

การอบรมหลักสูตร e-Learning ของสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
หลักสูตร TDGA e-Learning จำนวน ๒ เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ ๑. หลักสูตรทักษะเอไอระดับพื้นฐาน (AI Basics)

เป็นหลักสูตรพื้นฐานสำหรับผู้เริ่มต้นเรียนรู้ด้านเอไอซึ่งครอบคลุมเนื้อหาด้านปัญญาประดิษฐ์ตั้งแต่ AI เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) รวมถึงเทคนิคการสร้างพรีเทรนและการใช้งาน AI ในการสร้างคอนเทนต์ การค้นหาข้อมูล และการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพด้วย Microsoft Copilot เน้นการใช้งาน AI อย่างรับผิดชอบและ AI กำลังเปลี่ยนโลกอย่างไร พร้อมทั้งส่งเสริมให้ทุกคนเข้าถึงเทคโนโลยี AI ได้ง่ายและมีประโยชน์

๑.๑ หัวข้อในบทเรียน

ประกอบด้วย ๕ หัวข้อหลัก

หัวข้อที่ ๑ ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI)

หัวข้อที่ ๒ การค้นหาทางอินเทอร์เน็ตและอื่น ๆ

หัวข้อที่ ๓ การใช้ AI อย่างมีความรับผิดชอบ

หัวข้อที่ ๔ เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของคุณด้วย Microsoft Copilot

หัวข้อที่ ๕ AI สำหรับทุกคน

๑.๑ วัตถุประสงค์

๑.๑.๑ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและใช้งาน AI ในการสร้างคอนเทนต์ การค้นหาข้อมูล และการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑.๑.๒ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยี AI ได้ง่ายและมีประโยชน์

๑.๒ สรุปบทเรียน

๑.๒.๑ ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI)

๑) AI หรือปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) หมายถึงกลุ่มของอัลกอริทึม AI ที่สร้างผลลัพธ์ใหม่โดยอาศัยข้อมูลที่ใช้ในการฝึกฝน มีรากฐานมาจากการวิจัย AI ในยุคแรกๆ และการสำรวจทางคณิตศาสตร์รวมถึงการสร้าง chatbots ในปี ๑๙๖๐ และการเปิดตัว Generative Adversarial Networks (GANs) ปี ๒๐๑๐ มาสู่ความก้าวหน้าล่าสุด (Generative pre-trained transformer หรือ GPT)

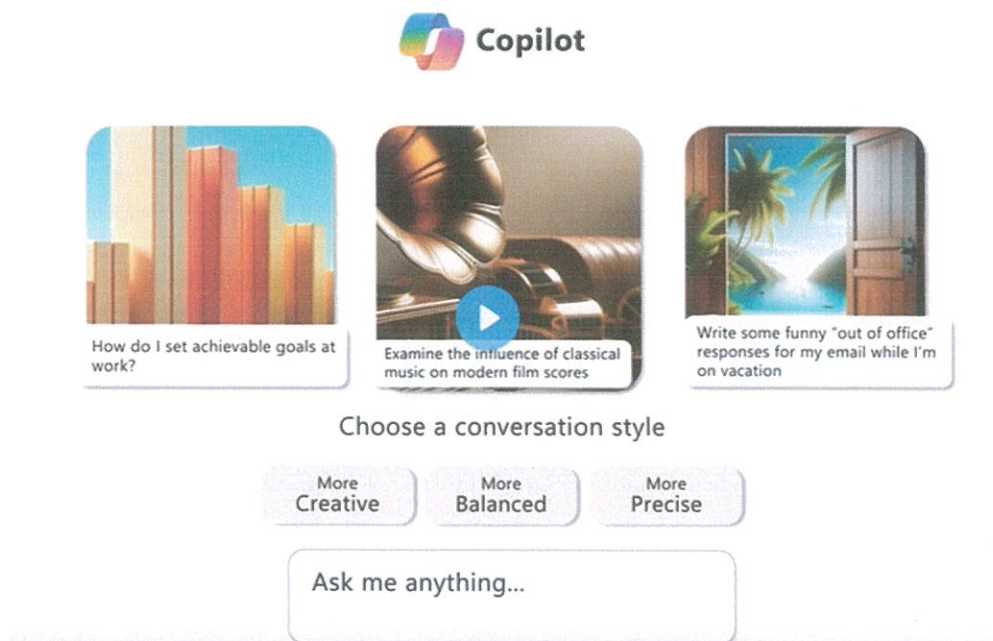
๒) โมเดล Generative AI คือ โมเดล Transformer ที่ได้รับการฝึกฝนล่วงหน้าแบบสร้างข้อความ (Generative pre-trained transformer หรือ GPT) เป็นกลุ่มของโมเดลภาษาที่ใช้เทคนิคการเรียนรู้เชิงลึกในการสร้างข้อความภาษาธรรมชาติ เปรียบเสมือนสมองของระบบ AI เช่น นำมาใช้ในโปรแกรมการเติมข้อความให้สมบูรณ์ การแปลภาษา การเขียนโค้ด

