

แบบรายงานสรุปผลการเข้ารับการพัฒนาความรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของข้าราชการ สังกัด สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๘

เรียน ผู้อำนวยการกลุ่มวิชาการเพื่อการพัฒนาที่ดิน

ด้วยข้าพเจ้า นายกิตติกร นาคะชัย ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรชำนาญการ สังกัด กลุ่มวิชาการเพื่อการพัฒนาที่ดิน สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๘ กรมพัฒนาที่ดิน ได้เข้ารับการพัฒนาความรู้ ด้านดิจิทัล หลักสูตร “Digital Literacy : ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)” ระหว่างวันที่ ๑๕ กรกฎาคม ๒๕๖๘ ถึงวันที่ ๑๙ กรกฎาคม ๒๕๖๘ เป็นเวลารวมทั้งสิ้น ๕ วัน ด้วยการเรียนผ่านระบบออนไลน์ (TDGA E-learning) ซึ่งหลักสูตรดังกล่าวจัดโดย สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล Thailand Digital Government Academy หรือ TDGA ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (สพร.)

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้เข้ารับพัฒนาความรู้ หลักสูตรดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานสรุปผลการพัฒนาความรู้ เพื่อโปรดพิจารณา ดังนี้

๑. การพัฒนาความรู้ ดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อ

- ๑.๑ เพื่อให้เข้าใจความหมายและเห็นความสำคัญ การสร้างความตระหนักรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต
- ๑.๒ เพื่อให้มีความรู้การสร้างความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้เท่าทันและมีความมั่นใจปลอดภัยเพื่อยกระดับวิถีชีวิตด้วยดิจิทัล

๒. เนื้อหาและหัวข้อวิชาของการพัฒนาความรู้ มีดังนี้

๒.๑ อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)

๒.๑.๑ โลกดิจิทัล คือ โลกเสมือนที่ถูกสร้างขึ้นคู่ขนานกับโลกความจริง เป็นเครื่องมือทรัพยากรกิจกรรมคล้ายกับโลกความจริง พื้นที่ในโลกดิจิทัลถูกสร้างขึ้นจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถกำหนดพื้นที่กิจกรรมต่าง ๆ ได้ เสมือนกับโลกความเป็นจริง สามารถใช้โซเชียลมีเดียได้ พื้นที่ในการซื้อขายสินค้าและธุรกรรมทางการเงิน ร้านค้าออนไลน์หรือธนาคารออนไลน์ โลกพื้นที่ในกิจกรรมโลกดิจิทัลนั้นจะมีเฉพาะสมาชิกหรือผู้คนพลเมืองดิจิทัลเท่านั้น

๒.๑.๒ อัตลักษณ์ดิจิทัล คือ ภาพลักษณ์และตัวตนในโลกของดิจิทัลของเรา ซึ่งเกิดขึ้นจากข้อมูลทุกอย่างของเราในการเผยแพร่บนโลกออนไลน์ ที่จะเป็นข้อมูลให้กับผู้อื่นจดจำเราในโลกของดิจิทัล ได้แก่ ชื่อจริง เลขบัตรประชาชน รูปภาพ เบอร์โทรศัพท์ และเสื้อผ้าที่เราสวมใส่ในการถ่ายรูป ที่เราสามารถโพสต์บนโลกโซเชียลมีเดีย สถานที่ที่เราชอบไป และกิจกรรมทุกอย่างที่เราทำบนโลกออนไลน์ อัตลักษณ์ทางด้านดิจิทัลที่เป็นข้อมูลเดียวกับโลกความเป็นจริง ได้แก่ ชื่อ นามสกุล รูปภาพประจำตัว วันเดือนปีเกิด เลขบัตรประชาชน และหมายเลขบัตรเครดิต

๒.๑.๓ ความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล ข้อมูลส่วนบุคคลที่สามารถเผยแพร่ได้ ไม่เป็นอันตราย เช่น ชื่อจริง ชื่อเล่น นามแฝง อายุ เพศ ฟันน้อง อาหารที่ชอบ หนังสือโปรด สัตว์เลี้ยง ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ควรเปิดเผยเป็นสาธารณะ เนื่องจากความปลอดภัยทั้งตัวตนบนโลกดิจิทัลและชีวิตจริง เช่น เลขบัตรประชาชน เลขบัญชีธนาคาร ที่อยู่บ้าน วันเกิด หมายเลขโทรศัพท์

