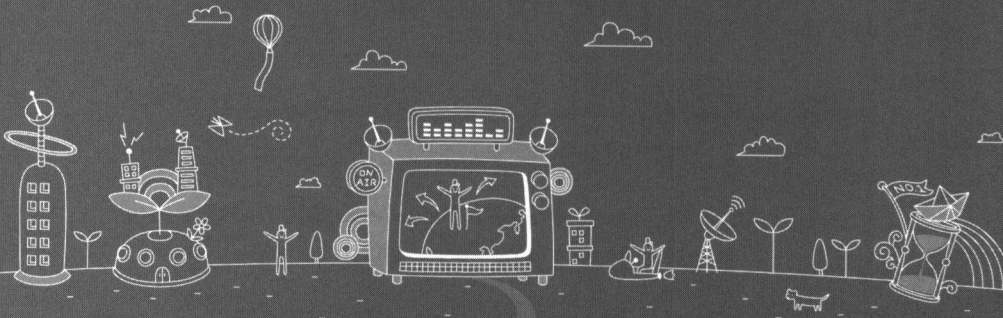


มือ ก่อสร้างสรรค์

ตัวชีวิตและการนำไปใช้



มือ ก่อสร้างสรรค์

ตัวชีวิตและการนำไปใช้

โครงการวิจัย

เมืองสื่อสร้างสรรค์: การพัฒนาตัวชีวิต

และบทเรียนเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน

ภายใต้การสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

เมืองสี่สร้างสรรค์ : ตัวชี้วัดและการนำไปใช้

เกศินี จุฑาวิจิตร

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

307.72 เกศินี จุฑาวิจิตร. เมืองสี่สร้างสรรค์: ตัวชี้วัดและการนำไปใช้--/
นครปฐม: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2556.
68 หน้า
1. การพัฒนาชุมชน--ไทย 2. การพัฒนาตัวเอง 3. เด็ก--การพัฒนา

ISBN 978-616-7790-33-6

คู่มือเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานการวิจัย

“เมืองสี่สร้างสรรค์: การพัฒนาตัวชี้วัดและบทเรียนเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน”

ใช้เพื่อการเผยแพร่ แลกเปลี่ยนเรียนรู้และขับเคลื่อนสี่สร้างสรรค์พลังประชาชน

พิมพ์ครั้งแรก พฤศจิกายน 2556

จำนวน 1,000 เล่ม

จัดพิมพ์โดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

พิมพ์ที่ เพชรเกษมการพิมพ์

สื่อสารสร้างเมือง สร้างสรรค์

นักวิชาการรัฐศาสตร์เคยบอกว่า “การมาอยู่ร่วมกันของมนุษย์คือ
ต้นกำเนิดที่ทำให้มีการสื่อสาร”

แต่นักวิชาการนิเทศศาสตร์บอกว่า “การสื่อสารต่างหากที่เป็น
ต้นกำเนิดการเชื่อมโยงให้มนุษย์มาอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัว เป็นชุมชน
เป็นสังคมต่อไปได้”

เหตุที่ยกคำพูดของนักวิชาการทั้งสองฝ่ายมาเกริ่นนำ ก็เพื่อชี้ให้
เห็นว่า การสื่อสารและสังคมมนุษย์ไม่สามารถแยกจากกันได้ มันเป็น
สิ่งที่ต้องพิจารณาควบคู่กันอยู่เสมอ ดังนั้น สังคมใดจะเป็นสังคมที่มี
สุขภาวะ การสื่อสารที่ดีภายในสังคมนั้นย่อมเป็นปัจจัยที่สำคัญไม่
ยิ่งหย่อนไปกว่าปัจจัยอื่นๆ

