

แบบรายงานผลการพัฒนาความรู้ของข้าราชการ สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต ๔  
รอบการประเมินที่ ๒ / ๒๕๖๘ ตั้งแต่วันที่ ๑ เมษายน ๒๕๖๘ - ๓๐ กันยายน ๒๕๖๘  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๘

ชื่อ-สกุล นางสาวลำไพ สิงห์คุณ ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรชำนาญการ  
กลุ่ม/ฝ่าย/สพด. สถานีพัฒนาที่ดินศรีสะเกษ  
หัวข้อการพัฒนา หลักสูตร Digital Literacy ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)  
สถานที่ การฝึกอบรมการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ระบบ TDGA E-Learning  
วิทยากร/ผู้ให้ความรู้ อาจารย์สมนธ์ จิรพัฒน์พร หัวหน้ากลุ่มงานวิชาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์  
หน่วยงานที่จัดอบรม สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (Thailand Digital Government Academy)  
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายและเห็นความสำคัญ การสร้างความตระหนักรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้การสร้างความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้เท่าทันและมีความมั่นคงปลอดภัย  
เพื่อยกระดับวิถีชีวิตด้วยดิจิทัล

### หัวข้อในบทเรียน

“ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)” เกี่ยวกับการให้ความรู้ด้านความฉลาดทางดิจิทัล  
มาวิเคราะห์ ปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย โดยหัวข้อประกอบด้วย

- ๑) อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)
- ๒) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม (Digital Use)
- ๓) การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security)
- ๔) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)
- ๕) การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication)
- ๖) การปรับตัวในยุคดิจิทัล (Digital Disruption)

### บทนำ

“ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)” เป็นกรอบแนวความคิดที่ครอบคลุมความสามารถ  
ทางด้านเทคนิค ความรู้ ความเข้าใจ และความคิดทางสังคม ที่มีพื้นฐานอยู่ในค่านิยมทางศีลธรรมที่ช่วยให้บุคคล  
เผชิญหน้ากับความท้าทายทางด้านดิจิทัล มี ๓ ระดับ ๘ ด้าน ๒๕ สมรรถนะ ที่ประกอบไปด้วยความรู้ ทักษะ  
ทัศนคติ และค่านิยม โดยความฉลาดทางด้านดิจิทัลในระดับพลเมืองของดิจิทัล มีทักษะ ๘ ด้าน ดังนี้



### อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity)

โลกดิจิทัล คือ โลกเสมือนที่ถูกสร้างขึ้นคู่ขนานกับโลกความจริง เป็นเครื่องมือทรัพยากรกิจกรรมคล้ายกับโลกความจริง พื้นที่ในโลกดิจิทัลถูกสร้างขึ้นจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ที่สามารถสร้างกำหนดพื้นที่ในกิจกรรมต่างๆ ได้เสมือนโลกกับความเป็นจริง

อัตลักษณ์ดิจิทัล (Digital Identity) คือ ภาพลักษณ์และตัวตนในโลกดิจิทัล ซึ่งเกิดขึ้นจากข้อมูลที่เผยแพร่บนโลกออนไลน์ ที่เป็นข้อมูลให้ผู้อื่นจดจำได้ โดยอัตลักษณ์ดิจิทัลที่เป็นข้อมูลเดียวกับโลกความจริง ได้แก่ ชื่อ-นามสกุล รูปภาพประจำตัว วันเดือนปีเกิด เลขประจำตัวประชาชน หมายเลขบัตรเครดิตหรือบัญชีธนาคาร

#### ๑. ความหมายของโลกดิจิทัล

๑.๑ เป็นพื้นที่พูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์สามารถใช้ social media ได้	๑.๒ เป็นพื้นที่ในการซื้อ-ขายสินค้าและธุรกรรมทางการเงิน
๑.๓ เป็นร้านค้าออนไลน์หรือธนาคารออนไลน์	๑.๔ ใช้เฉพาะสมาชิกที่เป็นผู้คนหรือพลเมืองดิจิทัลเท่านั้น

