



คู่มือการจัดทำข้อเสนอโครงการ

เมือง 3 ดี วิถีสุข

ภายใต้แผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ

จัดทำโดย

แผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ

พฤษภาคม 2557

คำนำ

แนวคิดเรื่อง “เมืองสื่อสร้างสรรค์” หรือ “เมือง 3 ดี วิถีสุข” คือ บริบทหนึ่งของการทำงานเชิงรุกที่กลุ่มแผนงานสื่อสร้างสรรค์สุขภาวะ สำนักบรรณกิจสื่อสารสาธารณะเพื่อสังคม สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้บูรณาการงานของแผนงาน 3 แผนเข้าด้วยกัน คือ แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน และแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาวะ โดยร่วมกันทำงานในพื้นที่นำร่อง 3 จังหวัด คือ แม่ฮ่องสอน, สุรินทร์ และเพชรบุรี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีทุนเดิมอยู่แล้ว

“สื่อสร้างสรรค์” ในที่นี้ หมายถึง สื่อที่มีเนื้อหาสร้างเสริมศีลธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ ทักษะการใช้ชีวิต ทักษะการเท่าทันสื่อของประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและสังคม รวมถึงส่งเสริมให้ประชาชนมีความสามัคคี และใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้อย่างเป็นสุข ส่วน “เมือง 3 ดี วิถีสุข” ก็คือ “เมืองต้นแบบ” ของการมีสื่อดี การจัดการด้านพื้นที่ที่ดี และการที่ประชาชนทุกกลุ่มทุกเพศ ทุกวัย มีภูมิปัญญาและภูมิปัญญาที่ดี อันทำให้อยู่ร่วมกันอย่างผาสุก

ทั้งนี้การที่จะระบุว่า จังหวัดใดจังหวัดหนึ่ง หรือชุมชนใดชุมชนหนึ่งจัดเป็น “เมือง 3 ดี วิถีสุข” หรือไม่ หรืออยู่ในระดับใดนั้น จำเป็นต้องมีตัวชี้วัดหรือกรอบเกณฑ์บางประการที่จะบ่งชี้ชัดอย่างชัดเจน ในขณะที่ตัวชี้วัดดังกล่าวนี้ก็อาจจะนำมาใช้เป็น “เครื่องมือ” ของการดำเนินงานไปสู่เป้าหมายทั้งในระยะสั้นและระยะยาว เพราะผู้เกี่ยวข้องสามารถประเมินตนเองได้ตลอดเวลา ตัวชี้วัด “เมือง 3 ดี วิถีสุข” จึงเป็น “นวัตกรรม” ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมาบนฐานความรู้ทางวิชาการและประสบการณ์การทำงานในพื้นที่ของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย

ในการพัฒนาข้อเสนอโครงการเพื่อขอรับการสนับสนุนงบประมาณจากแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ ผู้พัฒนาโครงการจำเป็นต้องมีความเข้าใจพื้นฐานในเรื่องเมือง 3 ดีวิถีสุข และเครื่องมือที่ใช้ในการชี้วัด ซึ่งสามารถศึกษาแนวทางการพัฒนาและการเขียนโครงการได้จากคู่มือการจัดทำข้อเสนอโครงการพัฒนาเมือง 3 ดีวิถีสุข แผนงานฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คู่มือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ดำเนินโครงการซึ่งเห็นคุณค่าและความสำคัญของ “เมือง 3 ดีวิถีสุข” อันนำไปสู่วิถีชีวิตสุขภาวะและการเติบโตทางปัญญาด้วยการส่งเสริมความพร้อมของปัจจัยแวดล้อมด้านระบบสื่อสุขภาวะ

(อาจารย์ดน้อย หวังบุญชัย)

ผู้จัดการแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	1
สารบัญ	2
ส่วนที่ 1	บทนำ
	- คู่มือฉบับนี้... เพื่อใคร ?
	- เมือง 3 ดี วิถีสุข คืออะไร
	- สื่อดี หมายถึง อะไร
	- พื้นที่ดี หมายถึง อะไร
	- ภูมิดี หมายถึง อะไร
	- 3 ดี มีความสัมพันธ์กันอย่างไร
	- ใครคือผู้ได้รับประโยชน์จากเมือง 3 ดีวิถีสุข
	- อะไร คือ สิ่งที่บ่งบอกว่า นี่คือ เมือง 3 ดีวิถีสุข
	- ตัวชี้วัดนี้ ... มาจากไหน
	- ทำไมต้องมีหรือต้องใช้ตัวชี้วัด
	- องค์ประกอบหลักของตัวชี้วัด
	- การพัฒนาเมือง 3 ดี จะเริ่มต้นที่ไหน อย่างไร
	- จำเป็นหรือไม่ที่จะต้องจัดกระบวนการเพื่อตอบทุกตัวชี้วัด
ส่วนที่ 2	แนวทางการพัฒนาและการเขียนข้อเสนอโครงการ
	- วัตถุประสงค์ของแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ
	- เป้าหมายและตัวชี้วัดของแผนงานฯ
	- ขั้นตอนการพัฒนาข้อเสนอโครงการ
	- หลักการเขียนโครงการ
ส่วนที่ 3	ตัวชี้วัดเมือง 3 ดีวิถีสุข

ส่วนที่ 1

บทนำ

คู่มือฉบับนี้... เพื่อใคร ?

ผู้ที่ควรอ่านคู่มือฉบับนี้โดยละเอียด คือ ผู้ที่จะเขียนโครงการเพื่อขอรับการสนับสนุนงบประมาณจากแผนงานศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ และผู้บริหารโครงการหลังจากที่ได้รับการสนับสนุนเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

เมือง 3 ดี วิถีสุข คืออะไร

เมือง 3 ดี คือ เมืองที่เป็น “ต้นแบบ” ของการมี สื่อดี พื้นที่ดี และภูมิดี
คำว่า “เมือง” ในที่นี้ อาจเป็นเพียงชุมชนเล็ก ๆ เช่น ชุมชนในย่านใดย่านหนึ่งของเมืองใหญ่ ชุมชนในระดับองค์การบริหารส่วนตำบล/เทศบาลตำบล หรือเป็นชุมชนที่มีขนาดใหญ่ขึ้นมา เช่น เทศบาลเมือง เทศบาลนคร หรือชุมชนในระดับจังหวัด

สื่อดี หมายถึง อะไร

“สื่อ” มีความหมายกว้างและครอบคลุมสิ่งต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็น บุคคล อาคารบ้านเรือน แหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติ โบราณสถาน โบราณวัตถุ ฯลฯ รวมทั้ง หนังสือพิมพ์ โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ ฯลฯ