๓) ภาษาทาง AI (AI Linguistics) การประมวลผลภาษาธรรมชาติ Natural language processing (NLP)การประมวลผลภาษาธรรมชาติเป็นการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ซึ่งช่วยให้เครื่องจักรสามารถประมวลผลและเข้าใจภาษาของมนุษย์ในรูปแบบที่เขียนไว้ได้ เกี่ยวข้องกับงานหลายอย่าง เช่น งานแปลภาษา การวิเคราะห์ความรู้สึก การจดจำเสียงพูด สาขาย่อยหนึ่งของ NLP คือ การสร้าง

ภาษาธรรมชาติ NLG ประมวลผลข้อมูลแล้วนำข้อมูลมาเรียบเรียงเรื่องราว Large Language Models (LLM) การประยุกต์ใช้ AI ในด้านภาษาที่ซับซ้อนขึ้น แบบจำลองภาษาขนาดใหญ่ คือเครื่องมือ AI ที่สามารถสรุป อ่าน หรือสร้างข้อความในรูปแบบประโยคได้เหมือนกับที่มนุษย์พูดและเขียน เช่น การสนทนาโต้ตอบ หรือการตอบค-ถามต่างๆ เช่น Microsoft Copilot



๔) การสร้างภาพด้วย AI – สร้างภาพจากข้อความ (Visualize with AI - from text to image) เช่น DALL-E๓ มีความสามารถในการสร้างภาพความละเอียดสูงจากคำอธิบายง่ายๆ แปลคำพูดเป็นภาพที่เห็นได้จริง เช่น Microsoft Copilot



พบสไตล์การสนทนา ๓ แบบ

- ๑) More Creative สร้างสรรค์มากขึ้น
- ๒) More Balancing สมดุลมากขึ้น
- ๓) More Precise แม่นยำมากขึ้น

๕) เพื่อนคู่ใจในการสร้างคอนเทนต์ generative AI คือการผสมผสานระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์ มีหลายประเภท เช่น

๑. Text-based generative AI คือ generative AI แบบข้อความ ใช้โมเดล AI ขั้นสูงในการสร้างข้อความตอบกลับ และสามารถสร้างข้อความตอบกลับแบบนี้โดยใช้ Microsoft Copilot .

๒. Text to image AI คือ generative AI การสร้างภาพจากข้อความ

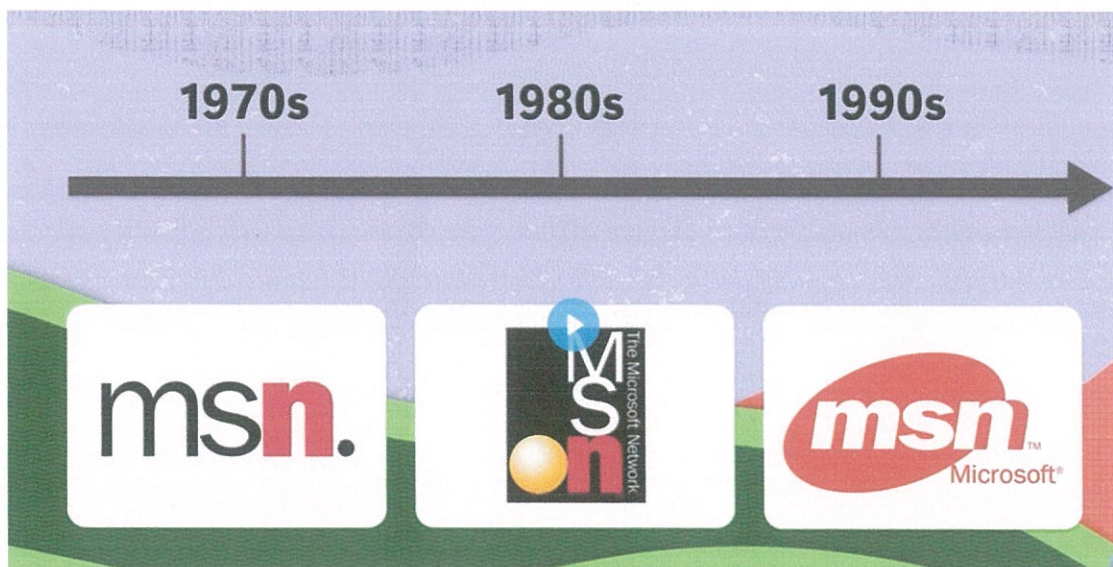
๓. Video generative AI คือ generative AI สร้างวิดีโอ สามารถสร้างคอนเทนต์วิดีโอใหม่ๆได้

