

# แบบรายงานสรุปผลการเข้ารับการพัฒนาความรู้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการปฏิบัติงานของข้าราชการ สังกัด สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต 8

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนาที่ดินเขต 8

ด้วยข้าพเจ้า นายนาวิน ขาวประเสริฐ ตำแหน่ง นายช่างสำรวจชำนาญงาน สังกัด สำนักงานพัฒนาที่ดินเขต 8 กรมพัฒนาที่ดิน ได้เข้ารับการพัฒนาความรู้ฯ หลักสูตรด้านดิจิทัล ในบทเรียน “Digital Literacy” วันที่ 30 มกราคม 2566 เป็นเวลารวมทั้งสิ้น 1 วัน การอบรมเป็นการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ ซึ่งหลักสูตรดังกล่าวจัดโดย สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA)

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้เข้ารับพัฒนาความรู้ฯ หลักสูตรดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานสรุปผลการพัฒนาความรู้ฯ เพื่อโปรดพิจารณา ดังนี้

## 1.การพัฒนาความรู้ฯ ดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อ

เพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมได้เรียนรู้เกี่ยวกับ Digital Literacy จะแนะนำส่วนประกอบสำคัญของคอมพิวเตอร์ รวมทั้งเข้าใจพื้นฐานของอุปกรณ์ต่างๆ การเลือกใช้อุปกรณ์ ให้เหมาะสมกับการใช้งาน ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ การสื่อสารรูปแบบต่างๆ และภัยอันตรายที่เกิดขึ้นในรูปแบบดิจิทัล การคุกคาม และวิธีป้องกันตัวในโลกดิจิทัล

## 2.เนื้อหาและหัวข้อวิชาของการพัฒนาความรู้ฯ มีดังนี้

### 2.1. อุปกรณ์

#### 2.1.1. Devices

คอมพิวเตอร์ถือกำเนิดมาตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 19 ซึ่งระยะแรกมุ่งเน้นไปทางด้านการใช้งานในการถอดรหัสในช่วงสงคราม ใช้ในการพอร์ทแนววิถีต่างๆ และเป็นระบบไอทีหลักให้กับธนาคาร ต่อมาจึงพัฒนาขึ้นเพื่อใช้แบบอเนกประสงค์ หลักการพื้นฐานของคอมพิวเตอร์ Input (รับข้อมูลจากผู้ใช้งาน หรือ Software) Process (ประมวลผลข้อมูลตามคำสั่งของผู้ใช้) Output (รายงานผลที่ผู้ใช้ต้องการ) การทำงานของคอมพิวเตอร์อาศัยอุปกรณ์หลัก 4 ประเภท คือ

1. CPU
2. Ram
3. Hard Disk
4. จอแสดงผลและอุปกรณ์ต่อเชื่อม

#### 2.1.2. Classification of Computers ประเภทของคอมพิวเตอร์สามารถแบ่งออกได้

5 ประเภท

#### 1. Cloud Computing

เครือข่าย (Network) ของคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการแบบออนไลน์ที่ผู้ใช้บริการไม่เห็นหรือไม่ทราบว่าเครื่องแม่ข่ายอยู่ที่ใด เช่น Dropbox , Gmail , iTune , Youtube , Netflix , Lazada เป็นต้น

#### 2. Tablet

มีขนาดเล็กและน้ำหนักเบา หน้าจอสัมผัส คีย์บอร์ดเป็นแบบเสมือน

### 3. Desktop

ออกแบบเพื่อการใช้งานส่วนบุคคลและวางอยู่กับที่

### 4. Laptop

คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลขนาดเล็กและพกพาได้ อาจเรียกว่า Notebook

### 5. Sever

ทำหน้าที่ให้บริการอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างแก่เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือ Mobile App ที่เป็นลูกค้าทางอินเทอร์เน็ต เช่น ระบบธนาคารออนไลน์ , e-Commerce , การเก็บข้อมูลในระบบ Cloud เป็นต้น มีประสิทธิภาพในการประมวลผลสูง ราคาสูง มีความน่าเชื่อถือ เครื่องแม่ข่ายอาจมีเครื่องเดียวหรือหลายเครื่อง