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ มีความมุ่งมั่น
เพื่อสนับสนุนร่วมสร้างชุมชนให้น่าอยู่ ให้มีสุขภาวะ อยากรู้ชุมชนไม่ว่า
จะเล็กหรือใหญ่ มีพื้นที่ที่ทุกคนร่วมกันสรรค์สร้าง ร่วมกันแลกเปลี่ยน
ความคิด ใช้สติปัญญาของคนในชุมชน ร่วมกับปราชญ์ชาวบ้าน นักวิชาการ
สื่อสารซึ่งกันและกัน และร่วมสร้างสื่อ นำเอาสื่อดั้งเดิม สื่อสมัยใหม่
มาใช้ให้เป็นเวทีการแลกเปลี่ยนและถ่ายทอดสิ่งดีๆ ให้กับชุมชน รู้จัก
ชุมชนตนเองดีขึ้น และรู้เท่าทันสื่อต่างๆ และสื่ออื่นๆ ที่เข้ามาสู่ชุมชน
ที่ตนอาศัยอยู่ อันจะนำมาสู่การสื่อสารที่ดี ปรับเปลี่ยนสังคมให้มีสุขภาวะ
และมีความเข้มแข็ง พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงของโลกทุกๆ ด้าน เป็น
เมืองสร้างสรรค์ที่มีพื้นที่ดี มีสื่อดี มีภูมิดี

อย่างไรก็ดี คำถามว่า จะทราบได้อย่างไรว่า ชุมชนนั้น เมืองนั้น เป็นเมืองสร้างสรรค์ เป็นเมืองสื่อสร้างสรรค์ เป็นเมืองที่ “มีพื้นที่ดี สื่อดี และภูมิดี” เราคงต้องมีตัวชี้วัดบางอย่างที่จะบอกได้อย่างชัดเจนว่าเป็นไปดังที่กล่าวถึงหรือไม่

ดังนั้น การกำหนดตัวชี้วัดจึงมีความจำเป็นต้องสร้างขึ้นร่วมกับคนในชุมชน ประชาชนชาวบ้าน ผู้รู้ นักวิชาการที่เข้าใจการสร้างตัวชี้วัดเพื่อตอบคำถามดังกล่าว และก็หวังว่าตัวชี้วัดในเล่มนี้ที่เกิดจากกระบวนการดังกล่าว จะนำไปสู่การพัฒนาเมืองให้น่าอยู่ เป็นเมืองที่มีสุขภาวะอย่างแท้จริงต่อไป

รองศาสตราจารย์จุมพล รอดคำดี

ประธานคณะกรรมการบริหารแผน คณะ 5

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

ว่าด้วย...ความเป็นมา

เรื่องของการมีสื่อดี มีสื่อที่สร้างสรรค์ถือว่าเป็นปัจจัยแวดล้อมที่สำคัญอย่างยิ่ง สำหรับการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสภาวะของทุกคนในสังคม

ในปีนี้เป็นต้นไป สสส. และเครือข่ายปกครองว่า เราจะมุ่งทำให้เกิดสื่อสร้างสรรค์ที่เป็นรูปธรรมให้เกิดผลจริงในพื้นที่นำร่องที่เราจะทำงานร่วมกัน เราจึงเลือกจังหวัดที่จะเป็นพื้นที่นำร่องเพื่อให้เกิดการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมจากพื้นที่ และสามารถเห็นผลการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านสุขภาพและด้านการเรียนรู้ได้อย่างชัดเจน

คำว่า “สื่อสร้างสรรค์” ในนิยามการขับเคลื่อนงานของ สสส. ได้แก่ การรณรงค์ให้ทุกครอบครัวในพื้นที่จังหวัดนำร่องนั้น มีแบบแผนของการใช้สื่อที่เหมาะสม การเกิดพื้นที่สร้างสรรค์ ซึ่งเป็นพื้นที่กายภาพและอยู่ในชุมชน ในจังหวัดพื้นที่นำร่องเหล่านั้น เช่น อาจจะเป็นลานการละเล่นของเด็ก พื้นที่จัดแสดง ลานออกกำลังกาย พื้นที่สีเขียว พื้นที่ที่เหมาะสมจะทำให้เด็กและครอบครัวได้มาพักผ่อนมาใช้ร่วมกัน

นอกจากนี้ เราหวังอย่างยิ่งว่ากระบวนการทำงานร่วมกันนั้น จะทำให้ท้องถิ่นหรือผู้บริหารของจังหวัดนั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นผู้ว่าราชการหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการพื้นที่เมืองและท้องถิ่นทั้งหลาย มาร่วมกันพัฒนาให้เกิดพื้นที่ที่ดีที่เต็มไปด้วยสื่อสร้างสรรค์ ซึ่งต้องอาศัยแรงผลักดันและความเห็นพ้องของท้องถิ่นของผู้บริหารจังหวัดและของทุกคนในชุมชน