๖) โอกาสใหม่ที่มากับ Generative AI กำลังสร้างแนวทางใหม่ๆในด้านความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา ความเห็นอกเห็นใจ และภาวะผู้นำที่เป็นความสามารถโดดเด่นของมนุษย์เป็นจุดที่เครื่องจักรยังเข้าไปไม่ถึง เช่น ตลาดแรงงานที่เดิมไร้ประสิทธิภาพและความไม่เท่าเทียมกันขณะนี้อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของการปฏิวัติที่ขับเคลื่อนด้วย AI ในการแก้ไขปัญหาความเหลื่อมล้ำ AI สร้างโอกาสได้อย่างไร โดยการทำหน้าที่เข็มทิศนำทางอาชีพช่วยให้ไม่หลงทางในตลาดงานที่คดเคี้ยวและเปลี่ยนแปลง ใช้ AI วิเคราะห์ตำแหน่งงานที่กำลังเปิดรับและทักษะจำเป็นในตำแหน่งงานนั้นๆ ช่วยให้เห็นภาพว่าจะเรียนรู้อะไรเป็นจุดต่อไป

๑.๒.๒ การค้นหาทางอินเทอร์เน็ตและอื่นๆ

๑) วิวัฒนาการของการค้นหา

ก่อนยุคอินเทอร์เน็ตหากมีข้อสงสัยไม่สามารถเปิดคอมพิวเตอร์เพื่อหาคำตอบได้ทันทีเหมือนปัจจุบัน วิธีเดียวที่จะหาคำตอบได้คือ การค้นคว้าจากหนังสือที่ตีพิมพ์เป็นเล่มๆ ในยุคปัจจุบันเราสามารถเข้าถึงข้อมูลหรือหนังสือได้ภายในไม่กี่วินาที ปี ๑๙๗๐ Microsoft เริ่มมีวิสัยทัศน์ให้มีคอมพิวเตอร์ทุกโต๊ะทุกบ้าน จุดเริ่มต้นของคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลบุบทางสู่การค้นหา



ปี ๑๙๙๖ เปิดตัว windowsNT

ปี ๒๐๐๙ เปิดตัว Microsoft Bing สำหรับการค้นหา



๒) เครื่องมือค้นหาหรือ Search Engine ทำงานอย่างไร

มี ๓ ขั้นตอน ได้แก่

๑. Crawling การรวบรวมข้อมูล - เริ่มต้นด้วยการค้นหาสำรวจเว็บจากหน้าหนึ่งไปยังอีกหน้าหนึ่ง เพื่อค้นหาหน้าเว็บใหม่หรือที่อัปเดต เพื่อเพิ่มลงในดัชนีการค้นหา

๒. Indexing การจัดทำดัชนี - เมื่อพบเนื้อหาแล้วก็จัดทำดัชนี ข้อมูลที่พบจะถูกจัดหมวดหมู่ลงฐานข้อมูลขนาดใหญ่ที่เรียกว่า Search Index คล้ายๆกับบรรณารักษ์ที่จัดหนังสือลงบนชั้นวางอย่างเป็นระเบียบ

๓. Ranking การจัดอันดับ - เมื่อเราถามคำถามเครื่องมือค้นหาจะค้นหาข้อมูลจากดัชนีที่จัดทำไว้แล้ว และจัดเรียงลำดับความสำคัญของหน้าเว็บต่างๆเพื่อให้ได้คำตอบที่ตรงใจที่สุด

๓) เครื่องมือให้เหตุผล (Reasoning Engine) คือ ระบบที่ใช้ตรรกะหรือการอนุมานสรุปผล ตัดสินใจ สรุปข้อมูลหรือแก้ปัญหา โดยอิงจากข้อมูลหรือความรู้ที่มีอยู่ ให้คำตอบที่ละเอียดและซับซ้อนกว่าเครื่องมือค้นหาแบบเดิม เช่น การเขียนข้อเสนอโครงการ เสนอไอเดียใหม่ๆสำหรับโปรเจค

