



ประกาศสำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
เรื่อง ผลการพิจารณาโครงการหรือกิจกรรมประเภทเปิดรับทั่วไป (Open Grant)
ที่ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๒

ตามประกาศคณะกรรมการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เรื่อง การเปิดรับข้อเสนอโครงการหรือกิจกรรมประเภทเปิดรับทั่วไป (Open Grant) เพื่อขอรับการสนับสนุนเงินจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประจำปี ๒๕๖๒ ลงวันที่ ๑๔ พฤษภาคม พ.ศ. ๒๕๖๒ ได้เปิดรับข้อเสนอโครงการหรือกิจกรรมเพื่อขอรับการสนับสนุนเงินจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ นั้น

บัดนี้ คณะอนุกรรมการบริหารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ในการประชุมครั้งที่ ๑๑/๒๕๖๒ เมื่อวันที่ ๖ กันยายน ๒๕๖๒ ได้พิจารณาข้อเสนอโครงการหรือกิจกรรมที่ขอรับการสนับสนุนเป็นที่เรียบร้อยแล้ว และมีมติอนุมัติการสนับสนุนโครงการหรือกิจกรรม จำนวน ๘๑ โครงการ รายละเอียดตามเอกสารแนบท้ายประกาศนี้

ทั้งนี้ สำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จะแจ้งผลการพิจารณาแก่ผู้ขอรับการสนับสนุนเงินจากกองทุนทราบเป็นหนังสือ โดยผู้ได้รับการสนับสนุนเงินจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เมื่อได้รับหนังสือแจ้งผลการอนุมัติแล้ว ให้ทำสัญญาตามแบบที่คณะกรรมการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์กำหนดภายใน ๑๕ วันนับแต่วันที่ได้รับหนังสือแจ้ง ในกรณีที่ไมมาทำสัญญา ให้ถือว่าผู้นั้นสละสิทธิการขอรับการสนับสนุน

ประกาศ ณ วันที่ ๙ กันยายน ๒๕๖๒

(นายวสันต์ ภัยหลีกถี้)

ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

เอกสารแนบท้ายประกาศสำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
เรื่อง ผลการพิจารณาโครงการหรือกิจกรรมประเภทเปิดรับทั่วไป (Open Grant)
ที่ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๒

๑.โครงการหรือกิจกรรมที่เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ สำหรับเด็กและเยาวชน

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการผ่านการพิจารณา	งบประมาณอนุมัติ (บาท)
๑	๒๕๖๒-ที๒/๐๐๐๗	การจัดทำหนังสือความรู้ "การ์ตูนสื่อความหมาย ธรรมชาติ" (ฉบับสองภาษา)	๑๐๐,๐๐๐
๒	๒๕๖๒-ที๒/๐๐๒๑	ขบวนการ "มดขาว"สร้างสรรค์สื่อชุมชน	๑,๒๐๐,๐๐๐
๓	๒๕๖๒-ที๒/๐๐๒๖	การพัฒนาแหล่งการเรียนรู้เสมือนจริงพิพิธภัณฑ์สถาน แห่งชาติ ๔๔ แห่ง ของประเทศไทย	๑,๕๐๐,๐๐๐
๔	๒๕๖๒-ที๒/๐๐๒๙	โครงการพัฒนาพ่อแม่ยุค ๔.๐ พร้อมคู่มือรู้เท่าทันสื่อ โดย Little Monster และ Parents One	๒,๕๕๕,๐๐๐
๕	๒๕๖๒-ที๒/๐๐๖๕	โครงการ "ว้ายักูละ" สื่อพื้นบ้านเพื่อการสื่อสาร จริยธรรมร่วมสมัย และการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม มลายูชายแดนใต้	๗๘๘,๑๖๐
๖	๒๕๖๒-ที๒/๐๑๑๗	นักสืบมิวเซียม	๓,๙๐๐,๐๐๐
๗	๒๕๖๒-ที๒/๐๑๑๙	โครงการผลิตสื่อแอนิเมชันเพื่อเยาวชนบริโภคผลิตภัณฑ์ สุขภาพอย่างเหมาะสม	๓,๐๐๐,๐๐๐
๘	๒๕๖๒-ที๒/๐๑๒๒	โครงการสื่อเพิ่มความรู้เพื่อการศึกษา จัดฉายภาพยนตร์ รามาวตาร จิตรกรรมฝาผนังมีชีวิต ในโรงภาพยนตร์ เพื่อ เด็กและเยาวชนที่ในส่วนภูมิภาค และมอบสื่อการสอน ให้กับโรงเรียนเข้าร่วมโครงการ จำนวนประมาณ ๕๐,๐๐๐ ที่นั่ง หรือ ๒๕๐ รอบฉายทั่วประเทศ	๔,๕๐๐,๐๐๐
๙	๒๕๖๒-ที๒/๐๑๕๗	เยาวชนสื่อสารสู่การเปลี่ยนแปลง	๑,๐๓๖,๐๐๐
๑๐	๒๕๖๒-ที๒/๐๒๕๑	โครงการพัฒนาและเผยแพร่สื่อการเรียนรู้วิชา เศรษฐศาสตร์ด้วยเกมจำลองระบบเศรษฐกิจ	๓,๐๐๐,๐๐๐
๑๑	๒๕๖๒-ที๒/๐๒๗๐	สัมมาทิฐิ ทะลุมิติมายา	๑๑,๕๐๐,๐๐๐
๑๒	๒๕๖๒-ที๒/๐๒๘๐	ปลูกฝังคุณธรรม และส่งเสริมการอ่าน ด้วยหนังสือนิทาน ประกอบภาพ และอักษรเบรลล์ สำหรับเด็กทั่วไปและ	๑,๔๒๐,๐๐๐