#### ๒. ตัวอย่างการเปรียบเทียบพื้นที่กิจกรรมต่างๆระหว่างโลกดิจิทัลกับโลกความจริง

โลกดิจิทัล	โลกความจริง
๑. การค้นหาสื่อและเข้าถึงสื่อที่ต้องการ	
๑.๑ เข้าถึงได้สะดวกกว่าด้วยอุปกรณ์พกพา เช่น โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์	๑.๑ มีขีดจำกัดในการเข้าถึง ต้องเดินทางไปยังสถานที่เก็บข้อมูล สถานที่เก็บเอกสาร
๑.๒ นำเนื้อหาต่างๆ มาใช้ได้ง่ายสะดวกทุกที่ทุกเวลา	๑.๒ ต้องรอข่าวสารจากหนังสือพิมพ์
๒. การพูดคุย ติดต่อสื่อสาร กับผู้คนที่ไม่ค่อยได้พบกัน	

๒.๑ สามารถทำได้สะดวกรวดเร็ว โดยส่งข้อความใน Application เช่น line facebook	๒.๑ ต้องรอให้วางตรงกัน ต้องอยู่ในสถานที่เดียวกัน ทั้งสองฝ่ายตรงกันและนัดเวลาสถานที่
๒.๒ หากมีเรื่องด่วน สามารถโทรด้วยภาพและเสียง	๒.๒ มีข้อจำกัดในการพูดคุยสื่อสาร
๓. การเผยแพร่สื่อ เนื้อหา และบอกเล่าประสบการณ์	
๓.๑ ใช้ Social media ในการแบ่งปันความรู้สึก	๓.๑ มีข้อจำกัดในการเผยแพร่ด้วยการบอกเล่า
๓.๒ เผยแพร่รูปภาพ วิดีโอ ที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น	๓.๒ รับรู้ได้แค่บุคคลใกล้ชิด เช่น ครอบครัว เพื่อน
๔. การให้คำปรึกษา หรือสร้างแรงบันดาลใจ	
๔.๑ ทำให้ไม่ค่อยดีเพราะอาศัยการพิมพ์	๔.๑ ได้เห็นหน้า มองตา สัมผัสกาย
๔.๒ ความรู้สึกไม่สามารถถ่ายทอดได้อย่างเต็มที่	๔.๒ เกิดความเข้าใจ ทั้งในด้านเนื้อหาและอารมณ์
๕. การร่วมกิจกรรมที่อาศัยการปฏิบัติ	
๕.๑ อาจจะทำได้ในบางกิจกรรมที่ไม่ซับซ้อน	๕.๑ สามารถทำได้โดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญหรือผู้มีประสบการณ์ในการถ่ายทอดอย่างใกล้ชิด
	๕.๒ มีประสิทธิภาพมากกว่า เช่น การฝึกทำขนมไทย
๖. การทำธุรกรรมของภาครัฐบางประเภท	
๖.๑ มีการทำผ่านระบบดิจิทัล เช่น การเงิน	๖.๑ ทำธุรกรรมได้ทุกประเภท หากเดินทางไปที่ทำการ

### ๓. มารยาทในโลกดิจิทัล

สิ่งที่ควรทำ <input checked="" type="checkbox"/>	สิ่งที่ไม่ควรทำ <input type="checkbox"/>
➢ ใส่ใจ ให้เกียรติผู้อื่นไม่ต่างกับโลกความเป็นจริง	➢ การแสดงความเห็นด้วยถ้อยคำรุนแรง
➢ แบ่งปันสิ่งดีๆ อย่างสร้างสรรค์	➢ แสดงอารมณ์ขันที่หมิ่นเสียดสี
➢ ตรวจสอบการส่งข้อมูลให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย	➢ ส่งต่อข้อมูลที่ไม่แน่ใจว่าเป็นความจริง
➢ ปฏิบัติตามกฎหมายของชุมชนและโลกออนไลน์	➢ ใช้โซเชียลมีเดียในการให้ร้ายผู้อื่น

### ๔. ผลจากการสร้างอัตลักษณ์ดิจิทัล

ทางบวก	ทางลบ
➢ ผู้คนจดจำในทางที่ดี	➢ ผู้คนจะจดจำในทางที่ไม่ดี ความสัมพันธ์ที่ไม่ดี
➢ สร้างสัมพันธ์ที่ดีต่อคนรอบตัว	➢ ถูกกระแสวิพากษ์วิจารณ์ทางดิจิทัล
➢ เปิดโอกาสมากมาย	➢ เสียโอกาสในหน้าที่การงาน
➢ อยู่ในสังคมดิจิทัลที่น่าอยู่	➢ ส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ

