



กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน
เลขที่รับ..... ๗๕๕
วันที่..... ๑๐ ก.พ. ๖๖
เวลา..... ๑๑.๕๕ น.

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กลุ่มวิเคราะห์สภาพการใช้ที่ดิน โทร. ๒๑๘๕

ที่ กษ ๐๘๓๗.๐๒/๑๓๓

วันที่ ๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๖

เรื่อง ขอส่งสรุปบทเรียนจากการพัฒนาความรู้ผ่านระบบ e-training

เรียน ผอ. กลุ่มวิเคราะห์สภาพการใช้ที่ดิน

ตามที่ กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน มอบหมายให้ข้าราชการเข้ารับการพัฒนาความรู้ผ่านระบบ e-training เพื่อประกอบการประเมินผลการปฏิบัติราชการของข้าราชการ นั้น

บัดนี้ ดิฉัน นางสาวพันธุ์ทิพย์ ปานกลาง ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ ได้รับการพัฒนาความรู้ผ่านระบบ e-training จำนวน ๒ เรื่อง คือ ๑) Digital Literacy และ ๒) ความรู้พื้นฐานด้านแผนที่เพื่อการพัฒนาที่ดิน รายละเอียดตามประกาศนียบัตรจำนวน ๒ ใบ และผลการสรุปบทเรียนการพัฒนาความรู้ผ่านระบบ e-training จำนวน ๑ เรื่อง ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(นางสาวพันธุ์ทิพย์ ปานกลาง)
นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ

เรียน ผอ.กนผ.
เพื่อโปรดพิจารณา

(นางสาวอมรรัตน์ สระเพชร)
นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ
ผู้อำนวยการกลุ่มวิเคราะห์สภาพการใช้ที่ดิน

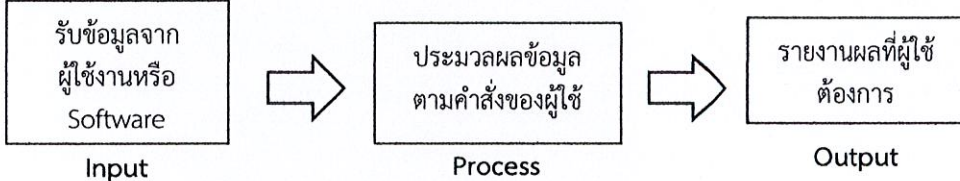
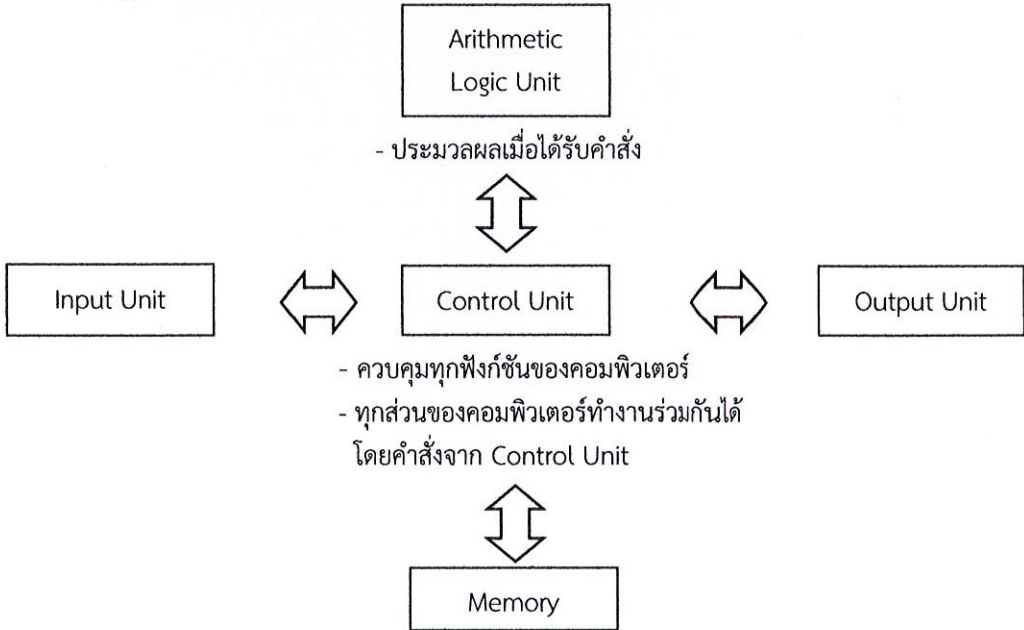
ลงนามแล้ว