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการผ่านการพิจารณา	งบประมาณอนุมัติ (บาท)
		เด็กที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น ระดับ ประถมศึกษาตอนต้น	
๑๓	๒๕๖๒-ที๒/๐๒๙๑	การ์ตูนหุ่น นະໂມທະລຸມິຕີ (ພັພເທທາວນ໌)	๓,๕๔๔,๐๐๐
๑๔	๒๕๖๒-ที๒/๐๓๕๐	สารคดีชุดอาชีพทางเลือกสำหรับเด็กและเยาวชนยุค๔.๐	๘๑๐,๐๐๐
๑๕	๒๕๖๒-ที๒/๐๓๖๑	สื่อสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้อย่างเป็นองค์รวม ระยะที่ ๒ (แม่ครูหัวใจใหม่)	๔,๐๐๐,๐๐๐
๑๖	๒๕๖๒-ที๒/๐๔๓๖	ละคร ฮีโร่พันธุ์เล็ก เด็กทันสมัย	๓,๙๐๐,๐๐๐
๑๗	๒๕๖๒-ที๒/๐๔๕๒	โครงการจัดอบรมเยาวชน Vlog เพื่อการศึกษา การรู้เท่า ทันสมัยใหม่ในปัจจุบันสำหรับเด็ก	๑,๘๐๐,๐๐๐
๑๘	๒๕๖๒-ที๒/๐๔๕๓	โครงการ "สร้างเด็กดี ด้วยนิทาน"	๒,๐๐๐,๐๐๐
๑๙	๒๕๖๒-ที๒/๐๔๗๓	ละครใบ้สัญจรและถ่ายทำรายการ "ละครชวนขยับ สื่อ สร้างสนุก"	๓,๒๐๐,๐๐๐
๒๐	๒๕๖๒-ที๒/๐๔๘๒	TEEN ทำ ธรรม	๕,๐๐๐,๐๐๐
๒๑	๒๕๖๒-ที๒/๐๔๘๔	ละครสอนกฎหมายในชุมชน	๑,๔๗๙,๔๕๐
๒๒	๒๕๖๒-ที๒/๐๔๘๘	ความสุขของผู้ค้นพบ	๕,๐๐๐,๐๐๐
๒๓	๒๕๖๒-ที๒/๐๕๒๑	พัฒนาคุณภาพการเรียนรู้เด็ก ตชด. ด้วยสื่อนวัตกรรม การอ่าน "นิทานเพื่อนรัก"	๓,๑๕๒,๔๙๐
๒๔	๒๕๖๒-ที๒/๐๕๒๔	โครงการผลิตสื่อสร้างสรรค์ VDO Clip และพ็อดเก็ตบุ๊ก E-book "หลังโรงโขนไทย พาไปดูให้รู้"	๒,๐๐๐,๐๐๐
๒๕	๒๕๖๒-ที๒/๐๕๖๐	โลคอล เชฟ เทเบิล คิตส์ รายการทำอาหารรูปแบบใหม่ สำหรับเด็กและครอบครัว	๓,๐๐๐,๐๐๐
๒๖	๒๕๖๒-ที๒/๐๖๒๑	นิทานसानรัก	๕๙๔,๓๕๐
๒๗	๒๕๖๒-ที๒/๐๖๔๒	ช. ช้าง	๕๐๐,๐๐๐
		รวม	๗๔,๔๗๙,๔๕๐

๒.โครงการหรือกิจกรรมที่เกี่ยวกับการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
สำหรับประชาชน รวมทั้งผู้พิการและผู้สูงอายุ