สิ่งต่าง ๆ ที่กล่าวมานี้ ถ้าไม่ถูกใครนำมาใช้ในการสื่อความใด ๆ ก็ไม่อาจเรียกได้ว่าเป็น สื่อ แต่ถ้ามีการนำมาใช้ในลักษณะของการช่วย กระตุ้น ปลุกเร้า ปลุกปั่นไปในทางที่ไม่ชอบ ก็เรียกว่า เป็นสื่อมอมเมา หรือสื่อสีเทา

ในทางตรงกันข้าม ถ้านำมาใช้ในทางที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาสุขภาพ เศรษฐกิจ สังคม ก็นับได้ว่าเป็น สื่อดี หรือสื่อสร้างสรรค์

พื้นที่ดี หมายถึง อะไร

“พื้นที่” มี 2 ความหมาย คือ พื้นที่ทางกายภาพ และพื้นที่ทางความคิด
พื้นที่ทางกายภาพ หมายถึง สถานที่รวมพลของกลุ่มคนในชุมชน อาจจะเป็น ลานวัด ตลาดนัด หอประชุมโรงเรียน ฯลฯ ส่วนพื้นที่ทางความคิด หมายถึง เวทีในการรับฟังปัญหาและความคิดเห็นที่ทุกคนสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระบนความเท่าเทียม

พื้นที่ต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น จะเป็นพื้นที่ดีหรือพื้นที่สร้างสรรค์ ก็ต่อเมื่อ คนในชุมชนได้มาร่วมกันวางแผนและออกแบบให้เกิดกิจกรรมดี ๆ อย่างต่อเนื่อง เพื่อประโยชน์สุขแก่คนทุกเพศ ทุกวัย



ภูมิดี หมายถึง อะไร

“ภูมิดี” มี 2 ความหมาย คือ ภูมิปัญญา และภูมิด้านทาน

ในทุกชุมชนท้องถิ่น มี “ภูมิปัญญา” มากมาย ทั้งที่เป็นบุคคล เช่น ปราชญ์ท้องถิ่น ศิลปินพื้นบ้าน ฯลฯ และไม่ใช่ตัวบุคคล เช่น ดนตรี อาหาร พิธีกรรม วิถีปฏิบัติ ฯลฯ

ภูมิปัญญา เป็นเครื่องหมายที่แสดงถึงความศิวิไลซ์และความเป็นอัตลักษณ์ ทั้งยังเป็นองค์ประกอบที่เกื้อหนุนให้ชุมชนสังคมอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

ส่วน “ภูมิด้านทาน” เป็นเครื่องป้องกันให้กับบุคคลในทุกมิติ ทั้งทางกาย จิต สังคมและปัญญา ซึ่งสิ่งที่สำคัญที่สุดของการมีภูมิด้านทาน คือ การฉลาดรู้เท่าทันสื่อ เท่าทันตนเอง และเท่าทันสังคม

การมีภูมิดี ก็คือ การนำภูมิปัญญาในชุมชนท้องถิ่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ เพื่อสร้างภูมิทัศน์ทางาน ให้แก่บุคคล โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน



3 ดี มีความสัมพันธ์กันอย่างไร

หลักการ 3 ดีนี้ มีความเกี่ยวข้องและสอดรับกันอย่างเป็นองค์รวม จาก “ต้นน้ำ” สู่ “ปลายน้ำ” การมี “สื่อดี” ก็เหมือน “ต้นน้ำ” ที่ไปทำให้เกิดกระบวนการของการจัดการด้าน “พื้นที่” ในชุมชนหรือสังคมนั้น ๆ จนทำให้เกิด “พื้นที่ดี” อันเปรียบได้กับกลางน้ำ และท้ายที่สุด ทั้งสื่อดีและพื้นที่ดีก็ทำให้ผู้คนมีภูมิปัญญาที่เป็นดีภูมิคุ้มกันไม่ให้ตกไปสู่อบายทั้งปวง ซึ่งเปรียบได้กับ “ปลายน้ำ” ในทางกลับกัน การที่บุคคลและชุมชนมีภูมิปัญญาและภูมิคุ้มกันที่ดี พวกเขา ก็จะเป็นผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมหรืองานพัฒนาชุมชนท้องถิ่นที่ทำให้เกิด “สื่อดี” และ “พื้นที่ดี” ต่อไป

ใครคือผู้ได้รับประโยชน์จากเมือง 3 ดีวิถีสุด

ทุกคนในชุมชนเป็นผู้ได้รับประโยชน์โดยตรง อย่างน้อยที่สุดในทางใดทางหนึ่ง เช่น โรงเรียนได้พัฒนาหลักสูตรดนตรีพื้นบ้าน เด็กนักเรียนได้เรียนรู้เรื่องดนตรีพื้นบ้าน ได้พัฒนาทักษะเกี่ยวกับเครื่องดนตรีพื้นบ้านและได้รวมกลุ่มกันตั้งวงดนตรี เปิดรับงาน ได้เงินค่าเทอมหรือค่าขนมไปโรงเรียน ไม่มีเวลาไปเล่นเกม/รวมกลุ่มตั้งแก๊งรถซิ่ง/ติดยา ชาวบ้านไม่ต้องกังวลกับหิวขโมย ไม่ต้องห่วงลูกหลาน จึงมีเวลาไปออกกำลังกาย พบปะพูดคุยสร้างสรรค์สิ่งดี ๆ ให้กับชุมชน เช่น การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นต้น

ส่วน “ผลพลอยได้” ของชุมชน อาจจะเป็นเรื่องการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ การท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม ที่มีนักท่องเที่ยวและบุคคลภายนอกมาเยี่ยมชมแบบสร้างสรรค์ ขึ้นชมกับธรรมชาติ ศิลปะ และวัฒนธรรมที่แท้จริง

อะไร คือ สิ่งที่บ่งบอกว่า นี่คือ เมือง 3 ดีวิถีสุข

เราคงไม่อาจกล่าวอย่างเหมารวมได้ว่า จังหวัดที่ได้รับการจัดอันดับว่า เป็นจังหวัดที่น่าอยู่มากที่สุด หรือประชากรมีความสุขที่สุดเป็น “เมือง 3 ดี วิถีสุข”

สิ่งที่จะใช้เป็นเกณฑ์วัดว่า ชุมชนใดเข้าข่ายของการเป็นเมือง 3 ดีวิถีสุขหรือไม่ และอยู่ในระดับใด นั้น คือ การใช้ “ตัวชี้วัดเมืองสี่สร้างสรรค์” หรือ “ตัวชี้วัดเมือง 3 ดี วิถีสุข” ในการทาบทาบเข้ากับข้อมูล ตามสภาพการณ์ที่เป็นจริง