รูปธรรมทั้งสามเรื่องดังกล่าวจะเดินไปอย่างไรไม่มีประสิทธิภาพเลย ถ้าไม่มีสิ่งที่เรียกว่าเป็นเครื่องมือชี้วัดว่าขณะนี้เราเดินไปถึงตรงไหนแล้ว เราประสบความสำเร็จแค่ไหน เรายังอยู่อีกไกลแค่ไหนถึงจะไปถึงเป้าหมายที่สำคัญเราไปถึงเป้าหมายหรือไม่ ซึ่งการทำงานวิชาการนี้ก็ต้องการเปรียบเทียบว่าก่อนที่จะมีโครงการนี้ สถานการณ์การใช้สื่อของพื้นที่นั้นๆ เป็นอย่างไรและเป้าหมายที่เราจะใช้ร่วมกันคืออะไร เราจะเดินกันกี่ครั้ง แบบไหนจึงต้องมียานวิจัยที่มีหลักฐานที่ชัดเจนเพราะไม่เช่นนั้นเราจะไป ขับเคลื่อนนโยบายไม่ได้เลย ถ้าเราไม่มีหลักฐานทางวิจัยที่บ่งชี้ ซึ่งเครื่องมือชี้วัดที่ว่านี้ก็ต่อมาจากความร่วมมือที่เห็นพ้องร่วมกันของคนในพื้นที่

อยากเห็นเรื่อง “เมืองสื่อสร้างสรรค์” เข้าไปเป็นเป้าหมายใหญ่ของจังหวัด หรือตำบล อำเภอหรือระดับประเทศ คือจะทำอย่างไรให้เรื่องเมืองสื่อสร้างสรรค์เป็นเป้าหมายของการพัฒนาไปสู่คำที่เราเรียกว่า “สังคมสุขภาวะ” อยากเห็นเด็กและเยาวชนเป็นผู้ขับเคลื่อนสำคัญ เพราะว่สื่อสร้างสรรค์จะเป็นเครื่องมือที่เป็นประโยชน์กับเด็กๆ เพราะฉะนั้นอยากเห็นเด็กและเยาวชนมาเป็นพระเอกนางเอกในการขับเคลื่อนที่สำคัญในเรื่องนี้

รองศาสตราจารย์ ดร.วิลาสินี อดุลยานนท์
สำนักบรรณรักษ์และสื่อสารสาธารณะเพื่อสังคม
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

เรื่องลือเป็นเรื่องหนึ่งที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวัน 24 ชั่วโมง การที่เราจะมีความรู้ มีความบันเทิงหรือมีชีวิตที่มีความสุขได้นั้น ลือเข้ามาเกี่ยวข้องตั้งแต่ตื่นนอนจนถึงเข้านอน

การออกแบบเมืองลือสร้างสรรค์เพื่อไปสู่สุขภาพ ก็เป็นปัจจัยหนึ่ง ซึ่งในอดีตที่ผ่านมาเราอาจจะไม่ได้มองในเรื่องนี้กันมากนัก เราอาจมองเรื่องสิ่งแวดล้อม ผังเมือง สุขภาพ การจราจรต่างๆ แต่ในยุคนี้เราอาจจะต้องมาออกแบบเรื่องของลือสร้างสรรค์ว่าจะเข้ามาเกี่ยวข้องกับชีวิตของคน เยาวชน เด็กและครอบครัวในมิติไหนบ้าง

ในการที่จะมีเมือง มีความคิดลือสร้างสรรค์ที่ดีนั้น ก็ต้องมาช่วยกันกำหนดว่า อะไรบ้างเกี่ยวกับลือที่เราอยากเห็น ลือที่เข้ามาอยู่ในมือของเราจะต้องเป็นแบบไหนอย่างไร เราจะรับลืออย่างไรบ้าง เด็กของเราควรจะได้รับลือแบบไหน จึงจะเรียกว่า ลือสร้างสรรค์ ใครบ้างที่จะมาช่วยกันทำให้เกิดลือดีๆ ที่จะช่วยปกป้องประชากร ประชาชนของเรา เด็กของเรา จากลือที่ไม่เหมาะสม คิดว่าเรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องที่สำคัญมากๆ ที่เราจะช่วยกันกำหนดและออกแบบความเป็นเมืองลือสร้างสรรค์ ลือที่สร้างวิถีชีวิตที่มีความสุข เราอยากเห็นอะไรบ้าง อันนี้ก็ต้องมาทำวิจัย ต้องมารวบรวมข้อมูลดูว่าปัจจัยอะไรบ้างที่จะทำให้เราสามารถจะเรียกได้ว่านี่คือ "เมืองลือสร้างสรรค์"