๔) วิธีการค้นหาแบบใหม่ - Microsoft Copilot - สามารถช่วยในการวางแผนการเดินทางได้



๑.๒.๓ การใช้ AI อย่างมีความรับผิดชอบ

๑) ความปลอดภัยมาก่อนเสมอ - เลือกใช้ AI ที่ให้ความเป็นส่วนตัว คำนึงถึงความปลอดภัยและความโปร่งใสเป็นสำคัญ Microsoft มีการรักษาความปลอดภัย เช่น การใช้ Copilot หลังจากใช้เสร็จ ข้อมูลจะถูกลบ และข้อมูลขององค์กรจะไม่ถูกแชร์กับบุคคลภายนอกหากไม่ได้รับอนุญาต เพราะข้อมูลส่วนบุคคลจะได้รับความคุ้มครอง

๒) หลักการของ AI ที่มีความรับผิดชอบ

- ๒.๑) ภาระความรับผิดชอบ (Accountability)
- ๒.๒) ความครอบคลุม (Inclusiveness)
- ๒.๓) ความน่าเชื่อถือและความปลอดภัย (Reliability & Safety)
- ๒.๔) ความยุติธรรม (Fairness)
- ๒.๕) ความโปร่งใส (Transparency)
- ๒.๖) ความเป็นส่วนตัวและความปลอดภัย (Privacy & Security)

๓) Deepfakes และลิขสิทธิ์ใน AI

Deepfakes คือ คอนเทนต์ปลอมๆ ที่มักเป็นคลิปเสียงหรือวิดีโอที่ถูกตัดต่อหรือสร้างขึ้นใหม่โดยปัญญาประดิษฐ์ มักถูกปล่อยข่าวปลอมเพื่อใช้ในการหลอกลวง

๔) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และ AI และผลกระทบทั่วโลก

AI กำลังปฏิวัติอุตสาหกรรมต่างๆ ในการช่วยตัดสินใจจากข้อมูล ช่วยสร้างสังคมที่เท่าเทียมมากขึ้น เช่น ช่วยให้ผู้พิการทางสายตาเข้าใจภาพ การใช้ประโยชน์ AI ได้อย่างเต็มที่ มีดังนี้

- ๑) การส่งเสริมการแบ่งปันข้อมูลควบคู่กับการป้องกันความเป็นส่วนตัว
- ๒) ลงทุนงานวิจัย AI
- ๓) ส่งเสริมการศึกษาและการพัฒนาทักษะดิจิทัล
- ๔) ส่งเสริมให้องค์กรและชุมชนตั้งคณะกรรมการด้าน AI
- ๕) ร่วมมือกับภาครัฐ
- ๖) กำกับดูแล AI ด้วยความยืดหยุ่น

๑.๒.๔ เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของคุณด้วย Microsoft Copilot

๑) Microsoft Copilot คือ ผู้ช่วย AI ที่พร้อมช่วยเหลือในกิจกรรมประจำวัน เป็นเหมือนเพื่อนคู่คิดที่รู้ใจ ช่วยให้เราสามารถทำงานได้เร็วขึ้น คิดไอเดียใหม่ๆ และทำให้งานต่างๆ ง่ายขึ้น

๒) เคล็ดลับในการสนทนากับ Copilot ให้มีประสิทธิภาพ มี ๓ ไสลค์ให้เลือก ๑. More Creative สร้างสรรค์มากขึ้น ๒. More Balancing สมดุลมากขึ้น ๓. More Precise แม่นยำมากขึ้น

๓) Copilot เสริมประสิทธิภาพการทำงาน

Copilot ออกแบบมาเพื่อให้การค้นหาคำตอบที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว และนำเสนอในรูปแบบสรุปที่กระชับและเข้าใจง่ายโดยใช้ภาษาธรรมชาติ คือ จะได้ข้อมูลที่จำเป็นโดยไม่ต้องเสียเวลาอ่านข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องทำให้เข้าใจและใช้งานได้ง่ายขึ้น

๑.๒.๕ AI สำหรับทุกคน

๑) AI กำลังเปลี่ยนโลกอย่างไรให้ทุกคนเข้าถึงได้มากขึ้น

AI กำลังสร้างสรรค์รูปแบบการใช้งานและแพลตฟอร์มใหม่ๆ ที่ใช้งานง่ายและปรับเปลี่ยนได้ ทำให้ทุกคนเข้าถึงเทคโนโลยีได้สะดวกยิ่งขึ้น