ตัวชี้วัดนี้ ... มาจากไหน

ตัวชี้วัดเมืองสี่สร้างสรรค์ หรือเมือง 3 ดีวิถีสุข ได้ถูกจัดทำขึ้นภายใต้การทำงานร่วมกันของ แผนงานสี่สร้างสุขภาวะเยาวชน แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน และแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรม สร้างเสริมสุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ โดยการนำร่องใน 3 จังหวัด คือ แม่ฮ่องสอน สุรินทร์และเพชรบุรี เริ่มจากการชวนคิดชวนคุย ศึกษาหาข้อมูล พิจารณากลับกรอง วิเคราะห์และสังเคราะห์จนได้ตัวชี้วัดมาทั้งหมด 10 ตัวชี้วัดหลัก 25 ตัวชี้วัดย่อย

หลังจากที่ได้ตัวชี้วัดมาแล้ว ขณะนี้ได้มีการนำไปทดลองใช้เพื่อเก็บข้อมูลจริงในพื้นที่ต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น

ทำไมต้องมีหรือต้องใช้ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด มีฐานะเป็น “เครื่องมือ” ในการทำงาน เพื่อให้ผู้บริหารโครงการและผู้เกี่ยวข้องทราบ ว่า ในขณะที่ชุมชนของเรากำลังอยู่ในจุดไหน ระดับ (คะแนน) เท่าใด อ่อนด้อยเรื่องใด และโดดเด่นเรื่องใด บน เส้นทางของการเป็นเมืองสี่สร้างสรรค์ เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบกับตนเอง (ในปีต่อ ๆ ไป) หรือ เปรียบเทียบกับชุมชนอื่นใด (ที่เราหมายตาไว้ว่าจะไปให้ถึง) โดยเป้าหมายสำคัญอยู่ที่การปรับปรุงและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

ด้วยการเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบระเบียบโดยใช้ตัวชี้วัดนี้ จะทำให้เรามีฐานข้อมูลที่เชื่อถือได้ สามารถใช้ในการแบ่งปัน แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นได้ และบูรณาการงานของฝ่ายต่าง ๆ ให้ไปในทิศทางเดียวกันได้

องค์ประกอบหลักของตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดเมือง 3 ดีวิถีสุข มี 3 องค์ประกอบ คือ

1. **องค์ประกอบด้านกิจกรรม** ในการเป็นเมืองสี่สร้างสรรค์นั้น ทุกบ้านในชุมชนควรมีกิจกรรม ดี ๆ ที่ครอบครัวทำด้วยกันอย่างสม่ำเสมอ ส่วนในโรงเรียนและในพื้นที่สาธารณะก็เช่นกัน จะต้องมิ

กิจกรรมดี ๆ ที่หลายฝ่ายมาช่วยกันออกแบบ กิจกรรมดี ๆ ดังกล่าว ควรมีความหลากหลาย เช่น กิจกรรมเชิงประเพณี เชิงสังคม เชิงสุขภาพและเชิงปัญญา

2. องค์ประกอบด้านปัจจัยแวดล้อม ในการเป็นเมืองสร้างสรรค์ ควรมีพื้นที่สร้างสรรค์ มีแหล่งเรียนรู้ มีสื่อที่เด็กและเยาวชนและครอบครัวมีส่วนร่วมในการผลิต มีหลักสูตรท้องถิ่น มีผู้นำที่มุ่งมั่น มีประชาชนชาวบ้านที่เข้ามาส่วนร่วมในการพัฒนา และได้รับการสนับสนุนงบประมาณและทรัพยากรจากองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

3. องค์ประกอบด้านผลลัพธ์ ในการเป็นเมืองสร้างสรรค์ เด็ก เยาวชนและผู้ใหญ่ในชุมชนควรเข้าถึงสื่อ เข้าใจในอิทธิพลของสื่อ ใช้ประโยชน์จากสื่อได้อย่างสร้างสรรค์ เช่น เด็กและเยาวชนสามารถบอกเล่าเรื่องราวหรือประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นได้ พูดภาษาถิ่นด้วยความมั่นใจและภูมิใจ มารวมตัวกันเป็นกลุ่มหรือชมรมทำกิจกรรมสร้างสรรค์ และมีความสำเร็จที่เป็น “ต้นแบบ”

การพัฒนาเมือง 3 ดี จะเริ่มต้นที่ไหน อย่างไร

เริ่มที่ใจ... ใจที่เต็มร้อย และมุ่งมั่น

จากนั้นก็จะต้อง “สแกน” หรือ “สำรวจ” ชุมชนแบบกว้าง ๆ โดยนำตัวชี้วัดเมืองสร้างสรรค์ หรือตัวชี้วัดเมือง 3 ดีวิถีสู่ มาพิจารณาว่า ในชุมชนนั้น มีหรือไม่มี อะไร

อะไรบ้างที่เป็นเรื่องเด่น และอะไรบ้างเป็นจุดที่ควรพัฒนา

จากนั้นจึงค่อย “เจาะลึก” ในเชิงข้อมูล ว่า เรื่องเด่นนั้น เเด่นอย่างไร แตกต่างกับชุมชนอื่น ๆ ตรงไหน แนวโน้มจะมีความยั่งยืนหรือไม่ เพราะอะไร และจะทำให้เข้มแข็ง ยั่งยืนได้อย่างไร ส่วนจุดที่ควรพัฒนานั้น ควรพัฒนาให้เป็นแนวทางใด ด้วยกระบวนการหรือวิธีการใด

ในการเขียนโครงการ จำเป็นหรือไม่ที่จะต้องจัดกระบวนการเพื่อตอบทุกตัวชี้วัด

ไม่จำเป็น ที่โครงการของเราจะต้องตอบทุกตัวชี้วัด

เราสามารถเลือกทำโครงการที่มุ่งพัฒนาเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้เกิดสัมฤทธิ์ผลอย่างยั่งยืน โดยพิจารณาจากผลการดำเนินงานที่ผ่านมา ตลอดจนจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและภัยคุกคาม

แท้ที่จริงแล้ว กรอบ เกณฑ์และเป้าหมายของตัวชี้วัดทั้งหมด ก็คือ แผนที่เดินทางของโครงการนั่นเอง การทำความเข้าใจเกี่ยวกับกรอบ เกณฑ์และเป้าหมายจะช่วยให้เราไม่หลงทาง

ส่วนที่ 2

แนวทางการพัฒนาและการเขียนข้อเสนอโครงการ

ผู้เสนอโครงการ ควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ เป้าหมายและตัวชี้วัดของแผนงาน สื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพเป็นอย่างดี มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและตัวชี้วัดเมือง 3 ดี วิถีสุข โดยมี “ชุมชนเป้าหมาย” เป็นภาคีเครือข่ายหลัก

