

สรุปความรู้จากการเรียนรู้ผ่าน e-Learning ของสำนักงาน ก.พ.



วิชา "Digital Literacy"



บรรยายโดย : ผศ.ดร.สุภาภรณ์ เกียรติสิน
หัวหน้าสาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

Digital Literacy

ทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพ ปลอดภัย และมีจริยธรรม
แยกแยะข้อเท็จจริงและป้องกันภัยคุกคามได้

จริยธรรมเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์เทคโนโลยีสารสนเทศ

- ความเป็นส่วนตัว (Privacy) : ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว
- ความถูกต้อง (Accuracy) : ข้อมูลต้องมีความถูกต้อง ตรวจสอบได้ มีผู้รับผิดชอบ
- ความเป็นเจ้าของ (Property) : ความเป็นเจ้าของด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สิทธิในการถือครอง เช่น ลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์
- การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility) : กำหนดสิทธิ์ในการใช้งาน และป้องกันการเข้าถึงไปดำเนินการต่าง ๆ ของข้อมูล

ความปลอดภัยในยุคดิจิทัล (Digital Security)

ความปลอดภัยดิจิทัลส่วนบุคคล

- การพิสูจน์ตัวตนโดยใช้หลายปัจจัย เช่น การส่งรหัส OTP
- ซอฟต์แวร์ที่เป็นอันตราย
- การป้องกันตนเอง เช่น การตั้งรหัสผ่านที่ดี
- การโจรกรรมข้อมูล

ความเป็นส่วนตัวดิจิทัล

- Digital Footprint : ข้อมูลที่เขียนไว้ใน Social Media
- ระเบียบการคุ้มครองข้อมูลของสหภาพยุโรป : หลักกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลแก่ประชาชน ที่อยู่ใน EU
- การควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล : การระมัดระวังข้อมูล ทุกราย

การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ : ความสามารถของแต่ละบุคคลในการเข้าถึง เข้าใจ ตีความ ประเมิน และสร้าง
ข้อมูลด้วยสื่อในรูปแบบที่หลากหลายด้วยความตระหนักถึงผลกระทบของข้อมูล
และสื่อต่าง ๆ โดยไม่ถูกครอบงำ และสามารถใช้อย่างเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้
และการดำรงชีวิตทั้งครอบครัว สังคม และชุมชน โดยมีประเด็นหลัก 3 ประการ

การเข้าถึง : บุคคลที่สามารถค้นหาและเข้าถึงเนื้อหาข้อมูลและสารสนเทศที่ต้องการได้

การประเมิน : บุคคลที่สามารถเข้าใจ ประเมินผล และประเมินคุณค่าข้อมูลและสื่อสารสนเทศได้

การสร้าง : บุคคลที่สามารถสร้าง ใช้ประโยชน์ และติดตามข้อมูลสื่อสารสนเทศได้

สุขภาพในยุคดิจิทัล : พฤติกรรมในการใช้ Internet มากเกินไป ส่งผลให้เกิดผลเสียต่อสุขภาพ ดังนี้

- Office Syndrome เช่น โรคกดทับเส้นประสาท อาการปวดหลัง โรคเกี่ยวกับสายตา อาการนอนไม่หลับ
- โรคเสพติดดิจิทัล เช่น พฤติกรรมที่ติดติดตลอดเวลา หมกหมุ่นอยู่กับข้อความ Social Media ตื่นนอนก็เช็คโทรศัพท์เป็นอันดับแรก เป็นต้น หรือเรียกอาการนี้ว่า "Nomophobia"

ดิจิทัลคอมเมอร์ซ : การซื้อ - ขายของในระบบดิจิทัล รวมไปถึงระบบการขนส่งที่ดี หรือเรียกอีกอย่างว่า "e-Commerce" ซึ่งในปัจจุบันนี้ เรียกได้ว่าเป็นสังคมไร้เงินสด

ข้อดี - ข้อเสีย ของสังคมไร้เงินสด

ข้อดี

- ส่งเสริมปริมาณการใช้จ่ายและการบริโภค
- ลดขั้นตอนและต้นทุนจากรูขุมทรัพย์เงินสด
- เพิ่มประสิทธิภาพและศักยภาพของเศรษฐกิจในการแข่งขันระหว่างประเทศ
- ตรวจสอบง่าย
- ลดการเกิดอาชญากรรม

ข้อเสีย

- สูญเสียความเป็นส่วนตัวในธุรกรรมทางการเงิน
- เสี่ยงต่อการโจรกรรมทางการเงิน และความปลอดภัยทางไซเบอร์
- ทำให้การบริโภคและบริการพุ่งเป้าเกินความจำเป็น

กฎหมายดิจิทัล : พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งมี 2 ฉบับหลัก ดังนี้

- พรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550
- พรบ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ฉบับที่ 2 (แก้ไขเพิ่มเติม) พ.ศ. 2560

ประโยชน์ที่ได้รับ

- ช่วยให้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปลอดภัย และสร้างสรรค์
- มีทักษะด้านการวิเคราะห์ข้อมูลและคิดกรองข้อมูลได้
- ปกป้องข้อมูลส่วนตัวจากภัยไซเบอร์ สื่อสาร และทำงานร่วมกันได้อย่างมีอาชีพ

จัดทำโดย : นางสาวกุลธิดา อหะหมัดจุฬา

เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป

ฝ่ายบริหารทั่วไป กองการเจ้าหน้าที่