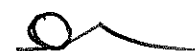
ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการที่ผ่านการพิจารณา	งบประมาณที่อนุมัติ (บาท)
๑	๒๕๖๒-ป๒/๐๐๐๔	รายการโทรทัศน์ "ผู้พิการ...ชีวิตลิขิตได้"	๑,๕๐๐,๐๐๐
๒	๒๕๖๒-ป๒/๐๐๘๕	โครงการห้องสมุดดิจิทัลลวชิรญาณ ระยะที่สาม	๘๘๐,๐๐๐
๓	๒๕๖๒-ป๒/๐๑๐๒	"ดอกไม้เหล็ก" หัวใจใต้ หัวใจเธอ..เพื่อสันติสุขปลายด้ามขวาน	๕,๙๐๐,๐๐๐
๔	๒๕๖๒-ป๒/๐๑๐๗	เดอะบลาสต์อาทโพรเจค	๓,๘๐๐,๐๐๐
๕	๒๕๖๒-ป๒/๐๑๐๘	Financial Planning วางแผนการเงินดี ชีวิตดีดี	๑,๐๔๐,๐๐๐
๖	๒๕๖๒-ป๒/๐๑๔๐	ภาพยนตร์สารคดี อาชีพของผู้สูงอายุ เรื่อง ลุงฉลอง กับ ป้าฉวย	๑,๓๙๐,๐๐๐
๗	๒๕๖๒-ป๒/๐๑๕๖	คุณหมอ ขอบอก	๖,๐๐๐,๐๐๐
๘	๒๕๖๒-ป๒/๐๑๗๓	โครงการผลิตสื่อเผยแพร่ เพื่อการเรียนรู้ เข้าใจ เข้าถึง ธรรมชาติในพื้นที่ป่ามรดกโลก ดงพญาเย็น-เขาใหญ๋	๔,๒๐๐,๐๐๐
๙	๒๕๖๒-ป๒/๐๑๗๗	แอนิเมชันรู้เท่าทันป้องกันโรคมะเร็ง	๘๑๐,๐๐๐
๑๐	๒๕๖๒-ป๒/๐๒๒๔	ซีรีส์พิเศษ ในรายการคนค้นคน	๓,๐๐๐,๐๐๐
๑๑	๒๕๖๒-ป๒/๐๒๔๙	นวัตกรรมละครโทรทัศน์เพื่อการส่งเสริมอุตสาหกรรม วัฒนธรรม ๔.๐	๓,๐๐๐,๐๐๐
๑๒	๒๕๖๒-ป๒/๐๓๑๔	โครงการ สารคดี ชุด ตำรับชาวบ้าน วัตถุต้องสงสัย	๑,๔๑๔,๐๐๐
๑๓	๒๕๖๒-ป๒/๐๓๑๖	โครงการ สารคดี ดนตรีพื้นบ้านอีสานเหนือสื่อสะท้อนวิถี ชีวิต จำนวน ๘ ตอน	๙๖๐,๐๐๐
๑๔	๒๕๖๒-ป๒/๐๓๒๒	โครงการพัฒนาเกมสร้างสรรค์บนมือถือ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาไทย	๒,๐๐๐,๐๐๐
๑๕	๒๕๖๒-ป๒/๐๓๙๐	โครงการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับ ประชาชนรวมทั้งผู้พิการและผู้สูงอายุ ภายใต้ โครงการ "สวัสดิ์วันสุข"	๖,๐๐๐,๐๐๐
๑๖	๒๕๖๒-ป๒/๐๔๐๓	โครงการวิจัยและพัฒนาการผลิตสื่อเพื่อเชิดชูคุณค่าผู้สูง วัย และสืบสานเรื่องราววัฒนธรรมไทยสำหรับคนรุ่นใหม่ รายการ "ของเก่า เก่าเล่าเรื่อง" โดย ศูนย์ผู้นำธุรกิจเพื่อ สังคม มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	๕,๒๐๐,๐๐๐
๑๗	๒๕๖๒-ป๒/๐๔๐๕	เพจวิทย์สนุกรอบตัวเพื่อการสื่อสารวิทยาศาสตร์	๑,๘๐๐,๐๐๐

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการที่ผ่านการพิจารณา	งบประมาณที่อนุมัติ (บาท)
๑๘	๒๕๖๒-ป๒/๐๔๔๐	ผลิตสารคดีชุด "เราสามารถ"	๑,๙๗๖,๐๐๐
๑๙	๒๕๖๒-ป๒/๐๔๕๕	หัวใจเราเท่ากัน	๕,๐๐๐,๐๐๐
๒๐	๒๕๖๒-ป๒/๐๔๖๖	คิด เขียน ถ่าย แชนร์ ปุ๊กพลังบวกชุมชนชายแดนใต้	๖๖๐,๐๐๐
๒๑	๒๕๖๒-ป๒/๐๔๙๕	"พรานน้อย" สื่อเรื่องเล่าสร้างภูมิพ่อแม่	๓,๕๐๐,๐๐๐
๒๒	๒๕๖๒-ป๒/๐๕๔๗	โครงการ twoGens สองคน สองวัย	๑,๕๐๐,๐๐๐
๒๓	๒๕๖๒-ป๒/๐๕๖๓	โครงการผลิตสื่อสารคดีชีวิตเขียว	๓,๓๘๐,๐๐๐
๒๔	๒๕๖๒-ป๒/๐๖๐๒	โครงการ "เสียงหัวใจ...ที่อยากให้ได้ยิน" สื่อสร้างสรรค์เพื่อการเสริมสร้างสัมพันธภาพภายใน ครอบครัว	๑๓,๐๐๐,๐๐๐
๒๕	๒๕๖๒-ป๒/๐๖๑๐	โครงการผลิตสื่อเพื่อสร้างความเข้าใจต่อ การแก้ไขปัญหาให้ประชาชนในพื้นที่จังหวัดชายแดน ภาคใต้	๒,๒๙๐,๐๐๐
รวม			๘๐,๒๐๐,๐๐๐



๓.โครงการหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและขับเคลื่อนสังคม
ในประเด็นการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการผ่านการพิจารณา	งบประมาณอนุมัติ (บาท)
๑	๒๕๖๒-T๒/๐๐๔๕	โครงการผลิตสื่อสร้างสรรค์ออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการศึกษาศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยในเชิงฐานข้อมูลเปิด (ระยะที่ ๑)	๒,๙๔๗,๐๐๐
๒	๒๕๖๒-T๒/๐๑๒๗	สืบค้นและสืบสานการขับขานจ้อยโบราณล้านนาที่ใกล้สูญหาย	๓๘๖,๓๘๐
๓	๒๕๖๒-T๒/๐๒๔๔	วัคซีนรับมือปัญหา: การศึกษาภูมิคุ้มกันในโลกดิจิทัล (Digital Resilience) และ Cyberbullying ของกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาใน ๕ ภูมิภาคของประเทศไทย	๔,๕๐๐,๐๐๐
๔	๒๕๖๒-T๒/๐๕๔๐	การพัฒนาสื่อประเด็นความรุนแรงเพื่อลดปัญหาความรุนแรงในเด็กและเยาวชน	๔,๕๐๐,๐๐๐
๕	๒๕๖๒-T๒/๐๖๔๙	การประกวดการผลิตสื่อโฆษณาออนไลน์ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์จากการเรียนรู้จากต้นแบบหลักสูตรการผลิตสื่อโฆษณาออนไลน์ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์	๒,๘๑๖,๖๒๐
รวม			๑๕,๐๕๐,๐๐๐