๒) ผลกระทบของ AI ต่อบทบาทงานต่างๆ

๑. ด้านการเงิน - ช่วยตรวจสอบการทุจริต บริหารจัดการความเสี่ยงและยกระดับประสิทธิภาพของลูกค้า

๒. ด้านการดูแลสุขภาพ - ช่วยปรับปรุงระบบ ลดค่าใช้จ่าย พัฒนาการบริการผู้ป่วยได้ดีขึ้น เช่น ช่วยให้การวินิจฉัยโรคได้แม่นยำขึ้น

๓. ด้านพลังงาน - ช่วยในการสร้างพลังงานอนาคตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมมากขึ้น

๔. ภาคการผลิต - สามารถวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องจักรคาดการณ์ล่วงหน้าว่าชิ้นส่วนไหนอาจจะเสียหาย ทำให้วางแผนซ่อมบำรุงได้ก่อนที่จะเกิดปัญหา

๓) AI พันธมิตรเพื่อนมนุษย์ธรรม AI กำลังเข้ามามีบทบาทสำคัญในการนำเสนอแนวทางในการแก้ไขปัญหาใหม่ๆ เพื่อช่วยเหลือผู้คน เช่น การเกิดภัยพิบัติต่างๆทั่วโลก AI เข้ามาช่วยเหลือในการคาดการณ์ภัยพิบัติล่วงหน้าทำให้สามารถเตรียมพร้อมรับมือได้ก่อนเกิดเหตุการณ์จริง

๔) AI ที่ทุกคนเข้าถึงได้ด้วย Copilot กำลังเปลี่ยนวิธีที่เราทำงานในปัจจุบันให้เข้าถึงง่ายขึ้นโดยการลดเวลาและความพยายามที่ต้องใช้ในกิจกรรมต่างๆ ได้แก่

๑. การลดอุปสรรคต่างๆ (Reducing Barrier) - สำหรับผู้ที่มีข้อจำกัดทางร่างกาย การพิมพ์อาจเป็นเรื่องยาก Copilot ช่วยลดความจำเป็นในการพิมพ์ การใช้คำสั่งเสียงเพื่อใช้ในการโต้ตอบ ด้วยคำสั่งไมโครโฟน สามารถพูดคำสั่งได้เลย

๒. การช่วยเขียน (Writing Assistance) - Copilot โดดเด่นเรื่องการช่วยเขียน โดยการแนะนำประโยคที่สมบูรณ์ให้ ช่วยให้การเขียนอีเมลหรือข้อความอื่นๆ ง่ายขึ้น

๓. การสรุปข้อมูลได้ในเวลาไม่กี่วินาที Summarizing Information - การนำทางบนเว็บ Copilot ช่วยให้การท่องโลกออนไลน์เป็นเรื่องง่ายขึ้น ด้วยความสามารถในการอธิบายและสรุปเนื้อหาต่างๆ บนเว็บไซต์ ทำให้ผู้มีปัญหาทางสายตาสามารถเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้สะดวกสบายมากขึ้น

การอบรมหลักสูตร e-Learning ของสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

เรื่องที่ ๒. Digital Literacy: ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)

โดยครอบคลุม ๕ ด้านสมรรถนะหลัก ได้แก่:

๑. อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)
๒. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม (Digital Use)
๓. การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security)
๔. การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication)
๕. การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

โดยในแต่ละหัวข้อจะมุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพ ทักษะเชิงปฏิบัติ และทัศนคติที่จำเป็น เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนก้าวสู่การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพ ปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลได้อย่างมั่นคงปลอดภัย

๒.๑ วัตถุประสงค์

๒.๑.๑ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความหมาย ตระหนักถึงความสำคัญ และมีทักษะในการใช้งานอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม

๒.๑.๒ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เท่าทันภัยคุกคามไซเบอร์ รู้วิธีการปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล และสามารถนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตและการทำงานได้อย่างปลอดภัย

๒.๒ สรุปบทเรียน

๒.๒.๑) Digital Identity อัตลักษณ์ดิจิทัล - โลกดิจิทัล

โลกดิจิทัล คือ โลกเสมือนที่ถูกสร้างขึ้นคู่ขนานกับโลกความจริง สร้างจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถกำหนดพื้นที่กิจกรรมต่างๆได้ เสมือนกับโลกความเป็นจริง เป็นพื้นที่พูดคุย แลกเปลี่ยนประสบการณ์ พื้นที่ในการซื้อขายสินค้า ทำธุรกรรมการเงิน ใช้เฉพาะสมาชิกที่เป็นผู้คนหรือพลเมืองดิจิทัลเท่านั้น