เข็มพร วิรุณราพันธ์

ผู้จัดการแผนงานสร้างสุขภาวะเยาวชน

เราเห็นความมั่งคั่งเกิดขึ้นในหลายๆ พื้นที่ ในชุมชนเล็กๆ ที่เรา
ไปทำนั้นไม่ใช่แค่หนังสือหรือสื่ออ่านที่จะช่วยพัฒนาเด็กๆ เท่านั้น แต่สิ่ง
ที่งอกงามมากกว่า คือเห็นความร่วมมือมือของผู้คนที่อยู่แวดล้อมเด็ก ตั้งแต่
พ่อแม่ เพื่อนบ้าน แม้กระทั่งคุณครูเอง ตรงส่วนนี้ต่างหากที่จะงอกงาม
ไปด้วยพร้อมๆ กันกับการสร้างเมืองสื่อสร้างสรรค์ที่เราอยากให้เกิดขึ้น

ทำอย่างไรให้เมืองสื่อสร้างสรรค์ที่อยากให้เกิดขึ้น ช่วยให้เรา
จัดการลูกหลานของเราเองได้ ทำอย่างไรให้เราพัฒนาลูกหลานเราได้
โดยไม่ต้องรอนโยบายจากภาครัฐ เราสามารถทำได้ตั้งแต่ชุมชนเล็กๆ
ระดับตำบล ชุมชน อำเภอ และจังหวัด เรื่องของเมืองเป็นภาพใหญ่
ถ้าหากว่าเมืองมันเคลื่อน ในระดับเล็กๆ ก็สามารถเคลื่อนได้ นี่คือ
ความสำคัญอย่างที่ที่สุดที่เราอยากเห็น และอยากผลักดันให้เกิดเมือง
สื่อสร้างสรรค์เพื่อเอื้ออำนวยพื้นที่ดีๆ ให้กับเด็กๆ ของเรา

สุดใจ พรหมเกิด

ผู้จัดการแผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน

ผมอยากจะเชิญชวนเครือข่ายพื้นที่ทุกภาคส่วนของสังคมในชุมชนในเมือง ในจังหวัด มาร่วมกันพัฒนาตัวชี้วัดเมืองสื่อสร้างสรรค์ บนพื้นฐานที่ว่าเรามีต้นแบบที่ดี เรามีทุนทางสังคมที่ดี เรามีพื้นที่สร้างสรรค์ ทุนทางสังคมที่จะขยายพื้นที่สื่อดีๆ ด้วยสื่อศิลปวัฒนธรรม สื่อเยาวชนที่ครอบครัว ชุมชน สังคม ช่วยกันสร้างขึ้น

ขณะเดียวกันสื่อที่มาจากภายนอก ชุมชนก็ต้องช่วยกันตรวจสอบช่วยกันสร้างภูมิคุ้มกัน ซึ่งสุดท้ายนี้ ก็คือ คุณภาพชีวิตในเมือง คุณภาพสิ่งแวดล้อม คุณภาพของเยาวชนลูกหลานของเรา ในอนาคต เมืองสื่อสร้างสรรค์ จะเข้ามามีบทบาทกับชีวิตของเราและลูกหลาน เพราะว่าสื่อปัจจุบันเข้าถึงเยาวชนและเป็นตัวชี้นำ หากเราไม่มีภูมิคุ้มกันที่ดี มันก็จะอันตราย