## 2.1.3. Operating Systems and Software

### 2.1.3.1. Software Concepts

อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ทำงานตามที่ได้รับคำสั่ง หรือโปรแกรมหรือชุดคำสั่งที่ทำให้ทำงาน 1 อย่าง หรือการรวมหลายโปรแกรมเพื่อสามารถสั่งงานได้หลากหลาย เรียกว่า ซอฟต์แวร์ สามารถแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ System Software , Application Software , Utility Software

### 2.1.3.2. System Software (ซอฟต์แวร์ระบบ)

ทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์กับผู้ใช้งานโดยการแปลงคำสั่งของมนุษย์ให้เป็นคำสั่งที่อุปกรณ์รู้จัก สามารถแบ่งได้ 2 ประเภท คือ Operating System , Device Drivers

### 2.1.3.3. Operating System

เป็นซอฟต์แวร์ที่สำคัญที่สุดในการทำให้คอมพิวเตอร์ทำงาน ซึ่งจัดการหน่วยความจำและหน่วยประมวลผลของคอมพิวเตอร์รวมทั้งซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ทั้งหมด และทำให้ผู้ใช้สื่อสารคอมพิวเตอร์ได้โดยเราไม่ต้องรู้จักภาษาคอมพิวเตอร์ Operating System มีหน้าที่จัดการฟังก์ชันพื้นฐานของคอมพิวเตอร์ ดังนี้ เก็บข้อมูล (Storing Data) ลงในหน่วยความจำ (Memory) เรียกใช้ไฟล์ (Retrieving Files) ที่เก็บไว้ในอุปกรณ์เก็บข้อมูล (Storage Devices) ทำให้หลายแอปพลิเคชันสามารถทำงานได้ในอุปกรณ์เดียว

### 2.1.3.4. Device Drivers

มีหน้าที่ควบคุมและติดตามการทำงานของอุปกรณ์เฉพาะอย่าง เช่น เครื่องพิมพ์ กล้องดิจิทัล แป้นพิมพ์ และ Thumb drive เป็นต้น โปรแกรมนี้จะเป็นตัวบอกให้ระบบปฏิบัติการทราบว่าจัดการกับอุปกรณ์นั้นๆ ได้อย่างไร