วัตถุประสงค์ของแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ

1. เพื่อสร้างขีดความสามารถของประชาชนกลุ่มเป้าหมาย เด็กเยาวชน ชุมชน ผู้สูงอายุ กลุ่มผู้ด้อยโอกาสและกลุ่มชาติพันธุ์ ในการเข้าถึงระบบสื่อที่มีสุขภาพะภายใต้มิติของงานศิลปะและวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ อันนำไปสู่วิถีชีวิตสุขภาพะและการเติบโตทางปัญญา ด้วยการส่งเสริมความพร้อมของปัจจัยแวดล้อมด้านระบบสื่อที่มีสุขภาพะ
2. เพื่อสนับสนุนการเชื่อมโยงภาคีเครือข่ายยุทธศาสตร์ของมิตินงานศิลปะและวัฒนธรรมด้วยการพัฒนาศักยภาพและความเข้มแข็งของภาคีเครือข่ายผ่านวิถีสุขภาพะ เพื่อให้เกิดการร่วมขับเคลื่อนงานสู่วิถีชีวิตสุขภาพะ
3. เพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนและบูรณาการสู่เป้าหมาย ๑๐ ปี ของ สสส. โดยการเชื่อมโยงประเด็นสุขภาพะมาร่วมขับเคลื่อนผ่านระบบสื่อที่มีสุขภาพะ ภายใต้มิติของงานศิลปะและวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ

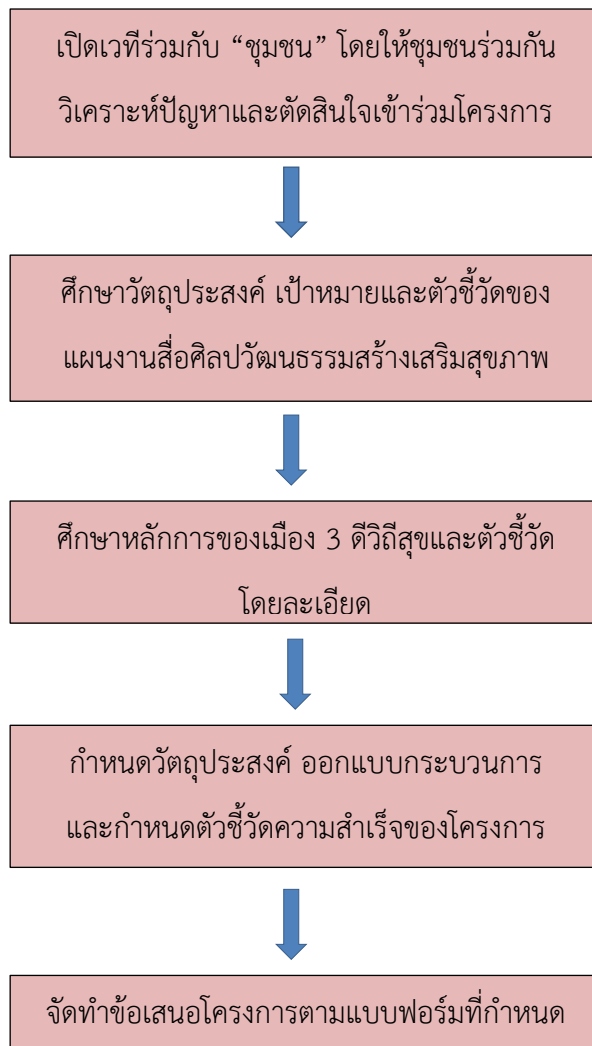
เป้าหมายและตัวชี้วัดของแผนงานฯ

1. งานสื่อสารและกิจกรรมสื่อศิลปวัฒนธรรมที่สร้างเสริมระบบสื่อที่มีสุขภาพะและวิถีสุขภาพะทางปัญญาที่เอื้อให้ได้เข้าถึงวิถีชีวิตสุขภาพะ ปีละ 3-4 กรณี
2. พื้นที่ องค์กร และ/หรือชุมชน ที่จัดให้มีพื้นที่พื้นที่สื่อสร้างสรรค์ ภายใต้มิติของงานศิลปะและวัฒนธรรม ปีละ 2 พื้นที่/องค์กร/ชุมชน
3. กลไกและ/หรือกระบวนการพัฒนาขีดความสามารถในการสื่อสารประเด็นสุขภาพะของนักสื่อสารสุขภาพะและผู้นำการเปลี่ยนแปลง ปีละ 1 กรณี
4. การขับเคลื่อนนโยบายทั้งระดับชาติและท้องถิ่นภายใต้มิติของงานศิลปะและวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพะที่เอื้อต่อการพัฒนาระบบสื่อที่มีสุขภาพะและวิถีสุขภาพะทางปัญญา ปีละ 1 ประเด็น

5. งานบูรณาการเพื่อนำไปสู่เป้าหมาย ๑๐ ปี สสส. โดยนำประเด็นสุขภาวะมาร่วมขับเคลื่อน และหนุนเสริมความเข้มแข็งด้านสุขภาวะทางปัญญาของภาคีเครือข่าย ปีละ 1 กรณี

ขั้นตอนการพัฒนาข้อเสนอโครงการ

แผนงานฯ มีข้อเสนอแนะต่อผู้พัฒนาข้อเสนอโครงการดังนี้



หลักการเขียนข้อเสนอโครงการ

เพื่อความสะดวกแก่ผู้เสนอโครงการและผู้พิจารณาโครงการ ควรใช้แบบฟอร์มที่แผนงานฯ กำหนด และเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน จึงควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำสำคัญต่าง ๆ ดังนี้

หลักการและเหตุผล... ควรเขียนให้ผู้อ่านเห็นความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องทำโครงการนี้ โดยชี้ว่าการพัฒนาเข้าสู่การเป็นเมือง 3 ดีวิถีสุข จะช่วยตอบโจทย์ของชุมชนหรือพื้นที่นั้น ๆ อย่างไร ถ้าเป็นโครงการที่เคยได้รับการสนับสนุนอยู่แล้ว ควรสรุปผลการดำเนินงานสั้น ๆ มาด้วย

วัตถุประสงค์... ควรเขียนอย่างกระชับว่าต้องการทำอะไร กับใคร เพื่อให้เกิดผลอะไรโดยพิจารณาจากหลักการและตัวชี้วัดของเมือง 3 ดีวิถีสุข

เป้าหมายของโครงการ... ระบุว่าถ้าโครงการประสบความสำเร็จจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง โดยควรเขียนเป็นข้อ ๆ ให้ชัดเจน เช่น