ข้อแตกต่างของโลกดิจิทัลและโลกความจริง

โลกดิจิทัล	โลกความจริง
๑. การค้นหาและเข้าถึงสิ่งที่ต้องการ	
- เข้าถึงได้สะดวกกว่าด้วยอุปกรณ์พกพา	- มีข้อจำกัดในการเข้าถึง ต้องเดินทางไปยังที่เก็บข้อมูล
- นำสื่อมาใช้ได้ง่าย สะดวกทุกที่ทุกเวลา	- ต้องรอข่าวสารจากหนังสือพิมพ์
๒. การพูดคุยติดต่อกับผู้คนที่ไม่ค่อยได้พบกัน	
- ทำได้อย่างรวดเร็ว ส่งข้อความในแอปพลิเคชัน	- ต้องรอให้ว่างตรงกัน ต้องอยู่ในสถานที่เดียวกัน
- หากมีเรื่องด่วนสามารถโทรด้วยภาพและเสียง	- มีข้อจำกัดในเรื่องการพูดคุย
๓. การเผยแพร่สื่อ เนื้อหา และบอกเล่าประสบการณ์	
- ใช้โซเชียลมีเดียโพสต์แบ่งปันความรู้สึก	- อาจจะถูกจำกัดการเผยแพร่ด้วยการบล็อก
- เผยแพร่รูปภาพ วิดีโอที่เป็นประโยชน์กับผู้อื่น	- รับรู้ได้แค่บุคคลใกล้ชิด เช่น ครอบครัว เพื่อน
๔. การให้คำปรึกษา สร้างแรงบันดาลใจ	
- ทำได้ไม่บ่อยดี เพราะอาศัยการพิมพ์	- ได้เห็นหน้า มองตา สัมผัสกาย
- ความรู้สึกไม่สามารถถ่ายทอดอย่างเต็มที่	- เกิดความเข้าใจทั้งด้านเนื้อหาและอารมณ์

โลกดิจิทัล	โลกความจริง
๕. การร่วมกิจกรรมที่อาศัยการปฏิบัติ	
- อาจจะได้ในบางเรื่องที่ไม่ซับซ้อน	- อาศัยผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีประสบการณ์
	- มีประสิทธิภาพมากกว่า เช่น การทำขนม
๖. การทำธุรกรรมบางอย่างของภาครัฐ	
- มีการผ่านระบบดิจิทัล เช่น การเงิน	- ทำธุรกรรมได้ทุกที่หากเดินทางไปทำการ
- ต้องไปทำโลกจริงบางส่วน เช่น การโอนที่ดิน	

มารยาทในโลกดิจิทัล

๑. สิ่งไม่ควรทำ

- ใส่ใจและให้เกียรติ ไม่ต่างจากโลกความจริง
- แบ่งปันสิ่งดีๆ และสร้างสรรค์
- ตรวจสอบการส่งข้อมูลให้ตรงกับกลุ่ม
- ปฏิบัติตามกฎหมายออนไลน์

๒. สิ่งที่ไม่ควรทำ

- การแสดงความเห็นด้วยถ้อยคำที่รุนแรง
- แสดงอารมณ์ขันที่หมิ่นเหม่ เสียดสี
- ส่งต่อข้อมูลที่เรายังไม่แน่ใจว่าเป็นความจริง
- ใช้โซเชียลมีเดียในการใส่ร้ายผู้อื่น

๒.๒.๒) หัวข้อที่ ๑ Digital Identity อัตลักษณ์ดิจิทัล – อัตลักษณ์ดิจิทัล

Digital Identity อัตลักษณ์ดิจิทัล คือ ภาพลักษณ์และตัวตนในโลกดิจิทัลของเรา ซึ่งเกิดขึ้นจากข้อมูลทุกอย่างของเราในการเผยแพร่ข้อมูลบนโลกออนไลน์ ที่จะเป็นข้อมูลให้ผู้อื่นจดจำเราในโลกของดิจิทัล ตั้งแต่ ชื่อจริง เลขบัตรประชาชน รูปภาพ เบอร์โทรศัพท์ หรือแม้แต่เสื้อผ้าที่เราสวมใส่ในการถ่ายรูปสถานที่ที่เราชอบไปตลอดจนกิจกรรมต่างๆ ที่เราสนใจและทำบนโลกออนไลน์