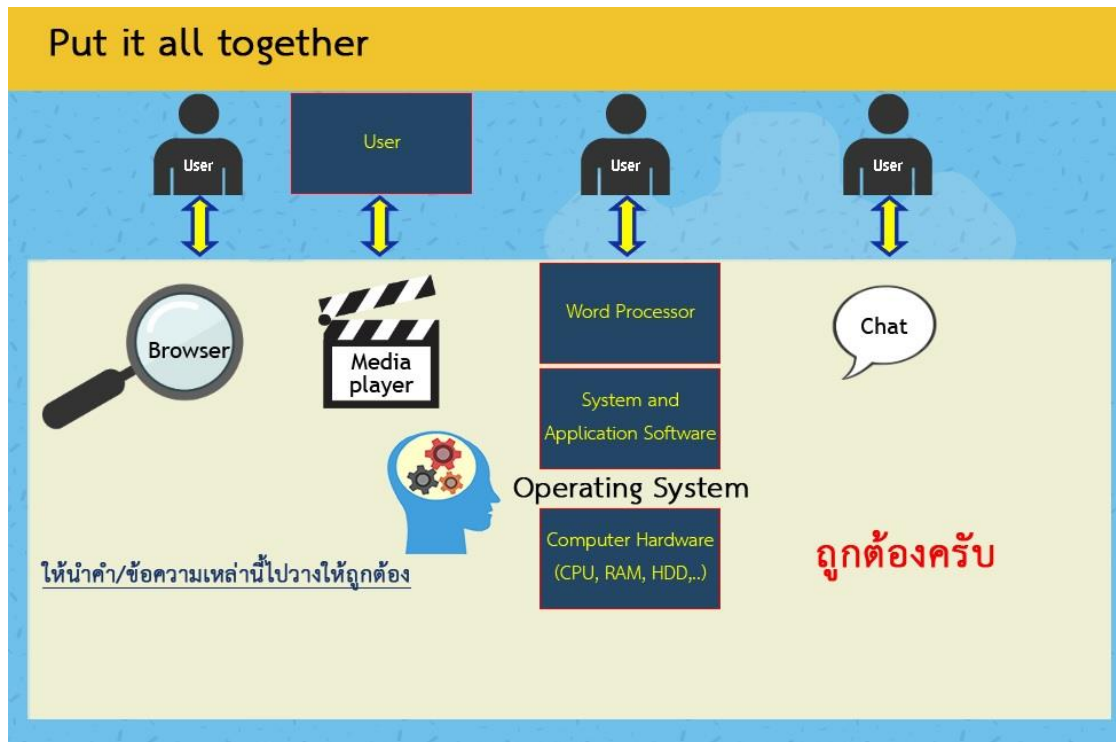
### 2.1.3.5. Application Software

เป็นซอฟต์แวร์ที่ทำงานให้กับผู้ใช้งาน และเป็นระบบที่ทำงาน on top ของระบบปฏิบัติการ เช่น โปรแกรม Word Processor , Chat/Messengers , Media Players , Web Browsers , Enterprise Resources Planning เป็นต้น

### 2.1.3.6. Utility Software

ช่วย System Software ให้ทำงานได้ เช่น Antivirus , Disk Management Tools , File Management Tools , File Backup Tools เป็นต้น

#### 2.1.4. Put it all together



#### 2.1.5. ป้องกันไวรัสอย่างไรดี

2.1.5.1. ติดตั้งโปรแกรมป้องกันไวรัส , มัลแวร์ (Install Anti-virus/Malware Software)

2.1.5.2. โปรแกรมไวรัสต้องอัปเดตให้เป็นปัจจุบัน (Keep you Anti-Virus Software Up to Date)

2.1.5.3. สแกนไวรัสสม่ำเสมอด้วยโปรแกรมแอนตี้ไวรัส (Run Regularly Scheduled Scans with Your Anti-Virus Software)

2.1.5.4. ใช้ระบบปฏิบัติการเวอร์ชันปัจจุบัน (Keep Your Operating System Current)

2.1.5.5. ใช้เน็ตเวิร์คที่ปลอดภัย (Secure Your Network)

2.1.5.6. รักษาข้อมูลส่วนตัวไว้ให้ปลอดภัย (Keep Your Personal Information Safe)

2.1.5.7. คิดก่อนคลิกปุ่มใดๆ (Think Before You Click)

2.1.5.8. อย่าใช้ไวไฟสาธารณะ (Don't Use Open WI-FI)

2.1.5.9. แแบ็คอัพไฟล์ไว้เสมอ (Back Your Files)

2.1.5.10. ใช้พาสเวิร์ดที่คาดเดายาก (Use Multiple Strong Passwords)

## 2.2. รัฐบาลดิจิทัล

### 2.2.1. การเปลี่ยนแปลงสู่ Global Digital

จากช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีต่างๆ ได้ก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว สามารถใช้งานได้สะดวก เข้าถึงได้มากขึ้น จากการใช้งานเฉพาะกลุ่มก็ขยายไปใช้งานอย่างกว้างขวาง ถูกนำไปใช้ประโยชน์ได้หลายทาง อย่างที่เราไม่เคยคาดคิดมาก่อน ไม่ใช่เฉพาะภาคธุรกิจ เอกชน เท่านั้น ภาครัฐในหลายๆประเทศ ก็นำเทคโนโลยีเหล่านี้มาใช้กันอย่างมาก ในส่วนของประเทศไทยได้กำหนดภูมิภาคดิจิทัลของไทยในระยะเวลา 20 ปี ดังนี้