๔.โครงการหรือกิจกรรมที่เกี่ยวกับการส่งเสริมการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อ

ลำดับที่	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการ	งบประมาณที่อนุมัติ (บาท)
๑	๒๕๖๒-ป๒/๐๐๓๐	โครงการพัฒนาเยาวชนและนักศึกษาสร้างสรรค์สื่อยุคออนไลน์ พร้อมคู่มือทำสื่อสร้างสรรค์ยุค ๔.๐ โดย MangoZero	๑,๓๐๐,๐๐๐
๒	๒๕๖๒-ป๒/๐๐๗๐	ซีรี่ย์ละครชุดความเข้าใจเรื่องประวัติศาสตร์มวยไทย ทั้งหมดมี ๕ ประเภท ให้แก่เยาวชน, ประชาชนชาวไทย และชาวต่างชาติทั่วโลก	๓,๐๐๐,๐๐๐
๓	๒๕๖๒-ป๒/๐๐๗๘	โครงการพัฒนาระบบกลไกเฝ้าระวังสื่อรู้เท่าทันสื่อเหมาะสมสำหรับละอ่นจังหวัดเชียงราย ปี ๒	๑,๔๙๖,๒๐๐
๔	๒๕๖๒-ป๒/๐๑๒๑	การสร้างภูมิคุ้มกันข่าวปลอมด้วยสื่อพ็อดแคสต์และสื่อโซเชียล	๗๗๐,๐๐๐
๕	๒๕๖๒-ป๒/๐๒๐๕	โครงการส่งเสริมพัฒนากลไกกระบวนการเยียวยาความสัมพันธ์ในครอบครัว กรณีเด็กติดจอสมาร์ทโฟน	๑,๒๕๖,๕๐๐
๖	๒๕๖๒-ป๒/๐๒๑๔	โครงการสื่อละครเพื่อการศึกษา ส่งเสริมการรู้เท่าทันและเฝ้าระวังสื่อโฆษณา ตอน ฮู้ทันเด้อ ออย่ามาตัว	๑,๐๐๐,๐๐๐
๗	๒๕๖๒-ป๒/๐๒๒๐	โครงการอบรม เรียนรู้เพื่ออยู่รอด “ Disruption ” ทำลายล้าง หรือสร้างโอกาส	๗๘,๑๗๐
๘	๒๕๖๒-ป๒/๐๒๒๖	โครงการเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน เด็กนักเรียน ผู้ปกครองและครู ฉลาดรู้เท่าทันสื่อยุค ๔.๐	๘๕๘,๕๔๐
๙	๒๕๖๒-ป๒/๐๒๖๑	ค่ายเรียนรู้สื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เด็กไทยรู้เท่าทันสื่อออนไลน์จังหวัดกำแพงเพชร	๔๘๓,๒๐๐
๑๐	๒๕๖๒-ป๒/๐๒๙๔	โครงการเครือข่ายเรียนรู้ เพื่อพัฒนาระบบเฝ้าระวังสื่อเพื่อเด็ก เยาวชน และครอบครัว จังหวัดอุบลราชธานี	๒,๕๗๗,๙๐๐
๑๑	๒๕๖๒-ป๒/๐๓๑๒	โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้แก่เจ้าหน้าที่ตำรวจชุดชุมชนและมวลชนสัมพันธ์	๑,๘๐๐,๐๐๐
๑๒	๒๕๖๒-ป๒/๐๓๒๗	โครงการเสริมสร้างพัฒนาการเฝ้าระวังสื่อในพื้นที่เปราะบาง	๑,๐๐๐,๐๐๐
๑๓	๒๕๖๒-ป๒/๐๓๓๐	Gen A(alpha): พัฒนาการสมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กก่อนวัยเรียน	๘๐๐,๐๐๐