ผลจากการสร้างอัตลักษณ์ดิจิทัล

ทางบวก	ทางลบ
๑. ผู้คนจดจำเราในทางที่ดี	๑. ผู้คนจดจำเราในทางที่ไม่ดี
๒. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบตัว	๒. ความสัมพันธ์ในทางที่ไม่ดี
๓. เปิดโอกาสมากมาย	๓. ถูกกระแสวิพากษ์วิจารณ์ในโลกดิจิทัล (ผู้คนที่รังเกียจ)
๔. อยู่ในสังคมดิจิทัลที่น่าอยู่	๔. ถูกโจรกรรมทางดิจิทัล
	๕. เสียโอกาสในหน้าที่การงาน
	๖. ส่งผลต่อสภาพจิตใจ

การสร้างอัตลักษณ์ทางดิจิทัล

๑. ตระหนักอยู่เสมอว่าสิ่งที่เราแชร์หรือเผยแพร่บนโลกดิจิทัลจะอยู่ในนั้นตลอดไป
๒. คิดก่อนโพสต์และแชร์
๓. ใจเย็นให้มากที่สุดในโลกดิจิทัล
๔. เลิกคิดว่าเป็นโลกจำลอง
๕. ทุกอย่างในโลกออนไลน์มีเจ้าของ
๖. อย่าให้ผู้อื่นรู้ข้อมูล
๗. ปกป้องรหัสผ่านและเปลี่ยนบ่อยๆ
๘. ตรวจสอบตัวตนของเราบนโลกดิจิทัลอยู่เสมอ

๒.๒.๓) Digital Identity อัตลักษณ์ดิจิทัล - ความเป็นส่วนตัว ในโลกดิจิทัล

Personal Information ข้อมูลส่วนตัว คือ ข้อมูลส่วนบุคคลที่สามารถเผยแพร่ได้ ไม่เป็นอันตราย ชื่อจริง ชื่อเล่น อายุ เพศ พี่น้องอาหารที่ชอบ หนังสือเรื่องโปรด สัตว์เลี้ยง

Private Information ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ควรเปิดเผยเป็นสาธารณะเนื่องจากความปลอดภัยทั้งตัวตนบนโลกดิจิทัลและชีวิตจริง

การจัดการข้อมูลส่วนตัว

- ไม่เปิดเผยหรือเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่สมควรเปิดเผย
- หลีกเลี่ยงการตั้งโปรไฟล์โซเชียลมีเดียให้เป็นสาธารณะ
- จัดการอุปกรณ์ให้ปลอดภัย
- ทำความเข้าใจกับเงื่อนไขและข้อตกลง
- ตั้งรหัสผ่านให้มีความปลอดภัย

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสิทธิและความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล

๑. Personal Data Protection Act (PDPA) คือ กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลโดยระบุให้องค์กรหรือหน่วยงานเก็บข้อมูลส่วนบุคคลของประชาชนไม่ว่าจะเป็นบริษัทเอกชน หรือหน่วยงานภาครัฐ ต้องไม่นำเอาข้อมูลส่วนตัวของเราไปใช้โดยที่เราไม่ยินยอม กฎหมายยังคุ้มครองไปถึงข้อมูลส่วนบุคคลที่มีความอ่อนไหว (Sensitive Data) เช่น เชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ ความเชื่อ ศาสนาความเห็นทางการเมือง พฤติกรรมทางเพศ และอื่น ๆ ทั้งหมด

โทษทางอาญา

- จำคุกไม่เกิน ๑ ปี และ/หรือ ปรับสูงสุด ๑ ล้านบาท

โทษทางแพ่ง

- จ่ายสินไหมไม่เกิน ๒ เท่าของสินไหมที่แท้จริง

โทษทางปกครอง

- ปรับไม่เกิน ๕ ล้านบาท

๒. พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ปี ๒๕๕๐ และ ๒๕๖๐

๒.๑ แก้ไข ดัดแปลงหรือทำให้ข้อมูลผู้อื่นเสียหาย(มาตรา ๙-๑๐) จำคุกไม่เกิน ๕ ปี ปรับไม่เกิน ๑ ล้านบาท

หรือทั้งจำทั้งปรับ

๒.๒ ส่งข้อมูลหรืออีเมลท่อกวนผู้อื่นหรือส่งอีเมลสแปม(มาตรา ๑๑)โทษจำคุกไม่เกิน ๒ ปี ปรับไม่เกิน ๔ หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