### 2.2.2. รัฐบาลดิจิทัล

- โปร่งใส เป็นหนึ่งเดียว
- ให้บริการสะดวก รวดเร็ว แม่นยำ
- จัดเก็บและบริหารฐานข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ
- เข้าถึงข้อมูลได้สะดวก เหมาะสม ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน

#### แผนงาน

- พัฒนาการอัจฉริยะสำหรับประชาชน
- เปิดเผยข้อมูลภาครัฐและสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชน
- เพิ่มประสิทธิภาพและธรรมาภิบาลด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล
- พัฒนาระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อรองรับการบริการภาครัฐ

#### เป้าหมาย

- มีบริการที่ตอบสนองความต้องการของประชาชน
- ส่งเสริมความโปร่งใสและการมีส่วนร่วมของประชาชน
- มีโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การจัดเก็บ และการบริหารฐานข้อมูลรองรับ

- การเชื่อมโยงการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ
- กลไกการขับเคลื่อน
  - ยกระดับคุณภาพงานบริการภาครัฐ
  - ปรับกระบวนการ ลดขั้นตอนและกระบวนการของหน่วยราชการเพิ่ม
- ความรวดเร็ว โปร่งใส
- รัฐบาล
  - บูรณาการข้อมูลและระบบงานภาครัฐ สนับสนุนมาตรการและนโยบาย
  - ผลักดันกลุ่มกฎหมาย และจัดตั้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- ภัยคุกคาม
  - สอดแนม แอบฟัง ดักจับข้อมูลการดัดแปลง
  - เปลี่ยนแปลง แก๊ซ นำเข้า ดัดแปลง การก่อให้เกิดการปฏิเสธการ
- ให้บริการ
  - ระดมส่งข้อมูลจำนวนมหาศาลจนเครื่องหยุดการประมวลผลการ
- ไม่ยอมรับ
  - การปลอมตัว ปฏิเสธการทำกิจกรรม

### 2.2.3. อุปสรรคในการขับเคลื่อนสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล

#### ข้อจำกัดด้านปริมาณ

- บุคลากร
- กฎหมายที่ยังไม่นำออกมาใช้บังคับ

#### ข้อจำกัดด้านคุณภาพ

- ความรู้ความเข้าใจของผู้บริหารภาครัฐ
- ความรู้ความเชี่ยวชาญของบุคลากรที่รับผิดชอบโดยตรง
- การบริหารงบประมาณจัดซื้อจัดจ้างด้าน IT ที่มีประสิทธิภาพ

## 2.3. สังคมออนไลน์

### 2.3.1. เครือข่ายสังคมออนไลน์

Web Site และ Application ที่ผู้ใช้งานสามารถสร้างและส่งต่อเรื่องราวของตนเอง หรือมีส่วนร่วมกับเรื่องราวของผู้อื่นทางสื่อสังคมเหล่านี้ได้ วัตถุประสงค์เดิมของเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นเป็นทางเลือกหนึ่งที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือคนในครอบครัว ในเวลาต่อมาก็เริ่มนำมาใช้ในทางธุรกิจ เกิดเป็นการสื่อสารแบบใหม่ที่สามารถเข้าถึงลูกค้าได้ทุกที่ ทุกเวลา

### 2.3.2. การใช้เครือข่ายสังคม

เป็นการร่วมมือ และทำงานร่วมกัน สามารถสร้างและแก้ไขเนื้อหาได้ บนเว็บไซต์นี้ได้แบบออนไลน์ และเนื้อหาจะขึ้นบนเว็บไซต์ทันที

### 2.3.3. Reliability of Social Media ความน่าเชื่อถือของเครือข่ายสังคมออนไลน์

#### 2.3.3.1. ข้อมูลมาจากใคร

เนื้อหาที่น่าสนใจควรมาจากผู้เชี่ยวชาญหรือมีประสบการณ์ในเรื่องนั้นๆ หรือบางกรณีอาจมาจากผู้ที่พบเห็นเรื่องนั้นๆ มาด้วยตนเอง