อยากจะให้เริ่มต้นมองจากสิ่งที่ใกล้ๆ รอบตัวก่อน ในบ้านของเรา ชุมชนของเรา วัด โรงเรียน ตำบล อำเภอ และจังหวัดของเรา เราอยากเห็นอะไรที่เป็นมาตรฐาน อยากเห็นการเปลี่ยนแปลงอะไร สิ่งที่ดีอยู่แล้วอะไรต้องคงไว้ หรือต้องเพิ่มเติมคืออะไร

เมืองสื่อสร้างสรรค์ถือว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิต แต่จะไม่ประสบความสำเร็จเลยถ้าขาดการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ ขาดการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นเด็กเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นครู ประชาชนชาวบ้าน ภูมิปัญญา วัด โรงเรียน นักการศึกษา นักพัฒนาต่างๆ รวมทั้งผู้บริหารทุกภาคส่วนต้องเข้ามามีส่วนร่วม มันจะเกิดขึ้นเป็นรูปธรรมในระยะสั้น ระยะกลาง หรือในระยะยาว เราจะทำแผนร่วมกันหลังจากที่มีตัวชี้วัดและมาตรฐานในเรื่องเหล่านี้

दनัย หวังบุญชัย

ผู้จัดการแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ

ว่าด้วย...การกล่าวนำ

เมืองสี่สร้างสรรค์ : ตัวชีวิตและการนำไปใช้ เป็นส่วนหนึ่งของรายงานการวิจัยเรื่อง **“เมืองสี่สร้างสรรค์: การพัฒนาตัวชีวิตและบทเรียนเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน”** ภายใต้ความร่วมมือระหว่างสำนักงานณรงค์และสื่อสารสาธารณะเพื่อสังคม สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ กับมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ความคิดเรื่องเมืองสี่สร้างสรรค์ ก่อรูปขึ้นมาจากความจริงที่ว่าในโลกของเด็กก็มีสื่อที่ไม่เหมาะสมอยู่จริง มีอยู่มากมาย และเด็ก ๆ จำนวนหนึ่งก็ใช้เวลาถึงหนึ่งในสามของชีวิตอยู่ในโลกใบนั้น ซึ่งอาจมีสื่อดีอยู่บ้าง แต่ก็คงไม่ผิดถ้าจะกล่าวว่าส่วนใหญ่เป็นสื่อมอมเมาแทบทั้งสิ้น บทเรียนและประสบการณ์การทำงานที่เกี่ยวข้องกับเด็กและสื่อของกลุ่มแผนงานสี่สร้างสรรค์สุขภาพชีวิต ต้องสร้าง “โลกใหม่” ให้เด็กด้วยหลักการ 3 ดี คือ พื้นที่ดี สื่อดี และภูมิดี บนความร่วมมือของบ้าน วัด โรงเรียน องค์กรสื่อ องค์กรชุมชน ท้องที่ (กำหนด ผู้ใหญ่บ้าน) และท้องถิ่น (องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น)

พื้นที่ดี หมายถึง พื้นที่ที่ทุกคนมีส่วนร่วมในการออกแบบและใช้ประโยชน์ร่วมกัน เป็นพื้นที่ที่บุคคล ครอบครัวและชุมชนได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สานสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เสริมพลังซึ่งกันและกัน โดยอาจเป็นได้ทั้งพื้นที่สร้างสรรค์ทางกายภาพและพื้นที่สร้างสรรค์ทางความคิด

สื่อ หมายถึง สื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับทุกคน ทั้งนี้จะต้องมีการจัดการระบบการสื่อสารและสื่อทุกประเภท ทั้งสื่อหลัก (วิทยุโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์) สื่อท้องถิ่น (เคเบิลโทรทัศน์ หอกระจายข่าว วิทยุชุมชน หนังสือพิมพ์ท้องถิ่น) สื่อพื้นบ้าน (โนรา ลิเก หุ่นกระบอก เพลงพื้นบ้าน ฯลฯ) และสื่อใหม่ (อินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ เกมออนไลน์ โทรศัพท์ ฯลฯ) ให้เอื้อต่อการพัฒนาคนและชุมชน

