

แบบรายงานผลการพัฒนาความรู้ของข้าราชการ สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑๐
รอบการประเมินที่.....๒/๒๕๖๗.....ตั้งแต่วันที่...๑ เม.ย. ๒๕๖๗ - ๓๐ ก.ย. ๒๕๖๗.....

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗

ชื่อ-นามสกุล.....นางสาวบุรณา วงษาราม.....ตำแหน่ง.....นักวิชาการเกษตรชำนาญการ.....

กลุ่ม/ฝ่าย.....กลุ่มวิชาการเพื่อการพัฒนาที่ดิน.....

หัวข้อการพัฒนา.....Digital Literacy.....

สถานที่.....เรียน online สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑๐ วันที่..... ๒๕ เมษายน ๒๕๖๗.....

วิทยากร/ผู้ให้ความรู้.....สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑๐.....หน่วยงานที่จัดอบรม.....สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑๐.....

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและใช้ดิจิทัลสำหรับการปฏิบัติงานและการใช้ชีวิตประจำวันได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม
3. เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักรู้การใช้ดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

เนื้อหาสาระในบทเรียน

1. รัฐบาลดิจิทัล

1.1 การเปลี่ยนแปลงสู่ Global Digital

ภูมิทัศน์ดิจิทัลของไทยระยะเวลา 20 ปี แบ่งออกเป็น 4 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 Digital Foundation ประเทศไทยลงทุน และสร้างฐานในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล (1 ปี 6 เดือน)

ระยะที่ 2 Digital Thailand I: inclusion ทุกภาคส่วนของประเทศไทยมีส่วนร่วมในเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลตามแนวทางประชารัฐ (5 ปี)

ระยะที่ 3 Digital Thailand II: Full Transformation ประเทศไทยก้าวสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ที่ขับเคลื่อนและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ (10 ปี)

ระยะที่ 4 Global Digital Leadership ประเทศไทยอยู่ในกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้ว สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัล สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และคุณค่าทางสังคมอย่างยั่งยืน

1.2 อุปสรรคในการขับเคลื่อนสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล

ข้อจำกัดด้านปริมาณ : บุคลากร, กฎหมายที่ยังไม่นำออกมาใช้บังคับ

ข้อจำกัดด้านคุณภาพ : ความรู้ความเข้าใจของผู้บริหารภาครัฐ, ความรู้ความเชี่ยวชาญของบุคลากรที่รับผิดชอบโดยตรง, การบริหารงบประมาณจัดซื้อจัดจ้างด้าน IT ที่มีประสิทธิภาพ

2. สังคมออนไลน์

2.1 เครือข่ายสังคมออนไลน์

ปริมาณการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทั่วโลก 2.789 พันล้านคน คิดเป็น 37% ของประชากรโลก โดยใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือ 2.549 พันล้านคน คิดเป็น 34% ของประชากรโลก โดยมีผู้ใช้งาน Face book สูงที่สุด

- Time spent with media มีการใช้ผ่าน PC หรือ Tablet เฉลี่ยวันละ 8 ชั่วโมง 49 นาที, ใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือ เฉลี่ยวันละ 4 ชั่วโมง 14 นาที, สื่อสังคมออนไลน์ผ่านทุกช่องทาง เฉลี่ยวันละ 2 ชั่วโมง 48 นาที และโทรทัศน์ เฉลี่ยวันละ 2 ชั่วโมง 26 นาที

- Most active social media platforms in Thailand คือ Facebook และ Youtube

2.2 การใช้เครือข่ายสังคม

- Blogs เว็บไซต์ที่มีพื้นที่ให้สร้างและเผยแพร่เนื้อหา และผู้เข้าชมสามารถแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาได้ ตัวอย่างของ Blogs คือ WordPress และ Blogger

2.3 Reliability of Social Media ความน่าเชื่อถือของเครือข่ายสังคมออนไลน์

- ข้อมูลมาจากใคร

- หลักฐานมีหรือไม่

- ข้อมูลมีอคติหรือไม่

2.4 การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์

อัตลักษณ์ออนไลน์ คือ ลักษณะเฉพาะที่แต่ละคนสร้างขึ้นมาใช้กับเว็บไซต์ ซึ่งแต่ละเว็บไซต์ก็มีความต่างกัน ลักษณะเฉพาะที่สร้าง และนำมาใช้ก็จะต่างกันไปด้วย ดังนั้น แต่ละเว็บไซต์ก็จะรับรู้ มองภาพตามลักษณะเฉพาะ ที่แต่ละคนสร้างไว้ ซึ่งอัตลักษณ์ออนไลน์ที่สร้างขึ้น มักต่างไปจากตัวตนในโลกความเป็นจริง