#### 2.3.3.2. หลักฐานมีหรือไม่

เพื่อให้เกิดความสนใจในข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ ควรตรวจสอบว่ามีการวิจัยจากสถาบันการศึกษาหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง หรือมีแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือยืนยันในเรื่องนั้นหรือไม่

#### 2.3.3.3. ข้อมูลมีอคติหรือไม่

ควรตรวจสอบและพิจารณาความคิดเห็นจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายในเรื่องเดียวกันนั้น ถ้าแสดงข้อมูลหรือความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน ก็จะมีค่าน่าเชื่อถือมากขึ้น

#### 2.3.4. การสร้างอัตลักษณ์ออนไลน์

อัตลักษณ์ออนไลน์ คือ ลักษณะเฉพาะที่แต่ละคนสร้างขึ้นเพื่อใช้กับเว็บไซต์ ซึ่งแต่ละเว็บไซต์ก็มีความต่างกัน ลักษณะเฉพาะที่สร้าง และนำมาใช้ก็จะแตกต่างกันไปด้วย ดังนั้นแต่ละเว็บไซต์ก็จะรับรู้ มองภาพตามลักษณะเฉพาะ ที่แต่ละคนสร้างไว้ ซึ่งอัตลักษณ์ออนไลน์ที่สร้างขึ้น มักต่างไปจากตัวตนในโลกความเป็นจริง

#### 2.3.5. อัตลักษณ์ที่ผู้สื่อสร้างขึ้น

จะมีขึ้นจากผู้ใช้งานสร้างขึ้นเองและผู้อื่นสร้างขึ้นตามกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลบางส่วนตรงกับความเป็นจริง บางส่วนก็เสริมแต่งขึ้นมา

#### 2.3.6. Digital Footprint รอยเท้าดิจิทัล

ข้อมูลต่างๆ และการใช้งานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ไม่ว่าจะเป็นการโพสต์ ไลค์ แชร์ แชนท์ ที่ได้ถูกจัดเก็บในระบบฐานข้อมูล ซึ่งคนอื่นๆ สามารถเข้ามาติดตามหรือค้นหาได้ ข้อมูลเหล่านี้จะทิ้งร่องรอยเอาไว้เมื่อเข้าใช้เว็บไซต์ต่างๆ

#### 2.3.7. สิ่งที่ควรและไม่ควรทำเมื่อใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

##### สิ่งที่ควร

- ระมัดระวังในการเพิ่มเพื่อน
- คิดก่อนกดคลิกทุกครั้ง
- ใช้ Password ที่ยากที่จะเดาได้
- ทำความเข้าใจการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว (Privacy Setting) ให้ดี

##### สิ่งที่ไม่ควร

- ใช้ภาษาที่ไม่สุภาพ ไม่เหมาะสม
- นำเสนอเรื่องตนเองทั้งหมดผ่านช่องทางออนไลน์
- อนุญาตให้แอปพลิเคชันเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้ทันที โดยไม่ต้องตรวจสอบ

หรืออ่านลายละเอียด

- Upload ภาพที่ไม่เหมาะสม
- เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวจริงจนสามารถบอกได้ว่าคุณเป็นใคร
- โพสต์ข้อความส่วนตัวบนสื่อออนไลน์

## 2.4. ธุรกิจออนไลน์

### 2.4.1. Amazon

ก่อตั้งขึ้นโดย Jett Bezos ในปี 1994 ได้ก่อตั้ง Amazon.com ที่เมืองซีแอตเติล รัฐวอชิงตัน ซึ่งมียอดขายทาง e-Commerce ประมาณ 53%

### 2.4.2. ประโยชน์ของ e-Commerce

- ค่าใช้จ่ายการผลิตต่ำ เนื่องจากไม่ต้องมีร้านค้าและไม่ต้องมีคนกลาง สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้โดยตรง

