายตาเสีย ในกรณีที่อ่านตัวหนังสือที่เล็กเกินไปหรือหน้าจอมีแสงสว่างมากเกินไป หรือทำให้ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อคอหรือแขนเมื่อใช้อุปกรณ์ในท่าทางที่ไม่เหมาะสม ซึ่งหลักการรักษาสสมดุลเวลาใช้หน้าจอ มีดังนี้

- ในโลกความจริงให้คนเป็นเบอร์ ๑
- มีเป้าหมายในการใช้งานดิจิทัล
- ใช้ร่างกายเป็นมาตรวัด
- เตรียมใจให้พร้อมเมื่อเจอหน้าจอ

มีแอปพลิเคชันที่สามารถเช็คระยะเวลาการใช้งานอุปกรณ์ได้ เช่น

Android : Digital Wellbeing

iOS : Setting (การตั้งค่า)

วิธีการลดความเสี่ยงจากการใช้งานโทรศัพท์มือถือได้แก่ ยกให้มีระยะห่างจากสายตาประมาณ ๑๒ -๑๘ นิ้ว, ยกตั้งคอกกับลำตัว, นั่งบนเก้าอี้มีพนักพิง, ไม่เล่นติดต่อกันเกิน ๑-๒ ชั่วโมง, พักสายตาและข้อมือทุก ๕-๑๐ นาที, ปรับความสว่างหน้าจอให้เหมาะสม

การเสพติดเนื้อหา

- อาการ : เข้าดูหลายๆ ครั้งใน ๑ วัน ถ้าไม่เข้าจะรู้สึกเหมือนขาดอะไรไป และคิดถึงเสมอเมื่อมีเวลาว่าง

- ผลต่อสุขภาพ : ภาวะซึมเศร้า เสี่ยงต่ออาการวิตกกังวล ขาดความยับยั้งชั่งใจ รู้สึกต่อต้านสังคม

๒.๒ การเอาใจใส่ทางดิจิทัล (Digital Empathy)

สิ่งที่ควรทำ : การแสดงความคิดเห็นอย่างจริงใจ โดยตระหนักว่ามีคนอื่นที่สื่อสารนอกจากเรา จึงควรใช้คำอย่างระมัดระวัง ใช้วิจารณญาณในการตีความและตอบโต้

สิ่งที่ไม่ควรทำ : ไม่ควรแสดงความเห็นหยอกล้อซึ่งอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดหรือการสื่อสารผิดพลาด ไม่ควรโพสต์ข้อความไว้อย่างเปิดเผย ต่อว่า ตำหนิหรือนินทาหลังผู้อื่น

เนื้อหาที่ควรระวัง

- เนื้อหา/รูปภาพ ที่เป็นลิขสิทธิ์ของผู้อื่น
- เนื้อหา/รูปภาพ ที่อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งด้านความเชื่อและศาสนา
- เนื้อหา/รูปภาพ ที่แสดงความรุนแรง ทารุณ
- เนื้อหา/รูปภาพ ที่แอบถ่ายหรือข้อมูลที่ไม่ได้รับอนุญาต

๓. การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security)

การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ (Cyber Abuse) คือ การแสดงพฤติกรรมที่เป็นอันตราย สร้างความรำคาญหรือสร้างความเสียหายให้กับผู้อื่นบนเครือข่ายออนไลน์ต่างๆ ทั้งด้านความรู้สึกและทรัพย์สิน ได้แก่

- การกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ (Cyber bullying) คือ การกลั่นแกล้ง ให้อาย ตำหนิ ข่มเหง หรือรังแกผู้อื่นในโลกดิจิทัล ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียต่างๆ

- การรังควานทางไซเบอร์ (Cyber Harassment) คือ การละเมิดที่รุนแรงมากขึ้นกว่าการกระทำความรุนแรง โดยการส่งข้อความหรือคอมเมนต์ทำร้ายจิตใจ