๒.๒ การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม (Digital Use)

๒.๒.๑ การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล

เวลาการใช้หน้าจอมีผลต่อร่างกายและการใช้ชีวิต เช่น ปวดหลังหรือปวดคอ เสียสายตา นิ้วล็อก และเกิดความเครียด จึงควรมีหลักเกณฑ์ในการจัดสมดุลให้กับเวลาหน้าจอ เช่น ในโลกความเป็นจริงจัดให้คนเป็นเบอร์หนึ่งเสมอ มีเป้าหมายทุกครั้งที่ใช้งานดิจิทัล ใช้อย่างไรให้เป็นมาตรวัด และเตรียมใจให้พร้อมเมื่อเวลาเจอหน้าจอ โดยมีเครื่องมือในการจัดการบริหารหน้าจอในระบบ Android ได้แก่ แอปพลิเคชัน Digital Wellbeing บอกเวลาอยู่หน้าจอ เป็นรายชั่วโมง รายวัน รายสัปดาห์ และรายละเอียดในการใช้เวลาแต่ละแอปพลิเคชัน ในระบบ iOS สามารถไปได้ที่ Setting (การตั้งค่า) เลือกเวลาหน้าจอ จะมีค่าเฉลี่ยประจำวัน หัวข้อรายละเอียดกิจกรรม เช่น เวลาไม่ใช้งาน การจำกัดการใช้แอป การจำกัดการสื่อสาร อนุญาตเสมอ จำกัดเนื้อหาและความเป็นส่วนตัว สามารถดูเวลาทั้งหมดและเวลาแต่ละแอปพลิเคชันได้

๒.๒.๒ การเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล

ข้อควรระวังเนื้อหาในการโพสต์ เช่น เนื้อหาหรือรูปภาพที่เป็นลิขสิทธิ์ของผู้อื่น เนื้อหาหรือรูปภาพที่อาจทำให้เกิดความขัดแย้งด้านความเชื่อและศาสนา เนื้อหาหรือรูปภาพที่แสดงความรุนแรงและทารุณ และเนื้อหาหรือรูปภาพแอบถ่ายหรือภาพบุคคลอื่นที่ไม่ได้รับอนุญาต

การใช้เทคโนโลยีในการตอบโต้แสดงความคิดเห็น หรือมีปฏิสัมพันธ์ในการติดตามเนื้อหาทางด้านดิจิทัล มีผลกระทบต่อสุขภาพจิตของตัวเราเองและผู้อื่น ดังนั้นเราควรใช้ข้อความสื่อสารในเชิงบวก ไม่ทำให้ผู้อื่นเกิดความเสียหายหรือกระทบจิตใจ เมื่อโพสต์ คอมเมนต์ เผยแพร่สื่อหรือเนื้อหาใด ๆ ควรคิดไตร่ตรองอย่างน้อย ๓ ครั้ง โปรดตั้งคำถามเสมอในการสื่อสารเนื้อหาในการเผยแพร่ ว่าเมื่อผู้อื่นเห็นหรือได้อ่านจะรู้สึกอย่างไร

๒.๓ การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security)

การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ คือ การแสดงพฤติกรรมที่เป็นอันตราย สร้างความรำคาญ หรือสร้างความเสียหายกับผู้อื่นบนเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ ทั้งด้านความรู้สึกละเมิดและอาจจะถูกกลั่นแกล้งไปยังทรัพย์สิน หรือการละเมิดในชีวิตจริง การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ เช่น การกระทำความผิดทางไซเบอร์ การรังควานทางไซเบอร์ การสะกดรอยตามทางไซเบอร์ และการก่อกวน สาเหตุของการล่วงละเมิดทางไซเบอร์ เช่น ต้องการก่อกวนโดยไม่มีความเหตุหรือเรียกว่านักเลงคีย์บอร์ด ต้องการแกล้งกันเล็กน้อย ๆ และแกล้งกันจนขัดแย้งบานปลาย ต้องการรังควานผู้ที่เป่าหมายหรือผู้ที่ขัดแย้งกันอยู่ ต้องการข่มขู่หรือสร้างความหวาดกลัวให้กับผู้ที่เป่าหมายหรือผู้ที่ขัดแย้งกันอย่างรุนแรง และติดตามไปประสังครายในชีวิตจริง สาเหตุของภัยคุกคามทางไซเบอร์ เช่น การตั้งรหัสที่ง่ายเกินไป โปรแกรมรักษาความปลอดภัยไม่ทำงานหรือทำงานไม่เต็มที่เนื่องจากติดลิขสิทธิ์หรือขาดการอัปเดต ความประมาทจากการกดรับไฟล์หรือลิงก์จากผู้อื่น