- เกิดพื้นที่สร้างสรรค์ (ที่ไหน อย่างไร อะไรคือกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ยั่งยืน)
- ดีเจน้อย/นักจัดรายการสื่อสารสุขภาวะ
- หลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนเรื่องการฉลาดรู้เท่าทันสื่อในโรงเรียน
- เครือข่ายความร่วมมือระหว่างประชาชนชาวบ้านกับชมรมผู้สูงอายุ ศูนย์เด็กเล็กและโรงเรียน
- เกิด “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ในชุมชน บนรากฐานของศิลปะ วัฒนธรรมที่ผนวกเข้ากับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว
- แหล่งเรียนรู้หรือศูนย์เรียนรู้ เรื่องอะไร
- การพัฒนานโยบายสาธารณะแบบมีส่วนร่วมในเรื่องใด เป็นต้น

กลุ่มเป้าหมายที่ได้รับประโยชน์... ใครคือกลุ่มเป้าหมายหลักและกลุ่มเป้าหมายรองที่จะได้รับผลประโยชน์จากการดำเนินงานโครงการโดยตรง

พื้นที่ดำเนินการ... ระบุให้ชัดเจนถึงขอบข่าย อาณาบริเวณของพื้นที่เป้าหมายของเมือง 3 ดีวิถีสุข เช่น ชุมชนในย่านไดย่านหนึ่ง ชุมชนในเขตองค์การบริหารส่วนตำบล เทศบาลเมือง เทศบาลนคร ฯลฯ

กระบวนการ... อธิบายให้เห็นวิธีการดำเนินงานอย่างเป็นขั้นตอน พร้อมทั้งกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบโครงการ

ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ... คิดและเขียนโดยอิงกับวัตถุประสงค์และเป้าหมายของโครงการ โดยควรมีทั้งตัวชี้วัดในเชิงปริมาณและคุณภาพ

แผนปฏิบัติการ... ระบุกิจกรรม วัตถุประสงค์เฉพาะของกิจกรรม ช่วงเวลาการดำเนินงาน และผลที่คาดว่าจะได้รับจากกิจกรรมนั้น ๆ

ส่วนที่ 3

ตัวชี้วัดเมือง 3 ดี วิถีสุข

การพยายามทำความเข้าใจเกี่ยวกับรายละเอียดของตัวชี้วัดเมือง 3 ดีวิถีสุข จะช่วยขยายมุมมองในการพัฒนาข้อเสนอโครงการอันทำให้ตอบโจทย์ได้ชัดเจนว่า โครงการที่เขียนขึ้นมานั้นจะตอบตัวชี้วัดใดบ้างในระดับใด

องค์ประกอบ	ตัวชี้วัด
กิจกรรม	1. กิจกรรมสร้างสรรค์ของครอบครัว
	1.1 ความบ่อยครั้งของการใช้เวลาว่างและการทำกิจกรรมสร้างสรรค์
	1.2 ระยะเวลาของการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ร่วมกันในแต่ละครั้ง
	1.3 ความบ่อยครั้งของการทำกิจกรรมนันทนาการนอกบ้านด้วยกัน
	2. กิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนและในพื้นที่สาธารณะ
	2.1 ลักษณะการมีส่วนร่วมของชุมชนในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์
	2.2 ความบ่อยครั้งของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนและในพื้นที่สาธารณะ
	2.3 ความหลากหลายของกิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนและในพื้นที่สาธารณะ
ปัจจัยแวดล้อม	3. พื้นที่สร้างสรรค์
	3.1 การมีภูมิสถาปัตยกรรมที่สวยงาม คงความเป็นเอกลักษณ์
	3.2 การกระจายตัวของพื้นที่สร้างสรรค์
	3.3 การกระจายตัวของแหล่งเรียนรู้
	4. สื่อสร้างสรรค์
	4.1 ร้อยละของสื่อท้องถิ่นที่เป็นสื่อสร้างสรรค์
	4.2 ร้อยละของสื่อท้องถิ่นที่ให้เด็ก เยาวชนและครอบครัวมีส่วนร่วมใน กระบวนการผลิต
	4.3 การมีรูปแบบการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ของเมืองและเรื่องเล่าที่หลากหลาย
	4.4 ลักษณะการนำใช้หลักสูตรท้องถิ่นเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์
	5. ทรัพยากรบุคคล
	5.1 ระดับความมุ่งมั่นของผู้นำชุมชนในการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์
	5.2 จำนวนครุภูมิปัญญา ปราชญ์ท้องถิ่น ศิลปินพื้นบ้านที่มีบทบาท ต่อการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์
	6. งบประมาณและทรัพยากร
	6.1 ร้อยละของงบประมาณของท้องถิ่นที่ใช้ในการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์
	6.2 งบประมาณและทรัพยากรของท้องถิ่นที่สนับสนุน โครงการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ภาคประชาชน
	6.3 จำนวนนโยบายสาธารณะในประเด็นการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์

ผลลัพธ์	7. การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การเข้าถึงสื่อและการใช้ประโยชน์
	7.1 จำนวนชั่วโมงต่อวันที่เด็กและเยาวชนใช้ในการบริโภคสื่อ
	7.2 โอกาสการเข้าถึงนวัตกรรม/ ศูนย์เรียนรู้ หรือต้นแบบสื่อสร้างสรรค์ ของเด็กและเยาวชน
	8. การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การเข้าใจ
	8.1 ระดับของความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ ประโยชน์และการเลือกรับ เลือกใช้
	8.2 ร้อยละของเด็กและเยาวชนที่บอกเล่าเรื่องราวของท้องถิ่นได้ด้วยความภาคภูมิใจ
	9. การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การสร้างสรรค์
	9.1 จำนวนชมรมหรือกลุ่มเด็กและเยาวชนที่รวมตัวกันทำกิจกรรมสร้างสรรค์
	9.2 ระดับความสำเร็จของการสื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลง
	10. ความสุขของชุมชน
	ระดับความพึงพอใจต่อการมีสื่อดี พื้นที่ดีและภูมิดี

ตัวชี้วัดที่ 1 กิจกรรมสร้างสรรค์ของครอบครัว

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด		
	1.1 ความบ่อยครั้งของการใช้เวลาว่างและการทำกิจกรรมสร้างสรรค์	1.2 ระยะเวลาของการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ร่วมกันในแต่ละครั้ง	1.3 ความบ่อยครั้งของการทำกิจกรรมนันทนาการนอกบ้านด้วยกัน
1 คะแนน	ปีละ 1 ครั้ง	1-2 ชั่วโมง	ปีละ 1 ครั้ง
2 คะแนน	เดือนละ 1 ครั้ง	ครึ่งวัน	ปีละ 2 ครั้ง
3 คะแนน	สัปดาห์ละ 1 ครั้ง	ทั้งวัน	ปีละ 3 ครั้งหรือมากกว่า