ภูมิ หมายถึง ภูมิปัญญาในการฉลาดรู้เรื่องสื่อ เท่าทันตนเอง เท่าทันสื่อ และเท่าทันสังคม มีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ อันจะเป็นภูมิคุ้มกันให้กับตนเอง ครอบครัวและชุมชนในการป้องกันภัยรอบด้านและสามารถจัดการกับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ภูมิ ยังหมายถึง การใช้ภูมิปัญญาของทุกฝ่ายในชุมชน ในการมีส่วนร่วมปกป้องดูแลและสร้างชุมชนร่วมกัน

“เมืองสื่อสร้างสรรค์” จึงเป็นบริบทใหม่ในการทำงานเชิงรุกของสำนักงานองค์กรสื่อสารสาธารณะเพื่อสังคม สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพที่ได้บูรณาการงานของแผนงาน 3 แผนเข้าด้วยกัน คือ แผนงานสร้างสุขภาวะเยาวชน, แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน และแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ โดยร่วมมือกับ “แกนนำ” ชุมชนท้องถิ่นในพื้นที่นำร่อง 3 จังหวัด คือ แม่ฮ่องสอน สุรินทร์ และเพชรบุรี ในอันที่จะสร้างสรรค์ให้ทั้งสามจังหวัดเป็น “เมืองต้นแบบ” ที่ประชาชนทุกกลุ่มและทุกเพศวัยอยู่ร่วมกันอย่างมีสุขภาวะ ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคมและปัญญา

ตัวชี้วัดเมืองสี่สร้างสรรค์ เป็น “นวัตกรรม” ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นบนฐานความรู้ทางวิชาการและบทเรียน ประสบการณ์การทำงานในพื้นที่ของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องในชุมชนท้องถิ่นได้มีกรอบเกณฑ์บางประการที่จะบ่งชี้อย่างเป็นทวิสัย และนำมาใช้เป็น “เครื่องมือ” ของการดำเนินงานไปสู่เป้าหมายของความเป็นเมืองสี่สร้างสรรค์โดยการเก็บข้อมูลอย่างต่อเนื่องทุกปี

ตัวชี้วัด รวมทั้งคำอธิบายและแนวทางการเก็บข้อมูลในหนังสือเล่มเล็กนี้ ถูกออกแบบมาเพื่อให้เข้าใจง่าย ใช้งานง่าย ไม่ต้องพะรุงพะรังกับรูปแบบและภาษาที่เป็นวิชาการ แต่ถึงกระนั้นก็ตาม ในรายละเอียดของแต่ละตัวชี้วัดก็ไม่อาจ “ถอด” ให้ง่ายไปกว่านี้ได้ เนื่องจากอาจก่อให้เกิดความเข้าใจที่ไม่ตรงกัน

หนังสือเล่มนี้...ผู้ใช้สามารถที่จะนำมาประเมินตนเองได้ตลอดเวลา อันจะทำให้ทราบว่าการเดินทางไปอยู่ในเส้นทางหรือไม่ เดินไปถึงจุดใดแล้ว และจุดไหนจะเป็นเป้าหมายต่อไป อีกทั้งข้อมูลที่รวบรวมได้จากการประเมินตนเอง ก็จะเป็นประโยชน์ยิ่งสำหรับการวางแผนการดำเนินงานต่อไป ผู้วิจัยหวังว่าคู่มือเล่มนี้จะช่วยให้ทุกท่านเดินทางไปสู่เป้าหมายอย่างมีความสุข แต่นี่ก็คงไม่ใช่คู่มือการทำงานด้านเด็กกับสื่อที่ดีที่สุดและสมบูรณ์ที่สุด เวลาที่นำไปใช้จริง อาจต้องมีการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับบริบทของแต่ละพื้นที่อีกครั้งหนึ่ง ซึ่งคนในพื้นที่เท่านั้นที่จะรู้และเข้าใจได้ดีกว่าใครๆ ในส่วนของผู้จัดทำก็ยังอยากหวังที่จะได้แง่มุมของการสะท้อนกลับทั้งสิ่งที่ดีและสิ่งที่ต้องแก้ไขปรับปรุง

อย่างไรก็ตาม... จากจุดแรกเริ่มของการวิจัย จนมาถึงบรรทัดนี้...

ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.วิลาสินี อดุลยานนท์ ผู้อำนวยการ
สำนักบรรณรักษ์และสื่อสารสาธารณะเพื่อสังคม คุณเข้มพร วิรุณราพันธ์
ผู้จัดการแผนงานสร้างสุขภาวะเยาวชน คุณสุดใจ พรหมเกิด ผู้จัดการ
แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน อาจารย์दनัย หวังบุญชัย ผู้จัดการ
แผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ คุณญาณี รัชต์บริรักษ์ และ
น้องๆ คณะทำงานกลุ่มแผนงานสื่อสร้างสรรค์สุขภาวะทุกคน ที่ร่วมกัน
ให้ข้อคิดและคำปรึกษาที่มีประโยชน์ยิ่ง

ขอบคุณเป็นพิเศษ รองศาสตราจารย์ประกายภัทร นิยม จาก
สถาบันอาศรมศิลป์ และรองศาสตราจารย์จุมพล รอดคำดี ประธาน
คณะกรรมการบริหารแผนคณะ 5 ที่กรุณาชี้แนะและได้เสียสละเวลา
อันมีค่ามาร่วมตั้งโจทย์และวิพากษ์ผลการศึกษาวิจัย

ขอบคุณด้วยความซาบซึ้งกับทุกท่านที่เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และ
ผู้ที่มาร่วมเวทีการสนทนากลุ่ม ทั้งที่จังหวัดเพชรบุรี สุรินทร์ และ
แม่ฮ่องสอน

ขอบคุณสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพที่ให้การ
สนับสนุนงบประมาณ ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมที่เปิดโอกาส
ให้สร้างสรรค์งานที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน ส่วนที่ไม่อาจ
ลืมได้เลย คือ ทีมงานผู้ช่วยนักวิจัยที่เป็นกำลังหลัก ได้แก่ อาจารย์
พีรพัฒน์ พันศิริ คุณไชยณัฐ ดำดี และคุณจิรัชยา บุญปัญญา

เกศินี จุฑาวิจิตร

พฤศจิกายน 2556

สารบัญ

- [2] กรีนนำ
-
- [10] 3 ดี โมเดล
-
- [15] ตัวชี้วัดเมืองสีเขียวสร้างสรรค์
-
- [22] ตัวชี้วัดที่ 1
กิจกรรมสร้างสรรค์ของครอบครัว
-
- [27] ตัวชี้วัดที่ 2
กิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนหรือในพื้นที่สาธารณะ
-
- [32] ตัวชี้วัดที่ 3
พื้นที่สร้างสรรค์
-
- [36] ตัวชี้วัดที่ 4
สื่อสร้างสรรค์
-
- [43] ตัวชี้วัดที่ 5
ทรัพยากรบุคคล
-
- [47] ตัวชี้วัดที่ 6
งบประมาณและทรัพยากร
-
- [53] ตัวชี้วัดที่ 7
การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การเข้าถึงสื่อและการใช้ประโยชน์
-

สารบัญ

[55] ตัวชีวิตที่ 8

การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การเข้าใจ

[57] ตัวชีวิตที่ 9

การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การสร้างสรรค์

[59] ตัวชีวิตที่ 10

ความสุขของชุมชน

[61] เก็บตก : บทเรียนสู่เมืองสื่อสร้างสรรค์

[67] บรรณานุกรม

เกริ่นนำ



เกริ่นนำ

“เด็กในวันนี้ คือ ผู้ใหญ่ในวันหน้า”

“เด็กคืออนาคตของชาติ”

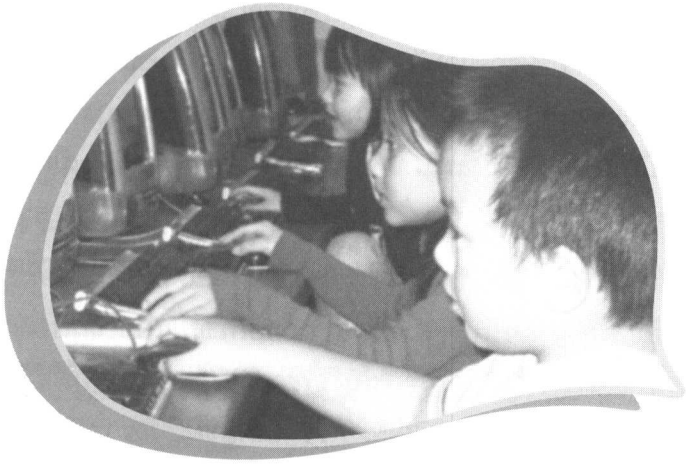
“เธอคือความหวังของสังคม”