ลำดับที่	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการ	งบประมาณที่อนุมัติ (บาท)
๑๔	๒๕๖๒-ท๒/๐๓๕๕	เครือข่ายโรงเรียนเท่าทันสื่อ #กวีเปล่งประกาย	๑,๒๘๐,๐๐๐
๑๕	๒๕๖๒-ท๒/๐๓๗๐	นิเวศสื่อสร้างสรรค์ “อุตรดิตถ์เมืองเท่าทัน”	๒,๘๙๑,๐๐๐
๑๖	๒๕๖๒-ท๒/๐๔๑๕	คนพันธุ์R (ชีวะ) รู้เท่าทันสื่อ สื่อสารเชิงบวกสร้างสรรค์ ชายแดนใต้	๑,๔๓๕,๐๐๐
๑๗	๒๕๖๒-ท๒/๐๔๗๐	การพัฒนากลไกอาสาสมัครสื่อปลอดภัยเพื่อปกป้องผู้สูง วัยให้รู้เท่าทันภัยออนไลน์แบบมีส่วนร่วม จังหวัด หนองคาย พ.ศ.๒๕๖๒	๑,๑๖๖,๖๖๐
๑๘	๒๕๖๒-ท๒/๐๔๘๓	พัฒนานักสื่อสารวัยรุ่นในโรงเรียนรู้เท่าทันสื่อออนไลน์	๗๒๖,๐๐๐
๑๙	๒๕๖๒-ท๒/๐๔๘๕	โครงการพัฒนาระบบการคิดและสนับสนุนบทบาท นักศึกษารักสันติต่อการรู้เท่าทันสื่อที่ไม่ปลอดภัยใน ชายแดนใต้	๓,๙๖๖,๑๑๐
๒๐	๒๕๖๒-ท๒/๐๕๖๔	การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อเพิ่มทักษะการรู้เท่าทันสื่อ	๓๐๖,๔๐๐
๒๑	๒๕๖๒-ท๒/๐๕๖๕	ผู้สูงวัยรู้ทันพลังสื่อ	๘๙๙,๐๗๐
๒๒	๒๕๖๒-ท๒/๐๕๗๑	พลังเครือข่ายเรียนรู้เท่าทันสื่อ : เพื่อปกป้องคุ้มครองเด็ก และเยาวชนอย่างยั่งยืน ในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่	๕๘๐,๐๐๐
๒๓	๒๕๖๒-ท๒/๐๕๙๔	โครงการหยุดบูลลี่ด้วยสื่อพีซี	๒,๐๐๐,๐๐๐
๒๔	๒๕๖๒-ท๒/๐๖๑๒	โครงการส่งเสริมบทบาทเครือข่ายเยาวชนรักสันติต่อการ เฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยในชายแดนใต้	๑,๕๙๙,๘๐๐
รวม			๓๓,๒๗๐,๕๕๐



ประกาศสำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
เรื่อง ผลการพิจารณาโครงการหรือกิจกรรมเชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Grants)
ที่ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประจำปี ๒๕๖๒

.....

ตามประกาศคณะกรรมการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เรื่อง การเปิดรับข้อเสนอโครงการหรือกิจกรรมเชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Grants) เพื่อขอรับการสนับสนุนเงินจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประจำปี ๒๕๖๒ ลงวันที่ ๖ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๒ ได้เปิดรับข้อเสนอโครงการหรือกิจกรรมเพื่อขอรับการสนับสนุนเงินจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ นั้น

บัดนี้ คณะอนุกรรมการบริหารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ในการประชุมครั้งที่ ๑๒/๒๕๖๒ เมื่อวันที่ ๑๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๒ ได้พิจารณาข้อเสนอโครงการหรือกิจกรรมที่ขอรับการสนับสนุนเป็นที่เรียบร้อยแล้ว และมีมติอนุมัติการสนับสนุนโครงการหรือกิจกรรม จำนวน ๖๘ โครงการ รายละเอียดตามเอกสารแนบท้ายประกาศนี้

ทั้งนี้ สำนักงานกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์จะแจ้งผลการพิจารณาแก่ผู้ขอรับการสนับสนุนเงินจากกองทุนทราบเป็นหนังสือ โดยผู้ได้รับการสนับสนุนเงินจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ เมื่อได้รับหนังสือแจ้งผลการอนุมัติแล้ว ให้ทำสัญญาตามแบบที่คณะกรรมการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์กำหนดภายใน ๑๕ วันนับแต่วันที่ได้รับหนังสือแจ้ง ในกรณีที่ไม่มีทำสัญญา ให้ถือว่าผู้นั้นสละสิทธิ์การขอรับการสนับสนุน

ประกาศ ณ วันที่ ๑๔ พฤศจิกายน ๒๕๖๒

(นายวสันต์ ภัยหลีกลี้)

ผู้จัดการกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

ผลการพิจารณาโครงการหรือกิจกรรมเชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Grants)
 ที่ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประจำปี พ.ศ. ๒๕๖๒

๑.ประเด็นการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ (Cyberbullying) และการใช้ประทุษวาจา (Hate Speech) ในสื่อออนไลน์ที่สร้างความแตกแยกและเกลียดชังต่อผู้คนในสังคม