### ๕. การสร้างอัตลักษณ์ทางดิจิทัลที่ดี

➢ ตระหนักอยู่เสมอว่าข้อมูลที่เราเผยแพร่ในโลกออนไลน์จะอยู่ในนั้นตลอดไป	➢ ทุกอย่างบนโลกออนไลน์มีเจ้าของและอย่าให้ผู้อื่นรู้ข้อมูลเรามากเกินไป
➢ ใจเย็นให้มากที่สุดในโลกดิจิทัล	➢ ปกป้องรหัสผ่านและเปลี่ยนรหัสบ่อยๆ
➢ ตรวจสอบตัวตนของเราบนโลกดิจิทัลอยู่เสมอ	➢ คิดก่อนโพสต์หรือแชร์ทุกอย่างในโลกออนไลน์

## ๖. ความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล

ความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล คือ ข้อมูลส่วนบุคคลที่สามารถเผยแพร่ได้ไม่เป็นอันตราย เช่น ชื่อจริง ชื่อเล่น นามแฝง อายุ เป็นต้น ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ควรเผยแพร่เนื่องจากความปลอดภัยทั้งตัวตนบนโลกดิจิทัลและโลกความเป็นจริง เช่น เลขบัตรประจำตัวประชาชน เลขบัญชีธนาคาร ที่อยู่ วันเกิด หมายเลขโทรศัพท์ เป็นต้น

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสิทธิและความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล คือ กฎหมาย PDPA เป็นกฎหมายที่คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลโดยระบุให้องค์กรหรือหน่วยงานที่เก็บข้อมูลส่วนบุคคลไม่ว่าจะเป็นบริษัทเอกชนหรือภาครัฐห้ามนำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของข้อมูล

วิธีการป้องกันถูกคุกคามความเป็นส่วนตัวในโลกดิจิทัล ได้แก่ การสร้างรหัสผ่านที่รัดกุม การอัปเดตระบบอยู่ตลอด การตั้งค่าความปลอดภัยบนอุปกรณ์ การป้องกันด้วยซอฟต์แวร์ป้องกันไวรัสหรือการสำรองข้อมูลบนฮาร์ดไดรฟ์ภายนอก ระวังระวังการติดต่อให้ข้อมูลส่วนตัวหรือการได้รับรางวัลหรือกิจกรรมปลอมๆ

### การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม (Digital Use)

การใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม เวลาการใช้หน้าจอก็จะมีผลเสียต่อร่างกายและการใช้ชีวิต เช่น เราจะปวดหลังหรือปวดคอ เสียสายตา นิ้วล็อกหรือใช้เป็นเวลานานจะเกิดความเครียด การใช้โทรศัพท์ไม่ให้เกิดความเสี่ยงต่อสุขภาพ ได้แก่ โทรศัพท์มือถือห่างจากสายตา ๑๒-๑๘ นิ้ว ไม่ควรใช้งานติดต่อกันเกิน ๑-๒ ชั่วโมง ควรพักสายตา ๕-๑๐ นาทีต่อการใช้งาน ๑ ชั่วโมง ผลดี-ผลเสียจากการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยี ดังนี้

ผลดี	ผลเสีย
➢ จอใหญ่ตัวหนังสือชัดดูสบายตา	➢ จอเล็กภาพไม่ชัดมีผลต่อสายตา
➢ ปรับความสว่างให้พอดีให้เกิดความสบายตา	➢ จอสว่างมากเกินไปทำให้เสียสายตา
➢ อินเทอร์เน็ตที่เร็วแรง	➢ อินเทอร์เน็ตไม่รวดเร็ว ทำให้การสื่อสารติดขัดไม่เข้าใจ

การใช้เทคโนโลยีในการตอบโต้หรือแสดงความคิดเห็นการมีปฏิสัมพันธ์การติดตามเนื้อหาที่มีผลต่อสุขภาพจิตของตัวเราและผู้อื่น ควรใช้การสื่อสารในเชิงบวก ไม่ทำให้ผู้อื่นเกิดความเสียหายหรือกระทบจิตใจ เมื่อโพสต์หรือเผยแพร่สื่อเนื้อหาใดๆ ควรคิดไตร่ตรองอย่างน้อย ๓ ครั้ง เพื่อคำนึงถึงความรู้สึกของผู้อื่นด้วย

### การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล (Digital Security)

การลวงละเมิดทางไซเบอร์ คือ การแสดงพฤติกรรมที่เป็นอันตรายสร้างความรำคาญหรือสร้างความเสียหายให้กับผู้อื่นบนเครือข่ายออนไลน์ต่างๆ ทั้งด้านความรู้สึก และอาจคุกคามไปถึงทรัพย์สินหรือการละเมิดในชีวิตจริงในโซเชียลมีเดีย เกมส์ เครือข่ายออนไลน์ต่างๆ เช่น การระรานทางไซเบอร์ การรังควานทางไซเบอร์ การสะกดรอยตามทางไซเบอร์ โดยมีรูปแบบต่างๆ ได้แก่ อีเมลอันตราย สปแอม(Spam) และฟิชซิง(Phishing) มัลแวร์(Malware) ภัยจากการขโมยข้อมูล ภัยจากการไม่สำรองข้อมูล สามารถสรุป ดังนี้

สาเหตุ	ผลกระทบ	ข้อแนะนำ
➢ การตั้งพาสเวิร์ดที่ง่ายเกินไป ➢ โปรแกรมรักษาความปลอดภัยไม่ทำงาน ➢ ความประมาทไม่ระมัดระวัง เกิดจากการกดรับไฟล์หรือลิงค์ผู้อื่น	➢ ผู้ประสงค์ร้ายสามารถนำข้อมูลส่วนบุคคลไปใช้แอบอ้างเพื่อผลประโยชน์ทางทรัพย์สินได้ ➢ อุปกรณ์และระบบต่างๆ ผู้ประสงค์ร้ายสามารถโจมตีให้อุปกรณ์หรือระบบไม่ทำงานเพื่อเรียกเก็บค่าไถ่	➢ ตรวจสอบก่อนรับคำขอเป็นเพื่อน ➢ บล็อกคนที่เคยติดต่อด้านแง่ลบหรือไม่ปลอดภัย ➢ คิดให้รอบคอบในการแชร์สิ่งต่างๆ ในโซเชียล คำนึงถึงการเขียนไปยังผู้อื่น ➢ ให้เพื่อนออนไลน์อยู่แค่บนโลกออนไลน์ ➢ ป้องกันตัวตนและคำนึงถึงความเป็นส่วนตัว

## การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

### ๑. รูปแบบของแหล่งข้อมูลดิจิทัล

- แหล่งที่เผยแพร่ข้อมูล ได้แก่ การสร้างหรือผลิตข้อมูลโดยเจ้าของแหล่งข้อมูล และโดยชุมชนผู้ใช้งาน
- แบ่งตามสิทธิการเข้าถึงข้อมูล ได้แก่ แหล่งข้อมูลที่เข้าถึงได้โดยเสรี และที่จำกัดการเข้าถึง
- แบ่งตามประเภทของข้อมูล ได้แก่ แหล่งข้อมูลเพื่อการศึกษาเรียนรู้ เพื่อความบันเทิง ด้านธุรกรรม ด้านสุขภาพ

### ๒. ลักษณะของข้อมูลที่มีคุณภาพ

- ข้อมูลประเภทตัวอักษร เช่น Google Search เว็บไซต์หอสมุด โรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยต่างๆ
- ข้อมูลประเภทรูปภาพ เช่น Pinterest / Google Image / Pixabay
- ข้อมูลประเภทวิดีโอ เช่น Youtube / Vimeo / Pixabay / Google
- ข้อมูลประเภทเสียง เช่น Youtube / Audio Library

### ๓. เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

- เก็บข้อมูลรูปแบบออนไลน์ เช่น Google Drive / icloud / Dropbox / One Drive
- เน้นการติดต่อสื่อสาร เช่น Line / Facebook / OneNote / Google Keep