- ประหยัดเวลา ทำให้ผู้บริโภคสามารถสั่งซื้อสินค้าที่ต้องการได้ทันทีโดยไม่ต้องรอพนักงานขาย

- ผู้บริโภคสามารถเลือกสินค้าได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถเปรียบเทียบราคาและคุณภาพสินค้าได้อย่างง่ายดาย

- สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ใด ประเทศใดในโลก

- ระบบการสั่งซื้อแบบดิจิทัล สามารถติดตามสถานะต่างๆ ได้

2.4.3. การเป็นเจ้าของร้านออนไลน์ (Becoming an online Shop Owner) ที่ล้มเหลวเกิดจากสาเหตุสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

1. ล้มเหลวเพราะการแข่งขันสูง ธุรกิจขนาดเล็กส่วนใหญ่แล้วจะเป็นธุรกิจที่มีผู้เข้ามาแข่งขันในตลาดเดียวกันได้ง่าย สินค้ามีความโดดเด่นแตกต่างกันได้ยาก

2. ล้มเหลวเพราะการบริหารจัดการไม่ดี ไม่มีทักษะในการคัดเลือกสินค้าทั้งด้านคุณภาพและราคา ต้องหาสินค้าในปริมาณที่มากแต่ราคาต่อหน่วยถูกลง

3. ล้มเหลวเพราะการตลาดไม่ดี ไม่สามารถเข้าถึงลูกค้าเป้าหมายได้ ไม่สามารถอธิบายข้อดีของสินค้าได้ และไม่สามารถดึงดูดผู้บริโภคให้เป็นลูกค้าตลอดไปได้

### 2.4.4. การวิจัยตลาด (market Research)

เป็นกระบวนการสำรวจ (Survey) เก็บรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้บริโภค เพื่อให้ นักการตลาดสามารถนำข้อมูลเหล่านี้มาใช้สร้างโอกาสและกลยุทธ์ทางการตลาด ทำเป็น Marketing ต่างๆ เช่นการสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง, ปรับปรุงการบริการของ customer service, ออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นต้น การทำวิจัยการตลาดจึงเป็นสิ่งสำคัญและช่วยในการทำธุรกิจเป็นอย่างมาก

### 2.4.5. e-Commerce Platforms

เป็นซอฟต์แวร์เพื่อการขายสินค้าออนไลน์ เปรียบเสมือนหน้าร้านของเราซึ่งมีพื้นที่ให้นำเสนอรายการสินค้าทั้งภาพและข้อมูล ลูกค้าสามารถเข้ามาค้นหาสินค้าที่ต้องการและเลือกหยิบใส่ตะกร้าเพื่อนำไปชำระเงิน แล้วรอรับสินค้าต่อไป

### 2.4.6. การสร้างแบรนด์ (Branding)

กิจกรรมทางการตลาดที่ใช้เพื่อการสร้างภาพลักษณ์ ซึ่งทำให้ลูกค้าสามารถจดจำแบรนด์ของคุณได้ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างความน่าเชื่อถือของสินค้าผ่านตัวแบรนด์ได้อีกด้วย ซึ่งการสร้างแบรนด์ในมุมมองของลูกค้า จะช่วยให้บริษัทและผลิตภัณฑ์ของคุณนั้นแตกต่างและโดดเด่นเมื่อเทียบกับคู่แข่ง

### 2.4.7. การตลาดดิจิทัล (digital marketing)

การทำการตลาดรูปแบบหนึ่งโดยการโปรโมทสินค้าหรือบริการผ่านทางสื่อดิจิทัล และสามารถสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้บริโภค เพื่อเพิ่มยอดขายโดยใช้กลยุทธ์ต่างๆ ทางสื่อดิจิทัล ซึ่งกำลังเป็น

ที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เนื่องจากผู้บริโภครสามารถเข้าถึงสื่อเหล่านี้ได้ง่าย และสามารถเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลาตลอด 24 ชั่วโมง