- อภก. ศก. รวบรวม

(นายเชษฐารุจ จันทรเปลง)
ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

๑ ๓ ก.พ. ๒๕๖๖

**รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน**

ส่วนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไป
ชื่อ.....นางสาวพันธุ์ทิพย์.....นามสกุล.....ปานกลาง.....
ตำแหน่ง.....นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ.....กลุ่ม/ฝ่าย.....กลุ่มวิเคราะห์สภาพการใช้ที่ดิน.....
หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....
.....Digital Literacy.....
สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้.....การอบรมด้วยระบบเรียนออนไลน์.....
หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/ประชุม/สัมมนา.....สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล.....
ตั้งแต่วันที่.....๘.....เดือน.....กุมภาพันธ์.....พ.ศ.....๒๕๖๖.....ถึงวันที่.....๙.....เดือน.....กุมภาพันธ์.....พ.ศ.....๒๕๖๖.....
เพื่อ <input checked="" type="checkbox"/> อบรม <input type="checkbox"/> สัมมนา <input type="checkbox"/> อื่นๆ ระบุ.....
ส่วนที่ ๒ สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้
๒.๑ รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้
บที่ ๑ อุปกรณ์
๑.๑ Devices
คอมพิวเตอร์เกิดขึ้นในต้นศตวรรษที่ ๑๙ โดยเริ่มใช้เพื่อการถอดรหัสในช่วงสงคราม โดยในปี ค.ศ. ๑๙๔๐ ได้มีการพัฒนาคอมพิวเตอร์เอนกประสงค์เครื่องแรกขึ้น โดยสามารถประมวลผลได้ ๕,๐๐๐ คำสั่งใน ๑ วินาที ในขณะที่ ปี ค.ศ. ๒๐๑๗ ระบบประมวลผล CORE i๙ สามารถประมวลผลได้ ๑ ล้านล้านคำสั่งใน ๑ วินาที
หลักการทำงานของคอมพิวเตอร์
 <pre> graph LR A[รับข้อมูลจาก ผู้ใช้งานหรือ Software] --> B[ประมวลผลข้อมูล ตามคำสั่งของผู้ใช้] B --> C[รายงานผลที่ผู้ใช้ ต้องการ] </pre>
ส่วนประกอบพื้นฐานของคอมพิวเตอร์
 <pre> graph TD ALU[Arithmetic Logic Unit] Input[Input Unit] Control[Control Unit] Output[Output Unit] Memory[Memory] ALU <--> Control Input <--> Control Control <--> Output Control <--> Memory </pre>
- ประมวลผลเมื่อได้รับคำสั่ง
- ควบคุมทุกฟังก์ชันของคอมพิวเตอร์
- ทุกส่วนของคอมพิวเตอร์ทำงานร่วมกันได้ โดยคำสั่งจาก Control Unit
- เก็บข้อมูลทุกชนิด รวมทั้งข้อมูลที่เป็น Input ข้อมูลคำสั่งและข้อมูลชั่วคราวระหว่างการประมวลผล

อุปกรณ์หลักในการทำงานของคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย

- ๑) CPU (Central Processing Unit) : CPU ที่มี Clock speed หรือความเร็วของการประมวลผลตามคำสั่งของผู้ใช้สูงจะประมวลผลเร็ว
- ๒) RAM (Random Access Memory) และ Cache : หากมีความจำมาก จะสามารถทำงานกับชุดข้อมูลขนาดใหญ่ เช่น ภาพหรือวิดีโอที่คนได้เร็ว
- ๓) Hard disk : Hard disk ที่มีความจุมาก จะสามารถเก็บไฟล์ได้จำนวนมาก และหากมีความเร็วสูง (เช่น Solid State Disk) จะยิ่งทำให้คอมพิวเตอร์เข้าถึงข้อมูลใน Hard disk ได้เร็ว
- ๔) I/O (Input and Output Devices) : อุปกรณ์ต่อเชื่อมที่มีความเร็วสูง จะสามารถทำให้การปฏิบัติงานร่วมกับคอมพิวเตอร์เร็วขึ้น

๑.๒ Classification of Computers ประเภทของคอมพิวเตอร์ แบ่งออกเป็น ๕ ประเภท ได้แก่

๑) Cloud Computing

- เครือข่าย (Network) ของคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการแบบออนไลน์ที่ผู้ใช้บริการไม่เห็นหรือไม่ทราบว่า เครื่องแม่ข่ายอยู่ที่ใด เช่น Dropbox, Gmail, iTunes, Youtube, Netflix, Lazada เป็นต้น