คำอธิบายและรายละเอียด

กิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง งานหรือการกระทำที่สร้างเสริมสุขภาวะทั้งทางด้านกาย ใจ สังคมและปัญญา ซึ่งสมาชิกในครอบครัวทำร่วมกัน เช่น การประกอบอาหารในวันหยุด การไปทำบุญที่วัด การปลูกต้นไม้ การจัดและทำความสะอาดบ้าน การอ่านหนังสือหรือดูโทรทัศน์ด้วยกัน เป็นต้น

กิจกรรมสร้างสรรค์ของครอบครัว หมายถึง การที่ครอบครัวมีเวลาอยู่ด้วยกัน และใช้เวลานั้นทำกิจกรรมดี ๆ ร่วมกัน โดยการมีส่วนร่วมของสมาชิกทุกคน

กิจกรรมนันทนาการ หมายถึง การกระทำที่ทำด้วยความสมัครใจในยามว่างเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด ลักษณะที่สำคัญ คือ

1. มีการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย หรือเปลี่ยนแปลงอิริยาบถ โดยเป็นการกระทำที่มีผลต่อการเรียนรู้และประสบการณ์ของชีวิต
2. เป็นการกระทำในเวลาว่าง คือ เวลาที่บุคคลเป็นอิสระจากการหาเลี้ยงชีพ และเป็นเวลาที่หลีกเลี่ยงจากการนอนและการประกอบกิจวัตรประจำวัน
3. การเข้าร่วมกิจกรรมต้องเป็นไปโดยความสมัครใจ
4. ต้องก่อให้เกิดความพึงพอใจเพลิดเพลินสนุกสนานในทันที
5. เป็นสิ่งที่มีคุณค่าและประโยชน์ต่อตนเองและสังคมโดยรวม รวมทั้งไม่เป็นอบายมุขหรือเหตุแห่งความเสื่อมเสียทั้งหลาย
6. ไม่เป็นกิจกรรมสำหรับเลี้ยงชีพหรือเป็นอาชีพ ไม่ต้องการค่าตอบแทน

ตัวชี้วัดที่ 2 กิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนหรือในพื้นที่สาธารณะ

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด		
	2.1 ลักษณะการมีส่วนร่วม ของชุมชนในการทำ กิจกรรมสร้างสรรค์	2.2 ความบ่อยครั้งของการจัด กิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียน และในพื้นที่สาธารณะ	2.2 ความหลากหลายของ กิจกรรมสร้างสรรค์ใน โรงเรียนและในพื้นที่ สาธารณะ
1 คะแนน	1 ข้อ	ปีละ 1 ครั้ง	1 ประเภท
2 คะแนน	2 ข้อ	ปีละ 2 ครั้ง	2 ประเภท
3 คะแนน	3 ข้อ	ปีละ 3 ครั้งหรือมากกว่า	3 ประเภท

คำอธิบายและรายละเอียด

โรงเรียน หมายถึง สถานศึกษาที่อยู่ในชุมชน

พื้นที่สาธารณะ หมายถึง พื้นที่ในโลกทางสังคมซึ่งปัจเจกบุคคลสามารถมาพบปะพูดคุยและอภิปรายกันได้อย่างเสรีในประเด็นปัญหาต่างๆ อันจะก่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกันและนำไปสู่การตัดสินใจร่วมกันต่อไป พื้นที่ดังกล่าวนี้จึงเป็นอาณาบริเวณที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร การสร้างความรู้สึกเป็นส่วนรวม และผลประโยชน์ของส่วนรวม

พื้นที่สาธารณะอาจเป็นได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม

พื้นที่สาธารณะในเชิงรูปธรรม คือ พื้นที่ทางกายภาพที่มีขอบเขตชัดเจนแน่นอน เช่น สวนสาธารณะ ลานกีฬา ศาลาวัด ศาสนสถาน จัดรัศกลางเมือง ที่อ่านหนังสือ ร้านกาแฟ เป็นต้น

ส่วนพื้นที่สาธารณะในเชิงนามธรรม ได้แก่ เวทีการประชุมเพื่อการแลกเปลี่ยนความคิด เวทีในสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น

การมีส่วนร่วมของชุมชน หมายถึง การเปิดโอกาสให้ประชาชนไม่ว่าจะเป็นบุคคลหรือกลุ่มบุคคลเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็ทางตรงหรือทางอ้อมในสิ่งที่มีผลกระทบต่อตนเองหรือชุมชน ซึ่งจำแนกลักษณะการมีส่วนร่วมได้ดังนี้ 1) ร่วมรับรู้ รับทราบ 2) ร่วมคิด ร่วมวางแผน และร่วมตัดสินใจ และ 3) ร่วมกิจกรรม

ความหลากหลายของกิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง ประเภทของกิจกรรม จำแนกได้ดังนี้ คือ 1) กิจกรรมเชิงประเพณี ศาสนาและวัฒนธรรม 2) กิจกรรมเชิงสุขภาพกายและใจ ได้แก่ แอโรบิก ไท้เก๊ก โยคะ ไม้พลอง 3) กิจกรรมเชิงสังคม ได้แก่ ถนนคนเดิน ตลาดสีเขียว และ 4) กิจกรรมเชิงปัญญา ได้แก่ ตลาดนัดทางปัญญา เวทีชาวบ้าน เป็นต้น

ตัวชี้วัดที่ 3 พื้นที่สร้างสรรค์

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด		
	3.1 การมีภูมิสถาปัตยกรรม/ แหล่งธรรมชาติที่สวยงาม คงความเป็นเอกลักษณ์	3.2 การกระจายตัวของพื้นที่ สร้างสรรค์	3.3 การกระจายตัวของ แหล่งเรียนรู้
1 คะแนน	มี ในระดับน้อย	1 อำเภอ 1 พื้นที่	1 อำเภอ 1 พื้นที่
2 คะแนน	มี ในระดับปานกลาง	1 ตำบล 1 พื้นที่	1 ตำบล 1 พื้นที่
3 คะแนน	มี ในระดับมาก	1 ชุมชน 1 พื้นที่	1 ชุมชน 1 พื้นที่

คำอธิบายและรายละเอียด

พื้นที่สร้างสรรค์ หมายถึง พื้นที่สาธารณะที่ใช้ในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ และเปิดโอกาสให้คนทุกเพศทุกวัย ทุกกลุ่มมาใช้ประโยชน์ เป็นพื้นที่ที่สมาชิกในชุมชนร่วมกันออกแบบและเป็นพื้นที่ที่สร้างเสริมความรู้สึกร่วมในการเป็นเจ้าของ ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ สร้างความสุขและประสบการณ์ที่มีคุณค่า พื้นที่ดังกล่าวนี้ ได้แก่ สวนหย่อม สนามกีฬา ลานวัด ศาลากลางบ้าน ฯลฯ