## 2.5. เครื่องมือออนไลน์

### 2.5.1. Cloud Storage

เป็นแนวทางในการเก็บข้อมูล ในลักษณะที่ข้อมูลถูกเก็บร่วมกันในพื้นที่รวมที่ทำงานอยู่บนเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายหลายเครื่อง และกระจายอยู่ในพื้นที่ต่างๆ ผู้ใช้งานทั่วไปและบริษัทสามารถซื้อพื้นที่จัดเก็บข้อมูลดังกล่าวในปริมาณที่แตกต่างกันตามความต้องการ และมีต้นทุนที่ต่างกัน ผู้ใช้หรือระบบอื่นๆ สามารถเข้าถึงไฟล์ที่เก็บหรือจัดเก็บไฟล์ได้ผ่านทางเว็บไซต์ โปรแกรม หรือ Web Service API (Application Programming Interface)

### 2.5.2. Presentation Tools

เป็น Application เพื่อลำดับเนื้อหาหรือภาพที่ต้องการนำเสนอให้ได้เรื่องราวตามที่ต้องการ ผู้สร้างต้องการ มีเครื่องมือให้สามารถนำข้อความไปใส่ และจัดรูปแบบข้อความได้ มีขั้นตอนการแทรกภาพหรือกราฟิก มีระบบนำเสนอเพื่อแสดงเนื้อหา ภาพ กราฟิก ตามลำดับที่ออกแบบไว้ เช่น PowerPoint , Keynote เป็นต้น

### 2.5.3. Collaboration Tools

เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้กลุ่มคนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การใช้กระดานบอร์ดในการเขียน Mind Map เมื่อประชุม , การใช้กระดานบอร์ดในการอัปเดตความคืบหน้าในการทำงาน สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท

1. Communication แลกเปลี่ยนข้อมูล พูดคุยสนทนา
2. Coordination สนับสนุนการทำงานหรือใช้งานร่วมกันหลายคน
3. Collaboration สนับสนุนการติดต่อสื่อสารแบบ Real Time เพื่อแลกเปลี่ยน

ความคิดเห็นอื่นๆ

## 3. ประโยชน์ที่ได้รับจากการพัฒนาความรู้ต่อตนเอง ได้แก่

3.1. สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอบรมมาใช้ในการป้องกันภัยอันตรายที่เกิดขึ้นในรูปแบบดิจิทัล การคุกคามและวิธีป้องกันตัวในโลกดิจิทัล

3.2. สามารถเลือกใช้อุปกรณ์ ให้เหมาะสมกับการใช้งานทั้งในฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ การสื่อสารรูปแบบต่างๆ

3.3. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้หรือประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## 4. แนวทางในการนำความรู้ ทักษะที่ได้รับจากการพัฒนาความรู้ฯ ครั้งนี้ ไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์แก่หน่วยงาน มีดังนี้

4.1. สามารถนำความรู้ที่ได้จากการฝึกอบรม ถ่ายทอดให้แก่บุคลากร เพื่อให้บุคลากรได้ทราบถึงภัยอันตรายที่เกิดขึ้นในรูปแบบดิจิทัล การคุกคามและวิธีป้องกันตัวในโลกดิจิทัล

4.2. สามารถนำความรู้ที่ได้จากการฝึกอบรมมาเลือกใช้อุปกรณ์ ให้เหมาะสมกับการใช้งานทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ การสื่อสารรูปแบบต่างๆ



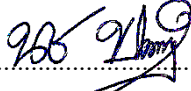
5. ปัญหาและอุปสรรคที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการนำความรู้ และทักษะที่ได้รับไปปรับใช้ในการปฏิบัติงาน

-

6. ความต้องการการสนับสนุนจากผู้บังคับบัญชา เพื่อส่งเสริมให้สามารถนำความรู้และทักษะที่ได้รับไปปรับใช้ในการปฏิบัติงานให้สัมฤทธิ์ผล

-

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(ลงชื่อ).....  
(นายนาวิน ชาวประเสริฐ)  
ผู้เข้ารับการพัฒนาความรู้