- ผู้ใช้บริการสามารถเข้าใช้งานจากคอมพิวเตอร์ของตนเอง โดยส่วน Backend ที่ให้บริการนั้นจะไม่

ปรากฏ

๒) Server

- ทำหน้าที่ให้บริการอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างแก่เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือ Mobile App ที่เป็นลูกข่ายทางอินเทอร์เน็ต เช่น ระบบธนาคารออนไลน์ e-Commerce การเก็บข้อมูลในระบบ Cloud

- มีประสิทธิภาพในการประมวลผลสูงและสามารถทำงานสนองตอบผู้ใช้หลายคนพร้อมๆกันได้

ทันที

- มีราคาสูง มีความน่าเชื่อถือได้สูง และมีความปลอดภัยสูง

- ผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้บริการได้จากอุปกรณ์ตนเอง

- เครื่องแม่ข่ายอาจมีเครื่องเดียวหรือหลายเครื่อง หรือหมายถึงศูนย์ข้อมูลทั้งศูนย์ หรือแม่แต่

ระบบ Cloud

๓) Desktop

- ออกแบบมาเพื่อการใช้งานส่วนบุคคลและวางอยู่กับที่

๔) Laptop หรืออาจเรียกว่า Notebook

- ส่วนบุคคลขนาดเล็กและพกพาได้

๕) Tablet

- ขนาดเล็กและมีน้ำหนักเบา

- หน้าจอสัมผัส

- คีย์บอร์ดเป็นแบบเสมือน

๑.๓ Operating Systems and Software

๑) Software Concepts

- อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ทำงานตามที่ได้รับคำสั่ง

- โปรแกรมคือชุดคำสั่งที่ทำให้ได้งาน ๑ อย่าง

- การรวมหลายโปรแกรมเพื่อให้สามารถสั่งงานได้หลากหลาย เรียกว่า ซอฟต์แวร์

- ซอฟต์แวร์ แบ่งออกเป็น ๓ ประเภท คือ

๑. System Software

๒. Application Software

๓. Utility Software

๒) System Software (ซอฟต์แวร์ระบบ)

- ทำหน้าที่เชื่อมโยงระหว่างอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์กับผู้ใช้งาน

- แปลงคำสั่งของมนุษย์ให้เป็นคำสั่งที่อุปกรณ์รู้จัก

- System Software แบ่งเป็น ๒ ชนิด

๑. Operating System (ระบบปฏิบัติการ)

๒. Device Drivers (โปรแกรมควบคุมอุปกรณ์)

๓) Operating System (ระบบปฏิบัติการ)

- เป็นซอฟต์แวร์ที่สำคัญที่สุดในการทำให้คอมพิวเตอร์ทำงาน

- จัดการหน่วยความจำและประมวลผลของคอมพิวเตอร์รวมทั้งซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์ทั้งหมด

- ทำให้ผู้ใช้สื่อสารคอมพิวเตอร์ได้โดยเราไม่ต้องรู้จักภาษาคอมพิวเตอร์ โดยการประมวลผลภาษาของคอมพิวเตอร์อาจใช้ภาษาระดับสูง ซึ่งมีกฎเกณฑ์ไวยากรณ์เหมือนภาษาอังกฤษ เช่น C++, Java หรือภาษาระดับเครื่อง (Machine-level language) ใช้ String os และ ds

- มีหน้าที่จัดการฟังก์ชันพื้นฐานของคอมพิวเตอร์ ดังนี้

๑. เก็บข้อมูล (Storing Data) ลงในหน่วยความจำ (Memory)

๒. เรียกใช้ไฟล์ (Retrieving Files) ที่เก็บไว้ในอุปกรณ์เก็บข้อมูล (Storage Devices)

๓. ทำให้หลายแอปพลิเคชันสามารถทำงานได้ในอุปกรณ์เดียว

- Operating System (ระบบปฏิบัติการ) ที่เป็นที่นิยม ได้แก่

- Operating System (ระบบปฏิบัติการ) สำหรับคอมพิวเตอร์ Desktop ได้แก่ Windows, MacOS, Linux

- Operating System (ระบบปฏิบัติการ) สำหรับโทรศัพท์มือถือ/แท็บเล็ต ได้แก่ Android, iOS