๒.๓ นำข้อมูลที่ผิด พ.ร.บ. เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์(มาตรา ๑๔) จำคุกไม่เกิน ๓ ปี ปรับไม่เกิน ๖ แสนบาท

๒.๒.๔) การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล

การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ Cyber Abuse คือ การแสดงพฤติกรรมที่เป็นอันตราย สร้างความรำคาญหรือสร้างความเสียหายให้กับผู้อื่น บนเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ

- ๑) การกระรานทางไซเบอร์ Cyberbullying
- ๒) การรังควานทางไซเบอร์ Cyber Harassment
- ๓) การสะกดรอยตามทางไซเบอร์ Cyber Stalking
- ๔) การท้อทวน Trolling

๒.๒.๕) Digital Communication ด้านการสื่อสารดิจิทัล - ร่องรอยดิจิทัล

ร่องรอยดิจิทัล Digital Footprint คือ ข้อมูลพฤติกรรมในการใช้งานโลกดิจิทัลซึ่งระบบจะบันทึกไว้ทั้งหมด เกิดจากการใช้งานโลกดิจิทัล เช่น การค้นหาข้อมูล การค้นหาสินค้าและบริการ การใช้งานโซเชียลมีเดียต่างๆ

เชิงบวก	เชิงลบ
๑. โพสต์อย่างสร้างสรรค์เป็นกลาง	๑. โพสต์พาดพิงถึงผู้อื่นในทางที่ไม่ดี เสียชื่อเสียงหรือไม่ระวังจนทำให้เกิดความเสียหายหรืออับอาย
๒. โพสต์หรือแชตด้วยข้อความที่สุภาพไม่ตำหนิหรือดูถูกความคิดของผู้อื่น	๒. แสดงความคิดเห็นในโพสต์ของผู้อื่นด้วยข้อความไม่สุภาพสร้างความขัดแย้ง
๓. ค้นหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์และสร้างสรรค์	๓. ค้นหาข้อมูลที่ไม่เป็นประโยชน์ หรือไม่สร้างสรรค์

๒.๒.๖) Digital Disruption การปรับตัวในยุคดิจิทัล

แนวทางการปรับตัวของบุคลากรในยุคดิจิทัล

๑. ปรับตัวด้าน skill
๒. การจัดเก็บข้อมูลต่างๆ

แนวทางการปรับตัวในสถานที่ทำงานใหม่

เช่น อาชีพคุณครูจะต้องมีจิตวิทยาในการสอน อาชีพทหารเน้นความมีระเบียบวินัย

รู้จักปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนร่วมงาน

มีกระบวนการทำงานที่ชัดเจน

ภาวะที่เป็นผู้นำ

๑. ต้องบริหารคนเป็น ควบคุมอารมณ์ตนเองได้ มี EQ เป็นสิ่งสำคัญ
๒. กำหนดการทำงานและการใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมกับในแต่ละงานหรือระดับ
๓. การบริหารองค์กรที่แต่ละองค์กรต้องมี ยุค ๔.๐ ได้แก่ Road Map กลยุทธ์หรือยุทธศาสตร์ที่วางไว้ระยะยาว
๔. ครม. Big Data – สามารถดึงข้อมูลมาใช้ได้อย่างรวดเร็ว
๕. เป็นองค์กรที่ทันต่อกระแสยินยอมนำมาปรับใช้กับองค์กรของตนเองได้
๖. สนับสนุนให้บุคลากรเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเตรียมความพร้อมบุคลากรรับ Digital Refinement

๑. การปรับ Mideset - ลองเรียนรู้ ศึกษาเทคโนโลยีใหม่ๆที่เข้ามา เช่น การประชุมออนไลน์
๒. การเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างสม่ำเสมอ

ลงนาม.....

(นางสาวขวัญสุดา ชันบุตร)
นักวิชาการเกษตรปฏิบัติการ

ลงนาม.....

(นายไชยันต์ ตั้งภูมิ)
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสถานีพัฒนาที่ดินชัยภูมิ
รับรองผลการพัฒนาความรู้

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

วัญสุดา จินบุตร

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนรู้ออนไลน์ในบทเรียน
หลักสูตรทักษะเอไอระดับพื้นฐาน (AI Basics)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ ณ วันที่ 5 กันยายน 2569

Ah.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



bc04d877

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (อปท.)
Digital Government Development Agency (Public
Organization) (DGA)

Date: 2026-09-05T11:57:23.710+07:00