

# สรุปบทเรียนการพัฒนาความรู้

## หลักสูตร

### Digital Literacy: ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)

\*\*\*\*\*

ชื่อ-สกุล นางสาวณัฐวิภา กิจวิทยาทรร ตำแหน่ง นักวิทยาศาสตร์ปฏิบัติการ  
สังกัด กลุ่มวิทยบริการ สำนักวิทยาศาสตร์เพื่อการพัฒนาที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน  
วันที่อบรม 15 มกราคม 2569

#### วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายและเห็นความสำคัญ การสร้างความตระหนักรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้การสร้างความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้เท่าทันและมีความมั่นคงปลอดภัย เพื่อยกระดับวิถีชีวิตด้วยดิจิทัล

#### สรุปบทเรียน

##### ➤ โลกดิจิทัล คืออะไร

โลกเสมือนจริงซึ่งเพิ่มความสะดวกรวดเร็วในการหาข้อมูล การสื่อสาร การเผยแพร่เนื้อหา รวมถึงการให้คำปรึกษาต่างๆ ซึ่งมีข้อดีคือ โลกดิจิทัลกับโลกความจริงจะต่างกันในเรื่องช่องทางการสื่อสาร เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์และเครือข่าย และมีความเหมือนที่ใกล้เคียงความจริงในเรื่องความเหมาะสมในการปฏิบัติ โดยเฉพาะสมาชิกที่เป็นผู้คน หรือ พลเมืองดิจิทัลเท่านั้น

โลกดิจิทัล	โลกความจริง
การค้นหาและเข้าถึงสื่อที่ต้องการ	
- เข้าถึงได้สะดวกกว่าด้วยอุปกรณ์พกพา - นำสื่อมาใช้ได้ง่ายสะดวกทุกที่ทุกเวลา	- มีข้อจำกัดการเข้าถึงต้องเดินทางไปยังที่เก็บข้อมูล - ต้องรอข่าวสารจากหนังสือพิมพ์
การให้คำปรึกษา การสร้างแรงบันดาลใจ	
- ทำได้ไม่ค่อยดีเพราะอาศัยการพิมพ์ - ความรู้สึกไม่สามารถถ่ายทอดได้อย่างเต็มที่	- ได้เห็นหน้า มองตา สัมผัสกาย - เกิดความเข้าใจทั้งในด้านเนื้อหาและอารมณ์
การร่วมกิจกรรมที่อาศัยการปฏิบัติ	
- อาจทำได้ในบางเรื่องที่ไม่ซับซ้อน	- อาศัยผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีประสบการณ์ - มีประสิทธิภาพมากกว่า

## อัตลักษณ์ดิจิทัล

คือ ภาพลักษณ์และตัวตนในโลกดิจิทัล ที่เกิดจากการเผยแพร่ข้อมูลบนโลกออนไลน์ ที่ทำให้ผู้อื่นจดจำ

- ความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล (Digital Privacy)

ข้อมูลส่วนตัว คือ ข้อมูลส่วนบุคคลที่เผยแพร่ได้โดยไม่เป็นอันตราย เช่น ชื่อ อายุ เพศ ความชอบต่างๆ สิ่งที่ไม่ควรเปิดเผย เช่น เลขบัญชีธนาคาร หมายเลขบัตรประจำตัวประชาชน เบอร์โทรศัพท์ ที่อยู่ และวันเกิด  
ข้อควรปฏิบัติเพื่อความปลอดภัย เช่น ไม่ตั้งค่าบัญชีเป็นสาธารณะ จัดการความปลอดภัยอุปกรณ์  
ทำความเข้าใจเงื่อนไขของโปรแกรมที่ใช้งาน และตั้งรหัสผ่านรวมถึงการมีข้อมูลกู้คืนบัญชี

- กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

1. กฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA)

ซึ่งระบุให้องค์กรหรือหน่วยงานที่เก็บข้อมูลของประชาชนต้องไม่นำข้อมูลส่วนตัวเหล่านั้นไปใช้โดยไม่ได้รับการยินยอม โดยจะคุ้มครองรวมถึงข้อมูลที่มีความอ่อนไหว (Sensitive Data) เช่น เชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ ความเชื่อ ศาสนา ความเห็นทางการเมือง พฤติกรรมทางเพศและอื่นๆ บทลงโทษของผู้ที่ละเมิดสิทธิ์และความเป็นส่วนตัวของโลกดิจิทัลมีดังนี้

- 1) โทษทางอาญา จำคุกไม่เกิน 1 ปี และ/หรือปรับสูงสุด 1 ล้านบาท
- 2) โทษทางแพ่ง จ่ายสินไหมไม่เกิน 2 เท่า ของสินไหมที่แท้จริง
- 3) โทษทางปกครอง ปรับไม่เกิน 5 ล้านบาท

2. พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ปี 2550 และ 2560

- 1) ตามมาตรา 9-10 การแก้ไข ดัดแปลง หรือทำให้ข้อมูลผู้อื่นเสียหาย มีโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 1 แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
- 2) ตามมาตรา 11 การส่งข้อมูลหรืออีเมลก่อนผู้อื่น หรือส่งอีเมลสแปม มีโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี ปรับไม่เกิน 4 หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
- 3) ตามมาตรา 14 การนำข้อมูลที่ผิด พ.ร.บ. เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ มีโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 6 แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

## การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม (Digital Use)

- การใช้เทคโนโลยีอย่างสมดุล (Balanced Use of Technology)

การใช้งานหน้าจอานเกินไปจะมีผลต่อสุขภาพ เช่น ทำให้สายตาสี ในกรณีทีอ่านตัวหนังสือที่เล็กเกินไปหรือหน้าจามีแสงสว่างมากเกินไป หรือทำให้ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อคอหรือแขนเมื่อใช้อุปกรณ์ในท่าทางที่ไม่เหมาะสม ซึ่งหลักการรักษาสสมดุลเวลาใช้หน้าจอ

- การเอาใจใส่ทางดิจิทัล (Digital Empathy)

สิ่งที่ควรทำ : การแสดงความคิดเห็นอย่างจริงใจ โดยตระหนักว่ามีคนอื่นที่สื่อสารนอกจากเรา จึงควรใช้คำอย่างระมัดระวัง ใช้วิจารณญาณในการตีความและตอบโต้

สิ่งที่ไม่ควรทำ : ไม่ควรแสดงความเห็นหยอกล้อซึ่งอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดหรือการสื่อสารผิดพลาด ไม่ควรโพสต์ข้อความไว้วางย ต่อาว่า ต่าหนีหรือนินทาหลังผู้อื่น

เนื้อหาที่ควรระวัง : เนื้อหา/รูปภาพ ที่เป็นลิขสิทธิ์ของผู้อื่นที่อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งด้านความเชื่อและศาสนา ที่แสดงความรุนแรง ทารุณ ที่แอบถ่ายหรือข้อมูลที่ไม่ได้รับอนุญาต

#### ➤ การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security)

##### ● การล่วงละเมิดทางไซเบอร์ (Cyber Abuse)

คือ การแสดงพฤติกรรมที่เป็นอันตราย สร้างความรำคาญหรือสร้างความเสียหายให้กับผู้อื่นบนเครือข่ายออนไลน์ต่างๆ ทั้งด้านความรู้สึกรักและทรัพย์สิน ได้แก่

1) การกระหน่ำทางไซเบอร์ (Cyber bullying) คือ การกลั่นแกล้ง ให้อาย ต่ำว่า ข่มเหง หรือรังแกผู้อื่นในโลกดิจิทัล ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียต่างๆ

2) การรังควานทางไซเบอร์ (Cyber Harassment) คือ การละเมิดที่รุนแรงมากขึ้นกว่าการกระหน่ำ โดยการส่งข้อความหรือคอมเมนต์ทำร้ายจิตใจ

3) การสะกดรอยตามทางไซเบอร์ (Cyber Stalking) คือ การติดต่อหรือการส่งข้อความซ้ำๆอย่างต่อเนื่องจากบุคคลที่เราไม่ต้องการ เกิดจากแรงจูงใจต่างๆ

4) การก่อกวน (Trolling) คือ การจงใจโพสต์หรือคอมเมนต์ที่ยั่วๆ ทำให้ตกใจ เสียอารมณ์ หรือทะเลาะกับบุคคลอื่น

● สาเหตุของการถูกละเมิดทางไซเบอร์ ได้แก่ ตั้งรหัสผ่านที่ง่ายเกินไป, บัญชีโปรแกรมรักษาความปลอดภัยไม่ทำงานหรือทำงานไม่เต็มประสิทธิภาพ, ความประมาท เช่น การคลิกที่ไม่รู้จัก

##### ● ผลกระทบของภัยคุกคามทางไซเบอร์

ต่อบุคคล : นำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้แอบอ้างเพื่อผลประโยชน์ต่างๆ

ต่ออุปกรณ์ : สามารถโจมตีให้อุปกรณ์และระบบไม่สามารถใช้งานได้เพื่อเรียกเก็บเงินค่าไถ่

● ภัยคุกคาม ได้แก่ อีเมลอันตราย สแปม ฟิชซิง มัลแวร์ ภัยจากการซื้อสินค้าออนไลน์ และภัยจากการไม่สำรองข้อมูล ซึ่งมีเว็บไซต์ในการตรวจสอบภัยคุกคามทางดิจิทัล ได้แก่ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) และ ศูนย์ปราบปรามอาชญากรรม

#### ประโยชน์ที่ได้รับต่อตนเอง

ได้เรียนรู้และมีความเข้าใจความหมายและเห็นความสำคัญ การสร้างความตระหนักรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้เท่าทันและมีความมั่นคง ปลอดภัยเพื่อยกระดับวิถีชีวิตด้วยดิจิทัล

#### ประโยชน์ที่ได้รับต่อหน่วยงาน

บุคลากรในองค์กรมีความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างความตระหนักรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้เท่าทันและมีความมั่นคง ปลอดภัยเพื่อยกระดับวิถีชีวิตด้วยดิจิทัลเชิงระบบ พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงเพื่อสามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงสู่ยุคดิจิทัล