๔) Device Drivers (โปรแกรมควบคุมอุปกรณ์)

- ควบคุมและติดตามการทำงานของอุปกรณ์เฉพาะอย่าง เช่น เครื่องพิมพ์ กล้องดิจิทัล แป้นพิมพ์ และ Thumb drive เป็นต้น

- โปรแกรมนี้จะเป็นตัวบอกให้ระบบปฏิบัติการทราบว่า จะจัดการกับอุปกรณ์นั้นๆได้อย่างไร

๕) Application Software

- เป็นซอฟต์แวร์ที่ทำงานให้กับผู้ใช้งาน

- เป็นระบบที่ทำงาน on top ของระบบปฏิบัติการ

- ตัวอย่างเช่น โปรแกรม Word Processor, Chat/Messengers, Media Players, Web Browsers, Enterprise Resources Planning

๖) Utility Software

- ช่วย System Software ให้ทำงานได้ ตัวอย่างเช่น Antivirus, Disk Management Tools, File Management Tools, File Backup Tools

บทที่ ๒ รัฐบาลดิจิทัล

๒.๑ การเปลี่ยนแปลงสู่ Global Digital

ประเทศไทยได้กำหนดภูมิทัศน์ดิจิทัลของไทยในระยะเวลา ๒๐ ปี ดังนี้

- ระยะที่ ๑ Digital Foundation ประเทศไทยลงทุนและสร้างฐานรากในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัล มีระยะเวลา ๑ ปี ๖ เดือน

- ระยะที่ ๒ Digital Thailand I: Inclusion ทุกภาคส่วนของประเทศไทยมีส่วนร่วมในเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลตามแนวทางประชารัฐ มีระยะเวลา ๕ ปี

- ระยะที่ ๓ Digital Thailand II: Full Transformation ประเทศไทยก้าวสู่ดิจิทัลไทยแลนด์ที่ขับเคลื่อนและใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ มีระยะเวลา ๑๐ ปี

- ระยะที่ ๔ Global Digital Leadership ประเทศไทยอยู่ในกลุ่มประเทศที่พัฒนาแล้ว สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและคุณค่าทางสังคมอย่างยั่งยืน มีระยะเวลา ๑๐-๒๐ ปี

๒.๒ รัฐบาลดิจิทัล ต้องมีความโปร่งใส เป็นหนึ่งเดียว มีการให้บริการที่สะดวก รวดเร็ว แม่นยำ มีการจัดเก็บและบริหารฐานข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถเข้าถึงข้อมูลได้สะดวก เหมาะสม ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน

แผนการในการเป็นรัฐบาลดิจิทัล คือ มีการพัฒนาบริการอัจฉริยะสำหรับประชาชน เปิดเผยข้อมูลภาครัฐและสร้างการมีส่วนร่วมของประชาชน เพิ่มประสิทธิภาพและธรรมาภิบาลด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล พัฒนาระบบดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อรองรับการบริการภาครัฐ

เป้าหมายของรัฐบาลดิจิทัล คือ มีบริการที่ตอบสนองความต้องการของประชาชน ส่งเสริมความโปร่งใสและการมีส่วนร่วมของประชาชน มีโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล การจัดเก็บ และการบริหารฐานข้อมูลรองรับการเชื่อมโยงการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

กลไกการขับเคลื่อน ได้แก่ ยกกระดับคุณภาพงานบริการภาครัฐ ปรับกระบวนการ ลดขั้นตอนและกระบวนการของหน่วยงานราชการ เพิ่มความรวดเร็ว โปร่งใส บูรณาการข้อมูลและระบบงานภาครัฐ สนับสนุนมาตรการและนโยบายรัฐบาล ผลักดันกลุ่มกฎหมายและจัดตั้งหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

๒.๓ อุปสรรคในการขับเคลื่อนสู่การเป็นรัฐบาลดิจิทัล มี ๒ ด้าน

๑) ข้อจำกัดด้านปริมาณ ได้แก่ บุคลากร กฎหมายที่ยังไม่นำออกมาบังคับใช้

๒) ข้อจำกัดด้านคุณภาพ ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจของผู้บริหารภาครัฐ ความรู้ความเชี่ยวชาญของบุคลากรที่รับผิดชอบโดยตรง การบริหารงบประมาณจัดซื้อจัดจ้างด้าน IT ที่มีประสิทธิภาพ