- การสะกดรอยตามทางไซเบอร์ (Cyber Stalking) คือ การติดต่อหรือการส่งข้อความซ้ำๆ อย่างต่อเนื่องจากบุคคลที่เราไม่ต้องการ เกิดจากแรงจูงใจต่างๆ

- การก่อกวน (Trolling) คือ การจงใจโพสต์หรือคอมเมนต์ที่ยั่วแหย่ ทำให้ตกใจ เสียอารมณ์ หรือทะเลาะกับบุคคลอื่น

สาเหตุของการถูกละเมิดทางไซเบอร์ ได้แก่

- ตั้งรหัสผ่านที่ง่ายเกินไป เช่น "password" มีผู้ใช้จำนวน ๔,๙๒๙,๑๑๓ บัญชี และ "๑๒๓๔๕๖" มีผู้ใช้จำนวน ๑,๕๒๓,๕๓๗ บัญชี

- โปรแกรมรักษาความปลอดภัยไม่ทำงานหรือทำงานไม่เต็มประสิทธิภาพ

- ความประมาท เช่น การกดลิงก์ที่ไม่รู้จัก

ผลกระทบของภัยคุกคามทางไซเบอร์

ต่อบุคคล : นำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้แอบอ้างเพื่อผลประโยชน์ต่างๆ

ต่ออุปกรณ์ : สามารถโจมตีให้อุปกรณ์และระบบไม่สามารถใช้งานได้เพื่อเรียกเก็บเงินค่าไถ่

ภัยคุกคาม ได้แก่ อีเมลอันตราย สแปม ฟิชชิง มัลแวร์ ภัยจากการช้อปปิ้งออนไลน์ และภัยจากการไม่สำรองข้อมูล ซึ่งมีเว็บไซต์ในการตรวจสอบภัยคุกคามทางดิจิทัล ดังนี้

- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA)
- ศูนย์ปราบปรามอาชญากรรม



ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)

เป็นกรอบแนวคิดที่ครอบคลุมของความสามารถทางเทคนิค ความรู้ความเข้าใจ และความคิดทางสังคม ที่มีพื้นฐานอยู่ในค่านิยมทางศีลธรรม ที่ช่วยให้บุคคลที่จะเผชิญกับความท้าทายทางดิจิทัล

มี 3 ระดับ 8 ด้าน 24 สมรรถนะ

ประกอบด้วย



1 อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)

1.1 โลกดิจิทัล

คือโลกเสมือนจริงที่เพิ่มความสะดวก รวดเร็ว ในการหาข้อมูล การสื่อสาร การเผยแพร่เนื้อหา และการให้คำปรึกษา แต่มีข้อด้อย เช่น การถ่ายทอดความรู้สึก การร่วมกิจกรรมที่ต้องปฏิบัติจริง และธุรกรรมทางการเงิน



โลกดิจิทัล

- สื่อสารผ่านช่องทางต่างๆ
- ใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์
- เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

โลกความจริง

- สื่อสารโดยตรง
- ปฏิสัมพันธ์ด้วยตนเอง
- ทำธุรกรรมจริง

- มีความเสมือนจริงใกล้เคียงความจริง
- จึงควรใช้งานอย่างมีมารยาท ยึดหลักจริยธรรม และทำตามกฎหมาย

1.2 อัตลักษณ์ดิจิทัล

คือ ภาพลักษณ์และตัวตนในโลกดิจิทัล ที่เกิดจากการเผยแพร่ข้อมูลออนไลน์ ทำให้ผู้อื่นจดจำเราได้

ข้อมูลที่เป็นอันเนื่องเกี่ยวกับโลกความจริง

- ชื่อ-นามสกุล
- รูปประจำตัว
- วันเกิด
- เลขบัตรประชาชน / เลขบัตรเครดิต

กิจกรรม

- อีเมล
- สถานที่เช็คอิน
- พฤติกรรม/ประวัติการใช้งาน

ผลจากการสร้างอัตลักษณ์ดิจิทัล

- ทางบวก** : ผู้คนจดจำในทางที่ดี สร้างความสัมพันธ์ที่ดี เปิดโอกาสการสื่อสารต่างๆ
- ทางลบ** : อาจถูกคนไม่รู้จัก เกิดภาพลักษณ์ลบในแง่ลบ ถูกโจรกรรมทางดิจิทัล ทำให้เสียโอกาสหรือผลประโยชน์ทางจิตใจ