2.5 สิ่งที่ควรและไม่ควรทำเมื่อใช้เครือข่ายสังคม

สิ่งที่ควร : ระวังระวังในการเพิ่มเพื่อน, คิดก่อนกดคลิกทุกครั้ง, ใช้ Password ที่ยากที่จะเดาได้ และ ทำความเข้าใจการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวให้ดี

สิ่งที่ไม่ควรทำ : ใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ, นำเสนอเรื่องของตนเองทั้งหมดผ่านช่องทางออนไลน์, อนุญาตให้แอปพลิเคชันเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้ทันทีโดยไม่ต้องตรวจสอบหรืออ่านรายละเอียดก่อน, Upload ภาพที่ไม่เหมาะสม, เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวจริงจนสามารถบอกได้ว่าคุณเป็นใคร และ โพสต์ข้อความส่วนตัวบนสื่อออนไลน์

3. การตลาดออนไลน์

3.1 e-Commerce มีประโยชน์ คือ ต้นทุนการผลิตต่ำ เนื่องจากไม่ต้องมีร้านค้าและไม่ต้องมีคนกลางสามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้โดยตรง ประหยัดเวลา สะดวก และลดความซ้ำซ้อนของกระบวนการทางธุรกิจ

3.2 Becoming an Online shop own การเป็นเจ้าของร้านออนไลน์ เสี่ยง ล้มเหลวเพราะการแข่งขันสูง การบริหารจัดการไม่ดี การตลาดไม่ดี

3.3 Market Research การวิจัยตลาด

- ทำไมต้องทำวิจัยตลาด : สินค้าที่ไม่ค่อยได้รับความนิยม จะมีตลาดขนาดเล็ก และมีโอกาสขายได้น้อย สินค้าที่มีความนิยมสูง จะมีคู่แข่งมาก ดังนั้นการแข่งขันจะรุนแรง การจะเลือกสินค้าตัวใดมาขายจึงต้องเริ่มจากการวิจัยตลาด

3.4 e-Commerce platforms เป็นซอฟต์แวร์เพื่อการขายสินค้าออนไลน์ เปรียบเสมือนหน้าร้านของเรา ซึ่งมีพื้นที่ให้นำเสนอรายการสินค้าทั้งภาพและข้อมูล ลูกค้าสามารถเข้ามาค้นหาสินค้าที่ต้องการและเลือกหยิบใส่ตะกร้าเพื่อนำไปชำระเงิน และรอรับสินค้าต่อไป

4. เครื่องมือออนไลน์

4.1 Cloud Storage เป็นแนวทางการเก็บข้อมูลในลักษณะที่ข้อมูลถูกเก็บร่วมกันในพื้นที่ รวมทั้งทำงานอยู่บนคอมพิวเตอร์แม่ข่ายหลายเครื่อง และกระจายอยู่ในพื้นฐานต่าง ๆ ผู้ใช้งานทั่วไปและบริษัทสามารถซื้อพื้นที่ในการเก็บข้อมูลดังกล่าวในปริมาณที่แตกต่างกันตามความต้องการ และมีต้นทุนที่ต่างกัน ผู้ใช้หรือระบบอื่น ๆ สามารถเข้าถึงไฟล์ที่เก็บหรือจัดเก็บไฟล์ได้ผ่านทางเว็บไซต์ โปรแกรม หรือทาง Web Service API

4.2 Presentation Tools เป็น application เพื่อลำดับเนื้อหาหรือภาพที่ต้องการนำเสนอให้ได้เรื่องราวตามที่ผู้สร้างต้องการ ซึ่งมีฟังก์ชันการทำงานหลักดังนี้ มีเครื่องมือที่สามารถนำข้อความไปใส่ และจัดรูปข้อความได้ มีขั้นตอนของการแทรกภาพหรือกราฟฟิก มีระบบนำเสนอเพื่อแสดงเนื้อหา ภาพ กราฟฟิกตามลำดับที่ออกแบบไว้ เช่น PowerPoint, Keynote เป็นต้น

4.3 Collaboration Tools เครื่องมือที่ช่วยให้กลุ่มคนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การใช้กระดานบอร์ดในการเขียน Mine map เมื่อประชุม หรือใช้กระดานบอร์ดในการอัปเดตความคืบหน้าในการทำงาน