ผลกระทบของภัยคุกคามทางไซเบอร์ต่อบุคคล คือ ผู้ประสังครายสามารถคุกคามเพื่อนำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้แอบอ้าง เพื่อผลประโยชน์ทางทรัพย์สินและความสัมพันธ์ได้ ส่วนผลกระทบต่ออุปกรณ์และระบบต่าง ๆ คือ ผู้ประสังครายอาจโจมตีให้อุปกรณ์และระบบไม่สามารถใช้งานได้เพื่อเรียกเก็บค่าใช้จ่ายต่าง ๆ ในการใช้งานอุปกรณ์

ข้อแนะนำในการท่องโลกดิจิทัล ได้แก่ ตรวจสอบก่อนรับคำขอเป็นเพื่อน โดยรับเฉพาะคนที่รู้จักในชีวิตจริง บล็อกคนที่เคยติดต่อกับข้อความในแง่ลบหรือไม่ปลอดภัย คิดให้รอบคอบเกี่ยวกับการแชร์ลิงก์ไปยังเว็บไซต์หรือโซเชียลมีเดียต่าง ๆ คิดก่อนอัปโหลดหรือแชร์รูปภาพ ทั้งรูปส่วนตัวและครอบครัว คำถึงสิ่งที่เขียนถึงผู้อื่น ให้เพื่อนออนไลน์อยู่บนโลกออนไลน์เท่านั้น อย่าตกลงที่จะพบคนที่รู้จักบนโลกออนไลน์เพียงลำพัง ระวังเรื่องเพศสัมพันธ์ทางออนไลน์ ปกป้องตัวตนของเราและนึกถึงความเป็นส่วนตัว

๒.๔ การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

๒.๔.๑ การใช้งานสื่อสารสนเทศ

รูปแบบของแหล่งข้อมูลดิจิทัล แบ่งได้ดังนี้

๑) แบ่งตามแหล่งที่ข้อมูลเผยแพร่

- การสร้างหรือผลิตข้อมูลโดยเจ้าของแหล่งข้อมูล เช่น ข้อมูลจากเว็บไซต์
โรงพยาบาล หน่วยงานรัฐ หรือเอกชนต่าง ๆ

- การสร้างหรือผลิตข้อมูลโดยชุมชนผู้ใช้งาน เช่น เฟสบุ๊ก ฟันทิป หรือโซเชียลมีเดีย

๒) แบ่งตามสิทธิการเข้าถึงข้อมูล

- แหล่งข้อมูลที่สามารถเข้าถึงได้โดยเสรี เช่น เว็บไซต์ที่เผยแพร่ข้อมูล

- แหล่งข้อมูลที่จำกัดการเข้าถึง เช่น ระบบทะเบียนราษฎร์ ฐานข้อมูลของภาครัฐ

๓) แบ่งตามประเภทของข้อมูล

- แหล่งข้อมูลเพื่อการศึกษาเรียนรู้

- แหล่งข้อมูลเพื่อความบันเทิง

- แหล่งข้อมูลด้านสุขภาพ

- แหล่งข้อมูลด้านธุรกรรมและการเงิน

- แหล่งข้อมูลด้านเศรษฐศาสตร์และธุรกิจ

การประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลในโลกดิจิทัล เช่น เช็คคนเขียน มีการระบุผู้เขียนชัดเจน มีรายละเอียดเกี่ยวกับผู้เขียนชัดเจน ผู้เขียนมีชื่อเสียงหรือเชี่ยวชาญในเรื่องนั้น เช็คเนื้อหา อ่านแล้วเข้าใจง่าย ใช้ภาษาที่ถูกต้อง เนื้อหามีความถูกต้อง เทียบตรง แม่นยำ มีการอ้างอิงแหล่งที่มา เช็คผู้เผยแพร่หรือแหล่งข้อมูล เผยแพร่ในแหล่งที่มีชื่อเสียง มีเนื้อหาตรงกับวัตถุประสงค์ ผู้เผยแพร่ไม่มีส่วนได้ส่วนเสีย และเช็คเวลาที่เผยแพร่ โดยข้อมูลยังทันสมัย แสดงวันที่ในการอัปเดตข้อมูลชัดเจน ลิงก์ยังสามารถเปิดใช้งานได้