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการผ่านการพิจารณา	งบประมาณอนุมัติ (บาท)
๑	๒๕๖๒-ท๓/๐๐๓๓	หยุดชะ	๙,๙๐๐,๐๐๐
๒	๒๕๖๒-ท๓/๐๐๗๖	นักเรียนก้าวทันยุคดิจิทัลในโรงเรียน และ โซเชียลมีเดีย	๙,๕๐๐,๐๐๐
๓	๒๕๖๒-ท๓/๐๐๘๗	โครงการสำรวจสถานการณ์การข่มเหงรังแกบนโลกออนไลน์ และจัดทำคู่มือเรียนรู้และเข้าใจเพื่อป้องกันแก้ไขการข่มเหงรังแกบนโลกออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นด้วยวิธีวิจัย	๓๐๐,๐๐๐
๔	๒๕๖๒-ท๓/๐๑๓๗	เปิดความคิด ปิดตายภัยไซเบอร์	๓,๑๕๐,๓๕๐
๕	๒๕๖๒-ท๓/๐๑๔๒	STOP BULLY หยุดเหยียดไม่เกลียดกัน	๘,๖๓๖,๐๐๐
๖	๒๕๖๒-ท๓/๐๑๗๔	เมื่อโลกไซเบอร์รังแกฉัน: ผลกระทบและการป้องกันในเยาวชน ผ่านสื่อสร้างสรรค์และปัญญาประดิษฐ์	๒,๒๐๐,๐๐๐
๗	๒๕๖๒-ท๓/๐๒๐๖	การวิจัยเพื่อพัฒนาชุดความรู้ออนไลน์สำหรับบุคลากรด้านการศึกษาเพื่อยุติการสร้างวาทกรรมการเกลียดชังในสื่อออนไลน์ที่กระทำต่อกลุ่มคนหลากหลายทางเพศ	๒,๖๓๔,๕๐๐
๘	๒๕๖๒-ท๓/๐๒๕๗	การวิจัยเชิงเปรียบเทียบเพื่อศึกษารูปแบบและปัจจัยการสร้างความเข้มแข็งและรับผิดชอบในการใช้สื่อดิจิทัลเมื่อเผชิญสถานการณ์การรังแกกันและประทุษวาจาบนโลกออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดปัตตานี	๑,๐๒๐,๐๐๐
๙	๒๕๖๒-ท๓/๐๒๕๙	โครงการผลิตซีรีส์เพื่อเยาวชนปลอดภัยจากการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ เรื่อง FOLLOWERS ตามติดชีวิตวัยแสบ	๕,๔๔๑,๒๕๐
๑๐	๒๕๖๒-ท๓/๐๒๘๘	กลั่นแกล้ง	๕๕๑,๐๐๐
๑๑	๒๕๖๒-ท๓/๐๓๓๕	บูลลี่ไว้...คลิก รีพอร์ต เซฟ	๑,๖๘๐,๐๐๐
๑๒	๒๕๖๒-ท๓/๐๓๖๑	#เล่นไม่คิด ชีวิตเปลี่ยน	๔,๓๓๕,๐๐๐

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการผ่านการพิจารณา	งบประมาณอนุมัติ (บาท)
๑๓	๒๕๖๒-T๓/๐๓๖๕	โครงการวิจัยพฤติกรรมและวิธีการเลี้ยงดูบุตรกับการกลั่นแกล้งบนสังคมออนไลน์	๙๑๑,๙๐๐
๑๔	๒๕๖๒-T๓/๐๔๒๘	แกะดำในฝูงหมาป่าสีขาว	๓๔๐,๐๐๐
๑๕	๒๕๖๒-T๓/๐๔๔๒	ฟรอม วิคทิม ทู วิคเตอร์	๑,๓๐๐,๐๐๐
		รวม	๕๑,๙๐๐,๐๐๐

๒.การรับมือกับข่าวปลอม (Fake News)

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการที่ผ่านการพิจารณา	งบประมาณที่อนุมัติ (บาท)
๑	๒๕๖๒-T๓/๐๐๓๕	เช็ก ชัวร์ แชร์	๕,๓๐๐,๐๐๐
๒	๒๕๖๒-T๓/๐๐๗๓	โครงการเครือข่ายพระสงฆ์เฝ้าระวังสื่อชวนเชื่อทางศาสนา	๕,๐๐๓,๐๐๐
๓	๒๕๖๒-T๓/๐๑๒๗	โครงการ Check ก่อน Share วัยรุ่นยุคใหม่ รู้จริง ไม่มี Fake	๑,๐๐๐,๐๐๐
๔	๒๕๖๒-T๓/๐๑๕๐	ภาพยนตร์ชุดเรื่อง บางกอก ซีโร่	๙,๖๐๐,๐๐๐
๕	๒๕๖๒-T๓/๐๒๖๐	โครงการจัดตั้งเครือข่ายตรวจสอบข่าวปลอมในประเทศไทย	๓,๐๐๐,๐๐๐
๖	๒๕๖๒-T๓/๐๓๐๕	ศูนย์ติดตามข่าวกรองที่เกี่ยวกับอิสลามเพื่อลดผลกระทบการดำเนินชีวิตของมุสลิมในประเทศไทย	๑,๒๐๐,๐๐๐
๗	๒๕๖๒-T๓/๐๓๖๒	นวัตกรรมเว็บแอปพลิเคชันสำหรับการตรวจข่าวไทยปลอมด้วยเทคนิคปัญญาประดิษฐ์	๒๙๗,๐๐๐
๘	๒๕๖๒-T๓/๐๓๙๙	Fake News Fighter: การสร้างเครือข่ายเพื่อสร้างองค์ความรู้และกลไกในการแก้ปัญหาข่าวปลอม	๓,๐๐๐,๐๐๐
๙	๒๕๖๒-T๓/๐๔๕๑	โครงการผลิต ๔ ภาพยนตร์สั้น ส่งเสริมความเข้าใจและตีแผ่ภัยรู้เท่าทันสื่อยุคปัจจุบัน	๓,๒๐๐,๐๐๐
๑๐	๒๕๖๒-T๓/๐๔๓๙	โครงการพัฒนาศูนย์ตรวจสอบข้อเท็จจริงของข้อมูลข่าวสารและสร้างเครือข่ายระดับประเทศในการรับมือกับข่าวปลอม	๘,๐๐๐,๐๐๐