- Online Collaboration Tools คือ เครื่องมือที่ช่วยให้กลุ่มคนสามารถสื่อสารและทำงานพร้อมกันได้ ถึงแม้ว่าจะอยู่กันคนละที่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ทำให้ทีมทำงานได้ใกล้ชิด นำไปสู่การทำงานที่มีประสิทธิภาพ

- ประเภทของ Collaboration Tools แบ่งออกเป็น

1. Communication แลกเปลี่ยนข้อมูลพูดคุยสนทนา เช่น Instant messaging, VoIP (Voice over IP)/ Video Call

2. Coordination สนับสนุนการทำงานหรือใช้งานร่วมกันหลายคน เช่น Online Calendar, Spreadsheet

3. Collaboration สนับสนุนติดต่อสื่อสารแบบ Real Time เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรืออื่น ๆ

- ประเภทของ Collaboration Tools เมื่อแยกตามมิติเวลา

1. Difference Time (asynchronous) เป็นการสื่อสารกันแบบส่งข้อมูลถึงกันหรือทำงานร่วมกันคนละเวลา (ไม่พร้อมกัน) เช่น e-mail, calendar

2. Same Time (synchronous) เป็นการสื่อสารกันแบบส่งข้อมูลถึงกันหรือทำงานร่วมกันในเวลาเดียวกัน Online Chat, Video Conferencing

- ประโยชน์ของ Online Collaboration Tools

1. ง่ายต่อการติดตามความคืบหน้าของงาน

2. ทำงานร่วมกันได้แม้ไม่อยู่ที่เดียวกัน
3. สามารถ Update สถานะของงานได้ง่าย
4. ทีมงานสามารถทำงานพร้อมกันได้งานถึงเสร็จเร็ว
5. ข้อมูลทุกอย่างจะถูกเก็บในที่เดียวกันจึงสามารถเข้าถึงและนำมาใช้ได้ง่าย

4.4 จาก Office Tools สู่อ Online Tools

- Mindmeister ที่ให้สร้าง mind map โดยทุกคนในทีมสามารถเขียนและนำเสนอสิ่งที่ต้องการได้พร้อมกันผ่านอินเทอร์เน็ต

- Invision ที่ช่วยบริหารการสร้าง Mobile app โดยการแจ้ง Page ที่ต้องการตรวจสอบอยู่ในระหว่างการทำ หรือแจ้งปัญหาให้ทุกคนในทีมสามารถติดตามได้

- Web Conferencing คือ เครื่องมือที่ช่วยให้ผู้คนพบเจอพูดคุยผ่าน ทางอินเทอร์เน็ต Real Time ซึ่งเราสามารถใช่ Web Conferencing นี้ในการประชุมวางแผนงานได้เสมือนเจอกันต่อหน้า Web Conferencing นั้นแตกต่างจาก Online Collaboration Tools

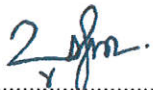
4.5 Online Collaboration Tools เหมือน Web Conferencing หรือไม่

- Online Collaboration Tools ช่วยให้กลุ่มคนที่อาจจะอยู่ห่างไกลกัน ทำงานพร้อมกันบนเอกสารเดียวกันได้

- Web Conferencing เน้นการประชุมและคุยงานที่เดี่ยวข้องกับงานเรื่องเดียวกัน แต่ไม่เน้นการทำงานบนชิ้นงานเดียวกัน


ประโยชน์ที่ได้รับ

1. มีความรู้ความเข้าใจและใช้ดิจิทัลสำหรับการปฏิบัติงานและการใช้ชีวิตประจำวันได้
2. สามารถประยุกต์ใช้ดิจิทัลเพื่อการปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม

(ลงนาม).....

(นางสาวบุรณา วงษาราม)

ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรชำนาญการ

(ลงนาม).....

(นายชัยชัย ถิ่นโพธิ์ทอง)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการกลุ่มวิชาการเพื่อการพัฒนาที่ดิน

(ลงนาม).....

(นายคานิ่ง แสงชำ)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๑๐

ผู้รับรองผลการพัฒนาความรู้



ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

บูรณา วงษาราม

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
Digital Literacy

รวมระยะเวลาทั้งสิ้น ๐ : ๓๐ ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน)
ให้ไว้ ณ วันที่ 25 เม.ย. 2567

(นายชรินทร์ ธีรัฐถยงกุล)

ผู้อำนวยการกองฯ, สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



0950691