"การสร้างตัวตนดิจิทัลจะกลายเป็นตัวตนที่ไม่สามารถลบได้" จึงควรสร้างอัตลักษณ์ที่ดี

1.3 ความเป็นส่วนตัว ในโลกดิจิทัล (Digital Privacy)

ข้อมูลส่วนตัว

- ที่เผยแพร่ได้โดยไม่เป็นอันตราย

เช่น ชื่อ อายุ เพศ ความชอบ

ที่ไม่ควรเปิดเผย

เช่น เลขบัญชีธนาคาร เลขบัตรประชาชน เบอร์โทรศัพท์ ที่อยู่ วันเกิด

ข้อควรปฏิบัติ

- ไม่ตั้งเป็นสาธารณะ
- จัดการความปลอดภัยอุปกรณ์
- ทำความเข้าใจเงื่อนไขโปรแกรม
- ตั้งรหัสผ่าน / มีข้อมูลผู้คืนบัญชี

กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

PDPA : คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

ห้ามนำข้อมูลไปใช้โดยไม่ได้รับยินยอม รวมถึงข้อมูลอันเป็นหวัด เช่น เชื้อชาติ ศาสนา ความเห็นทางการเมือง พฤติกรรมทางเพศ ฯลฯ

พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ปี 2550 และ 2560

- | | |
|---|-----------------------------|
| มาตรา 9-10 : แก้ไข/เปลี่ยนแปลงข้อมูลผู้อื่น | → จำคุก 5 ปี / ปรับ 1 แสน |
| มาตรา 11 : ส่งอีเมลก่อความเสียหาย | → จำคุก 2 ปี / ปรับ 4 หมื่น |
| มาตรา 14 : ข้อมูลเท็จเข้าสู่ระบบ | → จำคุก 3 ปี / ปรับ 6 แสน |

แนวทางเมื่อถูกคุกคามบนโลกดิจิทัล

ขอพิสูจน์ตัวตน/ตรวจสอบผ่านใหม่ หรือรายงานปัญหาไปยังเว็บไซต์ และแจ้งการป้องกันระดับสูง



2 การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม (Digital Use)

การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล (Balanced Use of Technology)

การใช้งานหน้าจอมากเกินไป ส่งผลต่อสุขภาพ เช่น สายตาสั้น ปวดคอ ปวดแขน

หลักการรักษาสสมดุล

- ✓ ในโลกความจริงให้คนเป็นเบอร์ 1
- ✓ มีเป้าหมายในการใช้งานดิจิทัล
- ✓ ใช้ร่างกายเป็นมาตรฐาน
- ✓ เตรียมใจให้พร้อมเมื่อเจอหน้าจอ

มีแอปพลิเคชันเวลาการใช้งานอุปกรณ์ได้

- Android : Digital Wellbeing
- iOS : Setting (การตั้งค่า)

วิธีลดความเสี่ยงจากการใช้มือถือ

- | | | | | | |
|----------------------|-----------------|-----------------------|-----------------|--------------------------------|--------------------------|
| ห่างสายตา 12-18 นิ้ว | ยกคออก กับลำตัว | นั่งเก้าอี้ มีพนักพิง | ไม่เกิน 1-2 ชม. | พักสายตา/ขยับมือ ทุก 5-10 นาที | ปรับความสว่าง ให้เหมาะสม |
|----------------------|-----------------|-----------------------|-----------------|--------------------------------|--------------------------|