ภูมิสถาปัตยกรรม/ แหล่งทรัพยากรธรรมชาติ หมายถึง อาคารบ้านเรือน หรือโบราณสถาน แหล่งธรรมชาติ รวมทั้งสัญลักษณ์อื่นใดที่มีความสวยงาม ปรากฏชัดเจน สามารถ “สื่อ” ถึงภูมิปัญญา วิถีชีวิต ศิลปะและวัฒนธรรม อันเป็นเอกลักษณ์ของเมือง

แหล่งเรียนรู้ หมายถึง พื้นที่ทางกายภาพที่เปิดโอกาสการเรียนรู้ให้แก่คนทุกเพศ ทุกวัย ทุกกลุ่ม ได้แก่ พิพิธภัณฑ์ โรงภาพยนตร์ โรงละคร สวนสัตว์ สวนพฤกษศาสตร์ ห้องสมุด ศูนย์อินเทอร์เน็ต เป็นต้น

ตัวชี้วัดที่ 4 สื่อสร้างสรรค์

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด			
	4.1 ร้อยละของสื่อ ท้องถิ่นที่เป็นสื่อ สร้างสรรค์	4.2 ร้อยละของสื่อ ท้องถิ่นที่เด็ก เยาวชน และครอบครัวมีส่วน ร่วมในกระบวนการ ผลิต	4.3 การมีรูปแบบการ ถ่ายทอด ประวัติศาสตร์ของ เมืองและเรื่องเล่าที่ หลากหลาย	4.4 ลักษณะการนำใช้ หลักสูตรท้องถิ่น เกี่ยวกับ สื่อสร้างสรรค์
1 คะแนน	น้อยกว่าร้อยละ 30	น้อยกว่าร้อยละ 30	1 รูปแบบ	1 องค์กรประกอบ
2 คะแนน	ร้อยละ 30-60	ร้อยละ 30-60	2 รูปแบบ	2 องค์กรประกอบ
3 คะแนน	มากกว่าร้อยละ 60	มากกว่าร้อยละ 60	3 รูปแบบ	3 องค์กรประกอบ

คำอธิบายและรายละเอียด

สื่อสร้างสรรค์ หมายถึง สื่อที่มีเนื้อหาส่งเสริมศีลธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ ทักษะการใช้ชีวิตของประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและสังคม รวมถึงการส่งเสริมให้ประชาชนมีความสามัคคีและสามารถใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายได้อย่างเป็นสุข

สื่อท้องถิ่น หมายถึง หนังสือพิมพ์ รายการวิทยุชุมชน รายการเคเบิลทีวีและสื่ออื่นใดที่ผลิตและเผยแพร่โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อสารกับบุคคลและองค์กรในท้องถิ่นเป็นสำคัญ และบุคคลเหล่านั้นสามารถเข้าถึงได้

การมีส่วนร่วมในการผลิต หมายถึง การเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการและขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่ง หรือทั้งสามขั้นตอนของการผลิตสื่อ ซึ่งอาจจะเป็นสื่อของชุมชน เช่น หอกระจายข่าว หรือสื่อมวลชนในท้องถิ่น เช่น หนังสือพิมพ์ท้องถิ่น วิทยุชุมชน และเคเบิลทีวี

บทบาทของการมีส่วนร่วม ประกอบด้วย

1. ขั้นเตรียมการก่อนผลิต (pre-production) ได้แก่ การค้นคว้าหาข้อมูล การเขียนบท การวางแผนการดำเนินงาน ฯลฯ
2. ขั้นการผลิต (production) ได้แก่ การถ่ายทำในพื้นที่ดำเนินการ การจัดรายการ
3. ขั้นการทำงานหลังการผลิต (post-production) ได้แก่ การบันทึกเสียง การตัดต่อ การติดตามและประเมินผล ฯลฯ

การถ่ายทอดประวัติศาสตร์ของเมืองและเรื่องเล่า หมายถึง การส่งต่อความเป็นมา เรื่องราวตำนาน ภูมินาม ภูมิปัญญา ตลอดจนความภาคภูมิใจต่างๆ ของชุมชนให้กับชนรุ่นหลังอย่างเป็นทางการหรือเป็นลายลักษณ์อักษร

รูปแบบการถ่ายทอด ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรท้องถิ่น การจัดอบรมระยะสั้น แก่นักเรียนและผู้สนใจ การจารึกไว้ในแผ่นป้าย การบันทึกและเผยแพร่ในสื่อใหม่ผ่านโลกออนไลน์ เป็นต้น

หลักสูตรท้องถิ่น หมายถึง หลักสูตรที่สร้างขึ้นจากสภาพปัญหาและความต้องการของผู้เรียน สอดคล้องเหมาะสมกับสภาพเศรษฐกิจและสังคมของท้องถิ่นนั้นๆ เป็นการเรียนรู้จาก ภูมิปัญญาที่มีอยู่ ผู้เรียนแสวงหาองค์ความรู้ที่ตอบสนองกับวิถีชีวิตของตนเอง ปรับตนเองให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคโลกาภิวัตน์ โดยการเรียนรู้ตามสภาพจริงและสามารถที่จะนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาตนเอง ครอบครัวและชุมชนได้

ลักษณะการนำใช้หลักสูตร กำหนดได้ดังนี้

1. โรงเรียน ชุมชนและผู้เรียน ร่วมกันพัฒนาหลักสูตร
2. มีการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตร โดยโรงเรียนร่วมกับชุมชน
3. มีการประเมินและปรับปรุงหลักสูตรให้เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลง โดยโรงเรียน ชุมชน และผู้เรียน

ตัวชี้วัดที่ 5 ทรัพยากรบุคคล

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด	
	5.1 ระดับความมุ่งมั่นของผู้นำชุมชนในการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์	5.2 จำนวนครูภูมิปัญญา ปราชญ์ท้องถิ่น ศิลปินพื้นบ้านที่มีบทบาทต่อการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์
1 คะแนน	น้อย	1 คน
2 คะแนน	ปานกลาง	2 คน
3 คะแนน	มาก	3 คน หรือมากกว่า

คำอธิบายและรายละเอียด

ผู้นำชุมชน หมายถึง บุคคลที่เป็นศูนย์กลางการสื่อสาร และเป็นแกนนำทางความคิดและการกระทำ อาจเป็นผู้นำที่เป็นทางการ มีตำแหน่งหน้าที่โดยตรงในการรับผิดชอบ เช่น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน นายกองค์การบริหารส่วนตำบล ฯลฯ หรืออาจเป็นผู้นำโดยธรรมชาติ เช่น พระภิกษุ ครูภูมิปัญญา ปราชญ์ท้องถิ่น ศิลปินพื้นบ้าน เป็นต้น