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล เช่น Line, Facebook, OneNote, Google Keep

การสืบค้นข้อมูลจากสื่อดิจิทัล เราสามารถค้นหาจาก คำค้นหรือคีย์เวิร์ด
เครื่องมือค้นหา และเทคนิคในการช่วยสืบค้น เช่น ใช้ Advance Search ในการช่วยค้นหาใน Google

ลักษณะของข้อมูลที่มีคุณภาพ มีดังนี้

๑) ข้อมูลประเภทตัวอักษร เช่น Google Search เว็บไซต์หอสมุด โรงเรียน
หรือมหาวิทยาลัยต่าง ๆ

๒) ข้อมูลประเภทรูปภาพ เช่น Printerest, Google Image, Pixabay

๓) ข้อมูลประเภทวิดีโอ เช่น Youtube, Vimeo, Pixabay, Google

๔) ข้อมูลประเภทเสียง เช่น Youtube Audio Library

๒.๔.๒ ผู้จัดทำสื่อและสารสนเทศ

๑) เนื้อหาดิจิทัลเกี่ยวกับสุขภาพอนามัย การดูแลสุขภาพ สาเหตุการเกิดโรคต่าง ๆ
วิธีการป้องกันการเกิดโรคภัย มักสร้างโดยหน่วยงานทางสุขภาพ

๒) เนื้อหาดิจิทัลเกี่ยวกับข้อมูลภาครัฐ การให้บริการข้อมูลต่าง ๆ สิทธิและหน้าที่
ของประชาชนในเรื่องต่าง ๆ หรือกฎหมาย ระเบียบ คำสั่งแนวทางปฏิบัติ ซึ่งออกโดยภาครัฐ ทั้งนี้เนื้อหาของข้อมูล
ภาครัฐจะสร้างขึ้นหรือเผยแพร่ในหน่วยงานของภาครัฐ อาจจะเป็นกระทรวง กรม หรือกองต่าง ๆ

๓) เนื้อหาดิจิทัลเพื่อความบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ นิยาย เกมสโตร์ รายการเพลง
หรือละครซีรีส์ จัดทำขึ้นโดยบริษัทหรือผู้ประกอบการด้านบันเทิง

๔) เนื้อหาดิจิทัลทางการตลาด เพื่อซื้อขายหรือสร้างแรงจูงใจ ให้เกิดการซื้อ
สินค้าหรือบริการ ผลิตโดยบริษัทหรือห้างร้านที่ทำธุรกิจ หรือบุคคลทั่วไปที่อาจจะเป็นพนักงานหรือผู้ประกอบการธุรกิจ

๕) เนื้อหาดิจิทัลทางการศึกษา เช่น เนื้อหาสำหรับเด็กอนุบาล ประถมศึกษา หรือมัธยมศึกษา อาจจะมีเนื้อหาการศึกษาการเรียนรู้ตามอัธยาศัยสำหรับบุคคลทั่วไป เช่น สอนทำอาหาร สอนการตัดต่อวิดีโอ เนื้อหาด้านการศึกษาอาจถูกผลิตขึ้นมาและเผยแพร่โดยสถาบันการศึกษาและวิชาการ บุคลากรทางวิชาการ ผู้ที่มีความชำนาญหรือสนใจ เช่น สอนทำอาหารโดยเชฟ สอนงานฝีมือโดยครูภูมิปัญญา

๖) เนื้อหาดิจิทัลทางข่าวสาร เป็นการรายงานความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน อาจจะเป็นด้านธุรกิจ การศึกษา หรือเหตุการณ์ทั่วไป

๒.๕ การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication)