การเสพติดเนื้อหา

- ✓ อาการ : หัวใจหลายครั้งใน 1 วัน ถ้าไม่เข้าจะรู้สึกเหมือนขาดอะไรไป และคิดถึงเมื่อเมื่อเปิดหน้าจอ
- ✓ ผลต่อสุขภาพ : ภาวะซึมเศร้า เสียใจต่ออาหารอดทนกังวล หวาดความยับยั้งชั่งใจ รู้สึกต่อต้านสังคม

2.2 การเอาใจใส่ทางดิจิทัล (Digital Empathy)

ควรทำ

- ✓ แสดงความยินยอมอย่างจริงใจ
- ✓ ตระหนักว่าบุคคลอื่นที่สื่อสารมาจากเรา
- ✓ ใช้คำอย่างระมัดระวัง ใช้วิจารณญาณ

ไม่ควรทำ

- ✗ หยอกส่อทางทำให้เข้าใจผิด
- ✗ โพสต์ไว้อย่าง ต่อว่า ตำหนิ หรือด่าทอหาหลัง

เนื้อหาที่ควรระวัง

- ลิขสิทธิ์ผู้อื่น
- ความเชื่อ/ศาสนา (ขัดแย้ง)
- ความรุนแรง ทารุณ
- ข้อมูลที่ไม่ได้รับอนุญาต

3 การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security)

การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ (Cyber Abuse)

พฤติกรรมที่เป็นอันตราย สร้างความรำคาญหรือความเสียหาย ทั้งด้านความรู้สึกและทรัพย์สิน

- | | | | |
|---------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| Cyber bullying กลั่นแกล้ง | Cyber Harassment คุกคามรุนแรงขึ้น | Cyber Stalking stalkers stalkers | Trolling ชวนล้อ / ทำให้อารมณ์เสีย |
|---------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|

สาเหตุ

- ✓ รหัสผ่านง่าย เช่น "password", "123456"
- ✓ โปรแกรมความปลอดภัยไม่ทำงาน
- ✓ แพลตฟอร์มที่ไม่รู้จัก

ผลกระทบ

- ✗ ต่อบุคคล : ถูกนำข้อมูลไปใช้แอบอ้าง
- ✗ ต่ออุปกรณ์ : โดรนโจมตี ใช้งานไม่ได้ เพื่อเรียกค่าไถ่

ภัยคุกคามที่สำคัญ

- อีเมลอันตราย • สแปม • ฟิชชิ่ง • มัลแวร์
- ภัยจากการซื้อปลอม • ไม่สำรองข้อมูล

ตรวจสอบภัยคุกคาม

- ETDA (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์)
- ศูนย์ประสานงานอาชญากรรม



ประโยชน์ที่ได้รับจากการอบรม

- 1 ปฏิบัติงานในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ
 - ✓ ได้รับความรู้ใหม่ ๆ ที่จำเป็น
 - ✓ มีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมกับงาน
 - ✓ ประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อเพิ่มผลผลิต

- 2 ปฏิบัติงานได้อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน
 - ✓ สร้างภูมิคุ้มกันในการใช้อินเทอร์เน็ต
 - ✓ ลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์
 - ✓ ตระหนักถึงความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคลและองค์กร

"ใช้เทคโนโลยีอย่างฉลาด เพื่ออนาคตที่ดีกว่า"

นางอรุณี ขัติยะ
เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน
สถานีพัฒนาที่ดินชลบุรี

ประโยชน์ที่ได้รับจากการอบรม

๑. ปฏิบัติงานในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้รับความรู้ใหม่ๆ ที่จำเป็น มีทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมกับงาน สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อเพิ่มผลผลิต
๒. ปฏิบัติงานได้อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน สร้างภูมิคุ้มกันในการใช้งานอินเทอร์เน็ต ลดความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ มีความตระหนักรู้ในความปลอดภัยของข้อมูลส่วนบุคคลและองค์กร

(ลงนาม).....

(นางวารุณี ชัตติยะ)

ตำแหน่ง เจ้าพนักงานธุรการปฏิบัติงาน

(ลงนาม).....

(นางจันทร์จิรา ศิริสุวรรณ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานีพัฒนาที่ดินชลบุรี