ครูภูมิปัญญา ปราชญ์ท้องถิ่น ศิลปินพื้นบ้าน หมายถึง บุคคลในท้องถิ่นผู้ทรง ภูมิปัญญา ทรรศคุณวุฒิ เป็นที่ยอมรับว่ามีความรู้ความสามารถอย่างเชี่ยวชาญในด้านใดด้านหนึ่ง

ความมุ่งมั่น หมายถึง ความตั้งใจในการทำงานเพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้ที่มีความมุ่งมั่นในการทำงาน มีองค์ประกอบสำคัญ คือ พละ 5 ประกอบด้วย 1) ศรัทธา คือ ความเชื่อ 2) วิริยะ คือ ความเพียร 3) สติ คือ ความระลึกได้ 4) สมาธิ คือ ความตั้งใจมั่น และ 5) ปัญญา คือ ความรอบรู้

ตัวชี้วัดที่ 6 งบประมาณและทรัพยากร

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด		
	6.1 ร้อยละของงบประมาณ ของท้องถิ่นที่ใช้ในการ พัฒนาการสื่อสารอย่าง สร้างสรรค์	6.2 งบประมาณและ ทรัพยากรของท้องถิ่นที่ สนับสนุนแผนงาน/ โครงการ สื่อสารอย่างสร้างสรรค์ภาค ประชาชน	6.3 จำนวนนโยบาย สาธารณะในประเด็นการ สื่อสารอย่างสร้างสรรค์
1 คะแนน	น้อยกว่าร้อยละ 2	ทรัพยากร	1 ประเด็น
2 คะแนน	ร้อยละ 2-5	งบประมาณ	2 ประเด็น
3 คะแนน	มากกว่าร้อยละ 5	งบประมาณและทรัพยากร	3 ประเด็น

คำอธิบายและรายละเอียด

งบประมาณของท้องถิ่น หมายถึง งบประมาณที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดสรรไว้เพื่อใช้ในการทำกิจกรรมการพัฒนาทางด้านสื่อสร้างสรรค์ในชุมชน ซึ่งตนเองเป็นผู้ดำเนินการ หรือจัดสรรไว้เพื่อให้กับองค์กรอื่นๆ

ทรัพยากรของท้องถิ่น หมายถึง สิ่งของอื่นๆ ที่ไม่ใช่งบประมาณ ซึ่งองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดสรรหรืออนุญาตให้ใช้ในกิจกรรมของแผนงานหรือโครงการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ที่ดำเนินการโดยภาคประชาชน เช่น ห้องประชุม เครื่องเสียง เวที วัสดุ ครุภัณฑ์ ฯลฯ

นโยบายสาธารณะ หมายถึง ข้อตกลงร่วมของชุมชนท้องถิ่นที่มีจุดมุ่งหมายในการสร้างการเปลี่ยนแปลงหรือเพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชน ชุมชนและท้องถิ่น

ตัวชี้วัดที่ 7-9 การฉลาดรู้เรื่องสื่อ

การฉลาดรู้เรื่องสื่อ (media literacy) หมายถึง กระบวนการทางปัญญาที่ผู้รับสารมีความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ รู้ถึงผลกระทบของเนื้อหาสื่อที่มีต่อพฤติกรรม ในขณะที่เดียวกันก็มีความเท่าทันตนเอง มีทักษะในการรับ การเลือก วิเคราะห์ ประเมิน แยกแยะ ตอบโต้แสดงความคิดเห็นต่อสื่ออย่างมีเหตุผล สามารถใช้ประโยชน์จากสื่อในทางสร้างสรรค์ได้

องค์ประกอบของการฉลาดรู้เรื่องสื่อ ประกอบด้วย

1. **การเข้าถึงสื่อและการใช้ประโยชน์** คือ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อทุกประเภท และการใช้ประโยชน์จากสื่อ เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลง
2. **การเข้าใจ** คือ ความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ เข้าใจในเหตุผล วิธีการและจุดมุ่งหมายของเนื้อหาสื่อที่ผลิตขึ้น สามารถวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงการเท่าทันตนเอง
3. **การสร้างสรรค์** คือ การใช้สื่อในทางสร้างสรรค์ รวมทั้งการเป็นผู้สร้างหรือร่วมเป็นผู้ผลิตสื่อดี

ตัวชี้วัดที่ 7 การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การเข้าถึงสื่อและการใช้ประโยชน์

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด	
	7.1 จำนวนชั่วโมงต่อวันที่เด็กและเยาวชนใช้ ในการบริโภคสื่อ	7.2 โอกาสการเข้าถึงนวัตกรรม/ ศูนย์เรียนรู้ หรือต้นแบบสื่อสร้างสรรค์ ของเด็กและ เยาวชน
1 คะแนน	มากกว่า 8 ชั่วโมง	น้อย
2 คะแนน	6-8 ชั่วโมง	ปานกลาง
3 คะแนน	น้อยกว่า 6 ชั่วโมง	มาก

ตัวชี้วัดที่ 8 การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การเข้าใจ

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด	
	8.1 ระดับของความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ ประโยชน์ และการเลือกกรับเลือกใช้	8.2 ร้อยละของเด็กและเยาวชนที่บอกเล่าเรื่องราวของท้องถิ่นได้ด้วยความภาคภูมิใจ
1 คะแนน	น้อย	น้อยกว่าร้อยละ 50
2 คะแนน	ปานกลาง	ร้อยละ 50-80
3 คะแนน	มาก	มากกว่าร้อยละ 80

ตัวชี้วัดที่ 9 การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การสร้างสรรค์

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด	
	9.1 จำนวนชมรมหรือกลุ่มเด็กและเยาวชนที่รวมตัวกันทำกิจกรรมสร้างสรรค์	9.2 ระดับความสำเร็จของการสื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลง
1 คะแนน	1 ชมรม	น้อย
2 คะแนน	2 ชมรม	ปานกลาง
3 คะแนน	3 ชมรม	มาก

ตัวชี้วัดที่ 10 ความสุขของชุมชน

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด
	10. ระดับความพึงพอใจต่อการมีสื่อดี พื้นที่ดีและภูมิดี
1 คะแนน	น้อยกว่าร้อยละ 50 มีความพึงพอใจในระดับมาก
2 คะแนน	ร้อยละ 50-80 มีความพึงพอใจในระดับมาก
3 คะแนน	มากกว่าร้อยละ 80 มีความพึงพอใจในระดับมาก

คำอธิบายและรายละเอียด

ความสุขของชุมชน หมายถึง การที่สมาชิกในชุมชนมีความพึงพอใจต่อการมีสื่อดี พื้นที่ดี และภูมิดี มีการสื่อสารที่ดีต่อกันและสามารถเข้าถึงความดี ความงาม และความจริง