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการที่ผ่านการพิจารณา	งบประมาณที่อนุมัติ (บาท)
๑๑	๒๕๖๒-T๓/๐๐๖๔	การพัฒนาการตรวจจับข่าวปลอมโดยการเรียนรู้ของเครื่องและการตรวจสอบข้อเท็จจริงของประชาชน	๕,๐๐๐,๐๐๐
๑๒	๒๕๖๒-T๓/๐๒๒๒	ข่าวจริงปะ	๓,๙๐๐,๐๐๐
๑๓	๒๕๖๒-T๓/๐๓๔๓	โครงการพัฒนาเยาวชนและนักศึกษาสร้างสรรค์สื่อปลอดภัย พร้อมคู่มือป้องกันข่าวปลอม โดย RAINMaker	๒,๐๐๐,๐๐๐
๑๔	๒๕๖๒-T๓/๐๑๕๕	การพัฒนาเกมสืบสวนและเกมไขว้ออนไลน์เพื่อการรับมือกับข่าวปลอมสำหรับประชาชนทั่วไป	๘,๐๐๐,๐๐๐
๑๕	๒๕๖๒-T๓/๐๒๒๑	รู้ทันข่าวลวง	๔๐๐,๐๐๐
๑๖	๒๕๖๒-T๓/๐๔๕๕	โครงการฐานข้อมูลต้นแบบเพื่อการรับมือกับข่าวปลอม	๔,๐๐๐,๐๐๐
รวม			๖๒,๙๐๐,๐๐๐

๓.การขาดความรู้เท่าทันสื่อของประชาชนกลุ่มต่าง ๆ

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการผ่านการพิจารณา	งบประมาณอนุมัติ (บาท)
๑	๒๕๖๒-T๓/๐๐๖๖	ชีวิตติดเทคฯ	๖,๕๐๐,๐๐๐
๒	๒๕๖๒-T๓/๐๑๕๔	ติตเกราะความคิด ปกป้อง ป้องกันภัยจากสื่อโซเชียลมีเดีย	๔,๘๐๐,๐๐๐
๓	๒๕๖๒-T๓/๐๑๖๕	พัฒนาเครือข่ายสื่อเยาวชนชายแดนใต้ เพื่อการรู้เท่าทันภัยความขัดแย้งจากสื่อโซเชียลมีเดีย	๑,๕๐๐,๐๐๐
๔	๒๕๖๒-T๓/๐๒๕๐	โครงการ ดูหนังสุดมันส์...รู้ให้ทันภัยออนไลน์	๘,๐๐๐,๐๐๐
๕	๒๕๖๒-T๓/๐๒๗๓	พลังสูงวัยในเมืองทันข่าวลวง (Fake news) ในสื่อ	๑,๒๐๐,๐๐๐
๖	๒๕๖๒-T๓/๐๓๑๘	ศูนย์รวมความรู้เท่าทันสื่อบนโลกดิจิทัล "มีเดียมีดี"	๔,๐๐๐,๐๐๐
๗	๒๕๖๒-T๓/๐๓๗๘	โครงการเสริมสร้างความรู้เพื่อเท่าทันสื่อในกลุ่มเด็ก และเยาวชน "สายลับจับ Post"	๔,๐๐๐,๐๐๐

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการผ่านการพิจารณา	งบประมาณอนุมัติ (บาท)
๘	๒๕๖๒-T๓/๐๔๐๕	โครงการผลิตสื่อโมชันกราฟิก คู่มือผู้สูงวัยใช้สื่อออนไลน์ อย่างสร้างสรรค์ เพื่อการป้องกันปัญหาอันเกิดจากความ เสี่ยงของผู้สูงวัยในการเปิดรับและใช้สื่อออนไลน์	๓๖๐,๐๐๐
๙	๒๕๖๒-T๓/๐๔๕๒	ความผิดพลาดของการใช้สื่อออนไลน์ กรณีศึกษา ผู้สูงอายุที่เคยทำงานในหน่วยงานราชการหรือ รัฐวิสาหกิจที่อาศัยในเขตกรุงเทพและปริมณฑล	๑,๕๐๐,๐๐๐
รวม			๓๑,๘๖๐,๐๐๐

๔. ปัญหาเด็กติดเกม และการพนันออนไลน์

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการผ่านการพิจารณา	งบประมาณที่อนุมัติ (บาท)
๑	๒๕๖๒-T๓/๐๐๑๒	บทบาทของครอบครัวต่อการใช้สมาร์ตโฟนของเด็ก ปฐมวัย	๑,๔๒๐,๓๒๐
๒	๒๕๖๒-T๓/๐๐๖๗	“Social support”: กลไกในการแก้ไขปัญหาการพนัน ออนไลน์ของเด็กและเยาวชนผ่านโมเดล “บอรรอม” ใน พื้นที่ ๕ จังหวัดชายแดนภาคใต้	๑,๓๔๑,๐๐๐
๓	๒๕๖๒-T๓/๐๐๘๙	ภาพยนตร์ เรื่อง อะโหม่ทุฟลาย (หัวใจกระต่าย)	๙,๘๐๐,๐๐๐
รวม			๑๒,๕๖๑,๓๒๐

๕. การสร้างนวัตกรรมสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย เด็กและเยาวชน คนพิการ และผู้สูงอายุ

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการผ่านการพิจารณา	งบประมาณที่อนุมัติ (บาท)
๑	๒๕๖๒-T๓/๐๐๐๑	การพัฒนาวัตกรรมการ Smart Coding Creative Kit ที่ ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็ก	๑,๐๐๐,๐๐๐
๒	๒๕๖๒-T๓/๐๐๑๑	โครงการประกวดการ์ตูนไซไฟ ประเทศไทย ๔.๐	๒๐๐,๐๐๐
๓	๒๕๖๒-T๓/๐๐๘๐	Loose parts kits : คู่มือ “สื่อ เล่น สร้าง” เพื่อพัฒนาการคิด ของเด็กปฐมวัย	๒,๐๐๐,๐๐๐
๔	๒๕๖๒-T๓/๐๑๐๔	ดนตรีบำบัดเพื่อการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชน	๑,๕๐๐,๐๐๐