๒.๕.๑ ร่องรอยดิจิทัล คือ ข้อมูลพฤติกรรมในการใช้งานในโลกดิจิทัลของเรา ซึ่งระบบจะบันทึกไว้ทั้งหมด เช่น การค้นหาข้อมูล สินค้าและบริการ การใช้งานโซเชียลมีเดีย ทั้งโพสต์ คอมเมนต์ และแชร์ เนื้อหาต่าง ๆ หรือแม้กระทั่งการพูดคุยทางแชทส่วนตัว

เครื่องมือช่วยจัดการร่องรอยดิจิทัล มีดังนี้

๑) แอปจัดการรหัสผ่าน จะช่วยดูแลการเข้ารหัสผ่านกับบัญชีต่าง ๆ และแจ้งเตือนเมื่อรหัสผ่านรั่วไหล เช่น Dropbox Passwords, ๑Passwords, LastPass, iCloud Passwords, Microsoft Authenticator, Chrome Password Manager

๒) แอปหรือเว็บไซต์ช่วยป้องกันการติดตาม จะช่วยป้องกันการติดตามและบันทึกการใช้งานต่าง ๆ ป้องกันไม่ให้ข้อมูลรั่วไหล เช่น Disconnect, Ghostery, DuckDuckGo, Tor

๓) เครื่องมือค้นหาแบบส่วนตัว เครื่องมือเหล่านี้จะช่วยให้เราค้นหาสิ่งที่ต้องการแบบไม่เปิดเผยตัวตนได้ เช่น Startpage, Disconnect Search, DuckDuckGo, Qwant

วิธีการรับมือกับความเสียหายจากร่องรอยดิจิทัล มีดังนี้

๑) ถูกทำให้เสียชื่อเสียงจากโพสต์หรือคอมเมนต์ รับมือโดยการลบหรือแก้ไขโพสต์หรือคอมเมนต์ที่เป็นปัญหา ขอโทษผู้อื่นที่ได้รับผลกระทบอย่างจริงจัง สร้างร่องรอยใหม่ที่เหมาะสม

๒) ถูกละเมิดข้อมูลส่วนตัว รับมือโดยการกดรีพอร์ทและเปลี่ยนพาสเวิร์ด แจ้งเจ้าหน้าที่ทราบและช่วยกดรีพอร์ท

๓) สูญเสียทรัพย์สินจากการถูกขโมยข้อมูล รับมือโดยการรวบรวมหลักฐานต่าง ๆ แจ้งความและลงบันทึกประจำวันกับตำรวจ หรือโทรสายด่วน OCC ๑๒๑๒

๔) ถูกตามจากโลกออนไลน์ที่แชร์หรือรูปที่ถูกแท็ก รับมือโดยปิดทางแสดงโลกออนไลน์ ตั้งค่าการมองเห็นแค่เฉพาะเพื่อน

๒.๕.๒ การมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างความร่วมมือ

๑) การสื่อสารระหว่างบุคคล ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสื่อสาร เช่น โทรศัพท์ พิมพ์ข้อความคอลหรือวิดีโอคอลในห้องสนทนา

๒) การสื่อสารระหว่างกลุ่มคน เฉพาะกลุ่มแบบไม่เป็นสาธารณะ ใช้ตั้งกลุ่มเพื่อการสื่อสาร เช่น กลุ่มเฟซบุ๊กที่เป็นกลุ่มปิด หรือกลุ่มสนทนาในโซเชียลมีเดีย

๓) การสื่อสารระหว่างกลุ่มคน แบบเป็นสาธารณะ การใช้โพสต์แบบเป็นสาธารณะ เช่น โพสต์บนหน้าเฟซบุ๊กส่วนตัวแล้วเปิดเป็นสาธารณะ ตั้งกลุ่มเฟซบุ๊กแบบสาธารณะ ตั้งกลุ่มในไลน์แบบเปิด

๒.๖ การปรับตัวในยุคดิจิทัล (Digital Disruption)

๒.๖.๑ แนวทางการปรับตัวของบุคลากรในยุคดิจิทัล เริ่มจากปรับตัวทางด้านทักษะของตัวเรา เช่น การจัดเก็บข้อมูลต่าง ๆ ปัจจุบันเราทำงานอาจจะเก็บไฟล์ข้อมูลดิจิทัลเป็น Online เป็น Drive ต่าง ๆ เมื่อเราต้องการให้มีประสิทธิภาพในยุคดิจิทัล เราต้องกำหนดเป้าหมาย หรือ KPI และมีสถิติในการดูการทำงานต่าง ๆ ได้