### ๔. ประเภทของสื่อดิจิทัล ได้แก่ รูปภาพดิจิทัล ข้อความดิจิทัล เสียง วิดีโอ ภาพกราฟิกดิจิทัล

### ๕. วิธีการเช็คสิทธิ์สื่อก่อนนำมาใช้งาน

ใช้ได้ <input checked="" type="checkbox"/>	ใช้ไม่ได้ <input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"><li>➢ การสร้างสรรค์รูปภาพรูปปั้นขึ้นมาเอง</li><li>➢ ใช้ภาพของผู้อื่นเพื่อรายงานข่าวการศึกษา งานวิจัย</li><li>➢ ใช้ภาพของผู้อื่นที่มี CC เพื่อการค้าหรือกำไร</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➢ ภาพของผู้อื่นที่ไม่ได้รับอนุญาตจากแหล่งต้นฉบับ</li><li>➢ ใช้ภาพของผู้อื่นเพื่อการค้าหรือกำไรส่วนบุคคล โดยไม่จ่ายเงินใช้รูปภาพ</li></ul>

### ๖. ผลจากการสร้างเนื้อหาที่ละเมิด

- พฤติกรรมการสร้างเนื้อหาที่ละเมิดกฎหมาย เช่น การให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเสียชีวิตต้องไม่ทำให้เกิดความเสียหายชื่อเสียง การโพสต์ด่าว่าผู้อื่นมีกฎหมายอาญาอยู่แล้ว ไม่มีความจริงผู้กล่าวหาสามารถเอาผิดได้ ทำการละเมิดลิขสิทธิ์ผู้ใดไม่ว่าข้อความ เพลง รูปภาพหรือวิดีโอ ส่งรูปภาพแชร์ของผู้อื่น เช่น สวัสดิ์วันจันทร์ ถือว่าไม่ผิดถ้าไม่นำไปหารายได้
- กฎหมายที่ละเมิดพ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ ๒๕๕๐ และ ๒๕๖๐ ได้แก่ มาตรา ๑๖ มาตรา ๑๔(๑)(๕) มาตรา ๑๔(๕)

## การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication)

๑. ร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint) คือ ข้อมูลพฤติกรรมในการใช้งานในโลกดิจิทัล ซึ่งระบบได้บันทึกไว้ทั้งหมด เกิดขึ้นจากการใช้งานโลกของดิจิทัล เช่น การค้นหาสินค้าและบริการ การใช้งานโซเชียลมีเดียต่างๆ ทั้งโพสต์ คอมเมนต์ และแชร์เนื้อหาต่างๆ หรือการพูดคุยทางแชทส่วนตัว มีทั้งเชิงบวกและเชิงลบ ดังนี้

เชิงบวก	เชิงลบ
<ul style="list-style-type: none"><li>➢ โพสต์อย่างสร้างสรรค์ เป็นกลาง และชื่นชมด้วยความจริงใจ</li><li>➢ แสดงความคิดเห็นในโพสต์หรือแชทด้วยข้อความที่สุภาพ ไม่ด่าทอหรือดูถูกความคิดของผู้อื่น</li><li>➢ ค้นหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์และสร้างสรรค์</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➢ โพสต์พาดพิงถึงผู้อื่นในทางที่ไม่ดี เสียดสีหรือไม่ระวัง</li><li>➢ แสดงความคิดเห็นในโพสต์ของผู้อื่นด้วยข้อความไม่สุภาพ สร้างความขัดแย้ง</li><li>➢ ค้นหาข้อมูลที่ไม่เป็นประโยชน์หรือไม่สร้างสรรค์ เช่น ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับความรุนแรง เรื่องเพศ หรือการพนัน</li></ul>

## ๒. วิธีการรับมือกับความเสียหายจากรอยเท้าดิจิทัล

### ๒.๑ ถูกทำให้เสียชื่อเสียงจากโพสต์หรือคอมเมนต์

- ลบหรือแก้ไขโพสต์หรือคอมเมนต์ที่เป็นปัญหา
- ขอโทษผู้อื่นที่ได้รับผลกระทบอย่างจริงจัง
- สร้างร่องรอยใหม่ที่เหมาะสม

### ๒.๒ ถูกละเมิดข้อมูลส่วนตัว

- กดรีพอร์ตและเปลี่ยนพาสเวิร์ด
- แจ้งเจ้าหน้าที่ทราบและช่วยกดรีพอร์ต

### ๒.๓ สูญเสียทรัพย์สินจากการถูกขโมยข้อมูล

- รวบรวมหลักฐานต่างๆ
- แจ้งความและลงบันทึกประจำวันกับตำรวจ
- โทรสายด่วน OCC๑๒๑๒

### ๒.๔ ถูกตามจากโลเคชันที่แชร์หรือรูปที่ถูกแท็ก

- เช็กอินได้ถ้าไม่ใช่สถานที่ส่วนตัว
- ปิดทางแสดงโลเคชัน
- ตั้งค่าการมองเห็นแค่เฉพาะเพื่อน