บทที่ ๓ สังคมออนไลน์

ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสาร มี ๓ รูปแบบ คือ

๑) Blog คือ เว็บไซต์ที่มีพื้นที่ให้สร้างและเผยแพร่เนื้อหา ผู้เข้าชมสามารถแสดงความคิดเห็นต่อเนื้อหาได้ เช่น WordPress และ Blogger

๒) Social Network ผู้ใช้งานสามารถแบ่งปัน (Share) ข้อมูลส่วนตัว ความคิดเห็นของตนเอง และสื่อต่างๆ เช่น ภาพและวิดีโอ และสามารถสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นในเครือข่ายนั้นๆได้ เช่น การเพิ่มเพื่อน (Add Friend) ใน Facebook และการติดตาม (Follow) ใน Twitter

๓) Crowdfunding เป็นวิธีปฏิบัติเพื่อระดมเงินทุนทางออนไลน์ของบุคคลหรือธุรกิจ โดยบุคคลหรือธุรกิจจะนำเสนอข้อมูลโครงการหรือธุรกิจของตนในเว็บไซต์ที่เป็น Crowdfunding เช่น Kickstarter, Zopa, Indiegogo

อัตลักษณ์ออนไลน์ คือ ลักษณะเฉพาะที่แต่ละคนสร้างขึ้นมาใช้กับเว็บไซต์ ซึ่งแต่ละเว็บไซต์ก็มีความต่างกัน ลักษณะเฉพาะที่สร้าง และนำมาใช้ก็จะต่างกันไปด้วย ดังนั้น แต่ละเว็บไซต์ก็จะรับรู้ มองภาพตามลักษณะเฉพาะที่แต่ละคนสร้างไว้ ซึ่งอัตลักษณ์ออนไลน์ที่สร้างขึ้น มักต่างไปจากตัวตนในโลกความเป็นจริง

บทที่ ๔ ธุรกิจออนไลน์ (e-Commerce)

ประโยชน์ของ e-Commerce

- ๑) ค่าใช้จ่ายการผลิตต่ำ : เนื่องจากไม่ต้องมีร้านค้าและไม่ต้องมีคนกลาง สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้โดยตรง
- ๒) ประหยัดเวลา : ผู้บริโภคสามารถสั่งซื้อสินค้าที่ต้องการได้ทันที ไม่ต้องรอฟนักงานขาย
- ๓) สะดวก : ผู้บริโภคสามารถเลือกสินค้าได้ทุกที่ ทุกเวลา สามารถเปรียบเทียบราคาและคุณภาพสินค้าได้อย่างง่ายดาย ทำให้ตลาดมีการแข่งขันที่มีประสิทธิภาพ

๔) ขจัดอุปสรรคทางภูมิศาสตร์ : สามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้ ไม่ว่าจะอยู่พื้นที่ใด ประเทศใดในโลก

๕) ลดความซับซ้อนของกระบวนการธุรกิจ : ระบบการสั่งซื้อแบบดิจิทัล สามารถติดตามสถานะต่างๆ

การทำธุรกิจออนไลน์ให้ประสบความสำเร็จ จำเป็นต้องศึกษาข้อมูลการวิจัยตลาดให้ถี่ ศึกษาเครื่องมือและเทคโนโลยีที่จำเป็นต่อการขายออนไลน์ให้ดี เพื่อสามารถเลือกใช้ได้อย่างถูกต้อง ศึกษาเครื่องมือทางการตลาดออนไลน์ทุกชนิด ว่าชนิดใดเหมาะกับลูกค้า/สินค้า

การทำธุรกิจออนไลน์ จึงควรมีการทำวิจัยตลาดเพื่อ

- ประเมินคู่แข่ง : คู่แข่งที่สำคัญในตลาดเป็นใครบ้าง และเรามีสัดส่วนในตลาดได้เท่าไร
- เข้าใจลูกค้าเป้าหมายได้ดี : ลูกค้าเป้าหมายคือใคร ชื่นชอบอะไร และเราสามารถดึงให้มาสนใจร้านเราได้อย่างไร

- กำหนดเป้าหมายและกลยุทธ์ : เป้าหมายยอดขาย จำนวนสินค้าที่ต้องสต็อกไว้ และวิธีการจัดหาสินค้าและการทำตลาด