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการผ่านการพิจารณา	งบประมาณที่อนุมัติ (บาท)
๕	๒๕๖๒-T๓/๐๑๑๔	ขยายผลนวัตกรรมเกมการ์ดป้องกันเด็ก นวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างสังคมที่ปลอดภัยสำหรับเด็กและเยาวชนในประเทศไทย	๑,๐๐๐,๐๐๐
๖	๒๕๖๒-T๓/๐๑๔๕	สื่อพิเศษ เพื่อเด็กพิเศษ	๒,๐๐๐,๐๐๐
๗	๒๕๖๒-T๓/๐๑๘๓	สื่อการเรียนรู้เท่าทัน ป้องกันเด็กหาย รู้ไว้ก่อนเกิดเหตุ	๒,๐๐๐,๐๐๐
๘	๒๕๖๒-T๓/๐๑๙๑	พื้นที่สีชมพู (๕ จังหวัดชายแดนใต้)	๔,๙๖๕,๐๐๐
๙	๒๕๖๒-T๓/๐๑๙๘	มะพร้าวหวานกับบ้านbinได้	๙๐๐,๐๐๐
๑๐	๒๕๖๒-T๓/๐๒๐๔	โครงการ พัฒนานวัตกรรม สื่อภาษาถิ่นที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ สำหรับเด็กและเยาวชนชนเผ่าพื้นเมือง	๑,๕๐๐,๐๐๐
๑๑	๒๕๖๒-T๓/๐๒๑๑	โตมายังไง	๑,๐๐๐,๐๐๐
๑๒	๒๕๖๒-T๓/๐๒๑๔	อ่านรักผากรู้ - สื่อสารสู่ครอบครัวยุคใหม่	๑,๐๐๐,๐๐๐
๑๓	๒๕๖๒-T๓/๐๒๒๕	สวีสวี...พุงนี้	๒,๐๐๐,๐๐๐
๑๔	๒๕๖๒-T๓/๐๒๖๓	นวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง สู่การเป็นแม่ในยุค ๔.๐ (Smart MOM)	๒,๒๐๐,๐๐๐
๑๕	๒๕๖๒-T๓/๐๒๗๐	วิทย์ เดอะ ซีรี่ส์: โครงการสื่อแอนิเมชันเพื่อความรู้รอบตัวทางวิทยาศาสตร์	๗๐๐,๐๐๐
๑๖	๒๕๖๒-T๓/๐๒๘๖	สื่อนวัตกรรมเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตแก่เด็กที่มีความบกพร่องและครอบครัว โดยใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) เพื่อเลือกสื่อให้แก่เด็กอย่างเหมาะสมเฉพาะรายบุคคล	๑,๕๐๐,๐๐๐
๑๗	๒๕๖๒-T๓/๐๓๒๐	โครงการพัฒนานวัตกรรมหนังสือนิทาน ประเด็นทันหวานด้านโรคเรื้อรัง สำหรับเด็กก่อนวัยเรียนอายุ ๓-๕ ปี จังหวัดอุดรธานี	๑,๑๐๐,๐๐๐
๑๘	๒๕๖๒-T๓/๐๓๒๗	การผลิตคลิปสอนผู้ใหญ่ให้สามารถผลิตสื่อนิทานแนว Social Stories เป็นของตนเองไว้ใช้ส่งเสริมทักษะให้กับเด็กทั่วไป และเด็กที่มีภาวะออทิสซึม	๒๒๕,๐๐๐
๑๙	๒๕๖๒-T๓/๐๓๓๐	การผลิตคลิปสอนเทคนิคการเล่นทรายบำบัดสำหรับผู้ใหญ่ไว้ใช้เล่นกับเด็กเล็ก เด็กที่มีภาวะออทิสซึม และเด็กที่มีความท้าทายในการพูด	๒๑๐,๐๐๐
๒๐	๒๕๖๒-T๓/๐๔๑๒	โครงการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ในควมมืด เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างยั่งยืน	๓,๐๐๐,๐๐๐

ลำดับ	รหัสโครงการ	ชื่อโครงการผ่านการพิจารณา	งบประมาณที่อนุมัติ (บาท)
๒๑	๒๕๖๒-T๓/๐๒๘๕	รณรงค์และสร้างสรรค์สื่อเพื่อสร้างความสุขในสังคมผู้สูงอายุ	๕,๐๐๐,๐๐๐
๒๒	๒๕๖๒-T๓/๐๓๑๐	สื่อวีดิทัศน์ ชุด เดิมพลัง สร้างงาน คนพิการต้องมีงานทำ	๒,๐๐๐,๐๐๐
๒๓	๒๕๖๒-T๓/๐๓๕๖	MOOC เรื่อง ปฏิจักษ์สุขภาพแบบเข้าใจง่าย เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิต ทั้งด้านสุขและทุกข์ สำหรับเด็กและเยาวชน	๑,๒๐๐,๐๐๐
๒๔	๒๕๖๒-T๓/๐๐๑๕	โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ “วารสารศาสตร์มือถือสำหรับนักสื่อสารพันธุ์ใหม่”	๗๕๗,๑๒๕
๒๕	๒๕๖๒-T๓/๐๓๒๒	ขีดปากกาชีวิตคิดให้เป็น	๓,๘๒๑,๕๕๕
รวม			๑๒,๗๗๘,๖๘๐