## ๓. การมีปฏิสัมพันธ์และการสร้างความร่วมมือ

การสื่อสารและปฏิสัมพันธ์โดยใช้เทคโนโลยีทางด้านดิจิทัล สามารถทำได้ คือ ๑) การสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น โทรศัพท์ พิมพ์ข้อความ วิดีโอคอลหรือคอล ผ่านโซเชียลมีเดีย ๒) การสื่อสารระหว่างกลุ่มคนเฉพาะกลุ่มแบบไม่เป็นสาธารณะ เช่น กลุ่มเฟซบุ๊กแบบปิด กลุ่ม Line ๓) การสื่อสารระหว่างกลุ่มแบบเป็นสาธารณะ เช่น ตั้งกลุ่มบนเฟซบุ๊กสาธารณะ กลุ่มไลน์แบบเปิด ไลฟ์สดบนโซเชียลมีเดียต่างๆ

## การปรับตัวในยุคดิจิทัล (Digital Disruption)

การปรับตัวในยุคดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญที่สุด คือ บุคลากร การปรับตัวทางด้านสกิลในตัวเราคือการปรับตัว Soft Skills Hard Skills ทักษะในการจัดเก็บข้อมูลต่างๆ ถ้าต้องการให้มีประสิทธิภาพจะต้องมีเป้าหมายและสถิติในการดูในการทำงานต่างๆ แนวทางการปรับตัวของบุคลากรในการทำงานที่ใหม่ๆ คือ การปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมองค์กรนั้น การเข้าทำงานในที่ใหม่ควรรู้จักปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนร่วมงาน

การบริหารจัดการแบบภาครวม สิ่งที่ต้องครครวม คือ แผนหรือกลยุทธ์ ยุทธศาสตร์ที่วางให้เป็นระยะยาว อาจจะ ๔ ปี ๒๐ ปี ต่างๆควรมี BIG DATA เพื่อดึงเอาข้อมูลต่างๆมาใช้ประโยชน์ ควรรจะต้องเป็นองค์กรที่ทันต่อกระแสนิยม เพื่อให้ทันต่อยุคดิจิทัลเพราะเทคโนโลยีบางอย่างประหยัดต้นทุน แต่ละองค์กรควรมีการสนับสนุนให้บุคลากรเรียนรู้ตลอดชีวิต

## การนำความรู้จากบทเรียนไปใช้ประโยชน์

จากการพัฒนาความรู้ผ่านระบบการฝึกอบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ TDGA E-Learning หลักสูตร “Digital Literacy ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)” ได้เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับด้านความฉลาดทางดิจิทัล อັตลักษณ์ดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเหมาะสม การจัดการความปลอดภัยในโลกดิจิทัล การรู้เท่าทันดิจิทัล การสื่อสารดิจิทัล และการปรับตัวในยุคดิจิทัล สามารถปรับใช้ให้เหมาะสมกับบริบทของประเทศไทย เป็นการพัฒนาความรู้ ทักษะ และทัศนคติในการเป็นพลเมืองดิจิทัลให้มีคุณภาพ และการตระหนักรู้ในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้เท่าทัน และมีความมั่นคง ปลอดภัย รวมทั้ง สามารถนำความรู้ที่ได้จากการศึกษาหลักสูตรดังกล่าวไปให้คำแนะนำแก่ผู้รับบริการได้เบื้องต้น

(นางสาวลำไผ่ สิงห์คุณ)

นักวิชาการเกษตรชำนาญการ

ผู้สรุปรายงานพัฒนาความรู้

วันที่ ๒ กรกฎาคม ๒๕๖๘

(นายสาคร เหมือนตา)

ผู้อำนวยการสถานีพัฒนาที่ดินศรีสะเกษ

ผู้ตรวจรายงานพัฒนาความรู้

วันที่ กรกฎาคม ๒๕๖๘

# ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

คุณ ลำไพ สิงห์คุณ

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน  
Digital Literacy: ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 1:30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล  
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)  
ให้ไว้ ณ วันที่ 2 กรกฎาคม 2568

*A. L.*

( นางไอรดา เหลืองวิไล )

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



8151371c