บทที่ ๕ เครื่องมือออนไลน์

๕.๑ Cloud Storage

- เป็นแนวทางในการเก็บข้อมูล ในลักษณะที่ข้อมูลถูกเก็บร่วมกันในพื้นที่รวมที่ทำงานอยู่บนเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายหลายเครื่อง และกระจายอยู่ในพื้นฐานต่างๆ
- ผู้ใช้งานทั่วไปและบริษัทสามารถซื้อพื้นที่ในการเก็บข้อมูลดังกล่าวในปริมาณที่แตกต่างกันตามความต้องการและมีต้นทุนที่ต่างกัน
- ผู้ใช้หรือระบบอื่นๆ สามารถเข้าถึงไฟล์ที่เก็บหรือจัดเก็บไฟล์ได้ผ่านทางเว็บไซต์ โปรแกรม หรือทาง Web Service API (Application Programming Interface)

๕.๒ Presentation Tools

- เป็น application เพื่อลำดับเนื้อหาหรือภาพที่ต้องการนำเสนอให้ได้เรื่องราวตามที่ต้องการ
- มีฟังก์ชันการทำงานหลัก คือ มีเครื่องมือสามารถนำข้อความไปใส่ และจัดรูปแบบข้อความได้ มีขั้นตอนของการแทรกภาพหรือกราฟิก มีระบบนำเสนอเพื่อแสดงเนื้อหา-ภาพ-กราฟิก ตามลำดับที่ออกแบบไว้
- มีทั้งแบบ offline และ online

๕.๓ Collaboration Tools

- เครื่องมือที่ช่วยให้กลุ่มคนสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การใช้กระดานบอร์ดในการเขียน mind map เมื่อประชุม หรือการใช้กระดานบอร์ดในการอัปเดตความคืบหน้าในการทำงาน
- เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้กลุ่มคนสามารถสื่อสารและทำงานพร้อมกันได้ ถึงแม้ว่าจะอยู่กันคนละที่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ทำให้ทีมงานได้ใกล้ชิดกัน นำไปสู่การทำงานที่มีประสิทธิภาพ
- แบ่งออกเป็น ๓ ประเภท คือ

๑) Communication แลกเปลี่ยนข้อมูลพูดคุยสนทนา เช่น Instant Messaging, VoIP (Voice over IP)/Video Call

๒) Coordination สนับสนุนการทำงานหรือใช้งานร่วมกันหลายคน เช่น Online Calendar, Spreadsheet

๓) Collaboration การติดต่อสื่อสารแบบ Real Time เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรืออื่นๆ

๒.๒ ประสบการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ/การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

ต่อตนเอง

หลักสูตรนี้ช่วยเสริมสร้างความรู้ ทำให้ผู้อบรมมีความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับการปฏิบัติงานและการใช้งานในชีวิตประจำวันได้

ต่อหน่วยงาน/การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

หลักสูตรนี้ช่วยทำให้บุคลากรในหน่วยงานสามารถนำความรู้จากบทเรียนนี้มาประยุกต์ใช้เพื่อการปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม และมีการตระหนักรู้ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

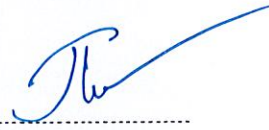
๒.๓ ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

-

๒.๔ ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

-

ลงชื่อ.....



(นางสาวพันธุ์ทิพย์ ปานกลาง)

ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ

ผู้รายงาน

วันที่ ๑๐ เดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๖

ส่วนที่ ๓ ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

() ทราบ

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....



(นายเชษฐารุจ จันทร์แปลง)

ตำแหน่ง ผอ.กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

วันที่ ๑๓ เดือน ก.พ. พ.ศ. ๖๖

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

พันธุทิพย์ ปานกลาง

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
Digital Literacy

รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 0 : 30 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ไว้ ณ วันที่ 9 ก.พ. 2566

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล(องค์การมหาชน) (สพร.)

Digital Government Development Agency (Public

Organization) (DGA)

Date: 2023-02-09T18:11:03.260+07:00



c4a71d45



กรมพัฒนาที่ดิน

ขอมอบประกาศนียบัตรฉบับนี้ไว้เพื่อแสดงว่า

นางสาวพันธุ์ทิพย์ ปานกลาง

ได้ผ่านการฝึกอบรมการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ ระบบ LDD e-Trainings

หลักสูตร "ความรู้พื้นฐานด้านแผนที่เพื่อการพัฒนาที่ดิน"

รุ่นที่ 1/2566 : ตุลาคม 2565 - มีนาคม 2566



(นายปราโมทย์ ยาใจ)

อธิบดีกรมพัฒนาที่ดิน