๒.๖.๒ แนวทางการปรับตัวของบุคลากรในสถานที่ทำงานใหม่ เมื่อเราเข้าทำงานจะต้องรู้จักปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนร่วมงานที่มีหลากหลายยุค ซึ่งแต่ละยุคจะมีการใช้เทคโนโลยีแตกต่างกัน สำหรับตัวเรา

เองควรมีกระบวนการทำงานที่ชัดเจน ผู้นำก็ควรมีทักษะที่สำคัญอย่างแรกคือ จะต้องบริหารคนเป็น เช่น หากลูกน้องส่วนมากเป็น Generation Z ที่สามารถใช้เทคโนโลยีเชี่ยวชาญกว่า เมื่อเกิดสถานการณ์โควิดก็อาจจะส่งให้ไปทำงาน Work from Home ได้ และกำหนด Deadline ไว้ หากมีการติดตามงานอาจจะใช้การประชุมออนไลน์ ส่วนการบริหารองค์กรสิ่งแรกที่แต่ละองค์กรควรมีคือ Road Map หรือแผนกลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ที่วางเป็นระยะยาว ๔ ปี หรือ ๒๐ ปี ควรมีข้อมูลปัจจุบันที่เป็น Big Data และสร้างระบบรองรับในการดึงข้อมูลต่าง ๆ มาใช้ให้เกิดประโยชน์ ต่อมาจะต้องเป็นองค์กรที่สามารถทันต่อกระแสสังคม เอามาปรับประยุกต์ใช้กับองค์กร การทำสื่อเทคโนโลยีที่ประหยัดต้นทุน เช่น ทำ E-book ส่งเป็น Link หรือ QR Code ในการประชาสัมพันธ์ และที่สำคัญในแต่ละองค์กรที่ควรมีในยุคนี้คือ ควรสนับสนุนให้บุคลากรมีการเรียนรู้ผ่าน MOOCs ย่อมาจาก Massive Open Online Course หมายถึง หลักสูตรการเรียนการสอนแบบออนไลน์ เป็นระบบเปิดที่เรียนได้แบบเสรี สำหรับทุก ๆ คนในโลก สามารถสมัครเข้าเรียนได้โดยไม่จำกัดจำนวน โดยที่ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องมีการลงทะเบียนเป็นนักเรียนหรือเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ

๓. ประโยชน์ที่ได้รับจากการพัฒนาความรู้ต่อตนเอง ได้แก่

ได้รับความรู้และมีทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโลกดิจิทัลอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

๔. แนวทางการนำความรู้ ทักษะที่ได้รับจากการพัฒนาความรู้ฯ ครั้งนี้ ไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์แก่หน่วยงาน มีดังนี้

การปรับความคิด การเรียนรู้เทคโนโลยีใหม่ ลองศึกษา ลองใช้งาน และฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง เพื่อเตรียมความพร้อม รับมือให้ทันกับการทำงานในยุคดิจิทัล

๕. ปัญหาและอุปสรรคที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการนำความรู้ และทักษะที่ได้รับไปปรับใช้ในการปฏิบัติงาน

ความไม่เข้าใจและตามไม่ทันเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปเรื่อย ๆ

๖. ความต้องการการสนับสนุนจากผู้บังคับบัญชา เพื่อส่งเสริมให้สามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปปรับใช้ในการปฏิบัติงานให้สัมฤทธิ์ผล ได้แก่

คัดเลือกบุคลากรที่มีความสามารถ มีประสบการณ์ รู้เท่าทันเทคโนโลยีใหม่ ๆ ช่วยถ่ายทอดและเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข่าวสารที่จำเป็น ช่วยระมัดระวังและตักเตือนการใช้เทคโนโลยีที่ไม่ปลอดภัย ซึ่งอาจเป็นเหตุให้เกิดความเสียหายแก่ทางราชการได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(ลงชื่อ).....

(นายกิตติกร นาคะชัย)
นักวิชาการเกษตรชำนาญการ
ผู้เข้ารับการพัฒนาความรู้