



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-T๓/๐๐๓๓	หยุดชชะ	๙,๙๐๐,๐๐๐
๒	๒๕๖๒-T๓/๐๐๗๖	นักเรียนก้าวทันยุคดิจิทัลในโรงเรียน และ โซเชียลมีเดีย	๙,๕๐๐,๐๐๐
๓	๒๕๖๒-T๓/๐๐๘๗	โครงการสำรวจสถานการณ์การข่มเหงรังแกบนโลกออนไลน์ และจัดทำคู่มือเรียนรู้และเข้าใจเพื่อป้องกันแก้ไขการข่มเหงรังแกบนโลกออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นด้วยวิธีวิจัย	๓๐๐,๐๐๐
๔	๒๕๖๒-T๓/๐๑๓๗	เปิดความคิด ปิดตายภัยไซเบอร์	๓,๑๕๐,๓๕๐
๕	๒๕๖๒-T๓/๐๑๔๒	STOP BULLY หยุดเหยียดไม่เกลียดกัน	๘,๖๓๖,๐๐๐
๖	๒๕๖๒-T๓/๐๑๗๔	เมื่อโลกไซเบอร์รังแกฉัน: ผลกระทบและการป้องกันในเยาวชน ผ่านสื่อสร้างสรรค์และปัญญาประดิษฐ์	๒,๒๐๐,๐๐๐
๗	๒๕๖๒-T๓/๐๒๐๖	การวิจัยเพื่อพัฒนาชุดความรู้ออนไลน์สำหรับบุคลากรด้านการศึกษาเพื่อยุติการสร้างวาทกรรมการเกลียดชังในสื่อออนไลน์ที่กระทำต่อกลุ่มคนหลากหลายทางเพศ	๒,๖๓๔,๕๐๐
๘	๒๕๖๒-T๓/๐๒๕๗	การวิจัยเชิงเปรียบเทียบเพื่อศึกษารูปแบบและปัจจัยการสร้างความเข้มแข็งและรับผิดชอบในการใช้สื่อดิจิทัลเมื่อเผชิญสถานการณ์การรังแกกันและประทุษวาจาบนโลกออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในจังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดปัตตานี	๑,๐๒๐,๐๐๐
๙	๒๕๖๒-T๓/๐๒๕๙	โครงการผลิตซีรีส์เพื่อเยาวชนปลอดภัยจากการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ เรื่อง FOLLOWERS ตามติดชีวิตวัยแสบ	๕,๔๔๑,๒๕๐
๑๐	๒๕๖๒-T๓/๐๒๘๘	กลั่นแกล้ง	๕๕๑,๐๐๐
๑๑	๒๕๖๒-T๓/๐๓๓๕	บูลลี่ไร้...คลิก รีพอร์ท เซฟ	๑,๖๘๐,๐๐๐
๑๒			

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 ประเด็นทันหวาน ด้านโรคเรื้อรัง 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	โครงการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ในความมืด 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 ปฏิจสนุปปาทแบบเข้าใจง่าย 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