คงเป็นคำกล่าวที่เป็นความจริงเสมอ ไม่ว่าโลกจะเปลี่ยนแปลงไป
เช่นไร เด็กๆ จะต้องได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตลอดช่วงวัย เพื่อว่า
สักวันหนึ่งพวกเขาจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดี ฉลาดรู้ อยู่อย่างมีความสุข

แต่ความจริงวันนี้ ... การติดตามสภาวะการณเด็กและเยาวชนโดย
ภาพรวมทั้งประเทศ พบว่า เด็กไทยส่วนใหญ่ใช้เวลาถึงเกือบหนึ่งในสาม
ของชีวิตไปกับการดูโทรทัศน์และอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ต เป็นผลให้มีเวลา
ในการทำกิจกรรมอื่นๆ ลดน้อยลงทั้งเรื่องการเรียน การอ่านหนังสือ
การเล่นกีฬาหรือแม้แต่การนอน และการสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัว
และเพื่อน หากที่สำคัญคือ การได้สัมผัสกับค่านิยมผิดๆ ในเรื่องเพศ
ความรุนแรงและการบริโภคที่ไม่เหมาะสม

นั่นหมายความว่า สุขภาวะของเด็กและเยาวชนกำลัง “ขาด” และ
“พร่อง” ซึ่งไม่ได้ส่งผลกระทบต่อ “ความสุข” ในมิติกาย ใจ และ





จิตวิญญาณหรือปัญญาของเด็กและเยาวชนในระดับ “ปัจเจกบุคคล” เท่านั้น

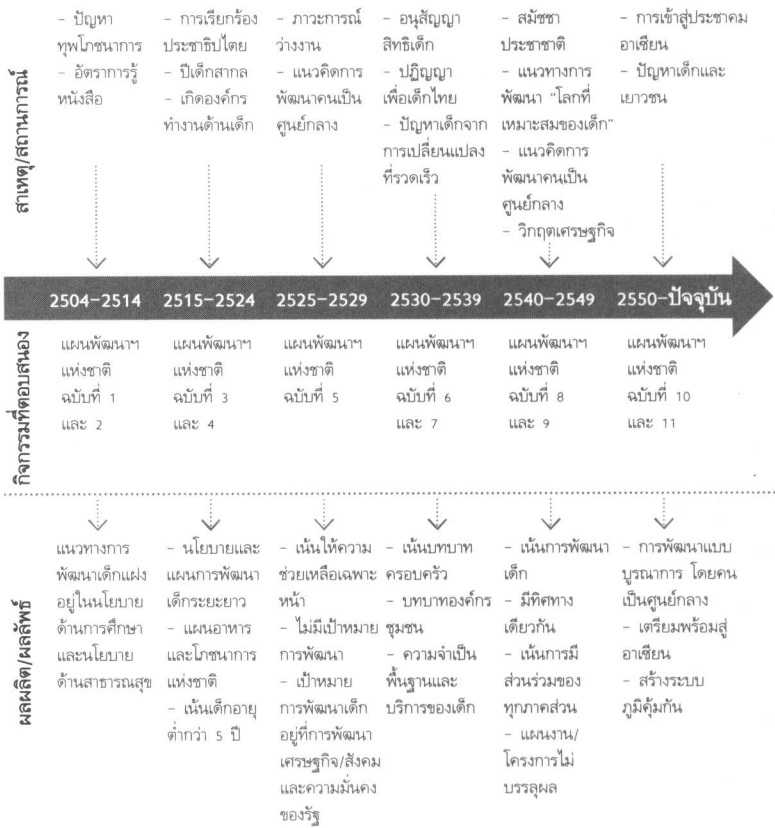
แต่หมายถึง “ความสุข” ของครอบครัว ชุมชนและสังคมโดยรวมด้วย

การบริโภคสื่อที่ไม่เหมาะสม เป็นเสมือน “ต้นน้ำ” ของการแสดงออกหรือการมีพฤติกรรมที่สร้างปัญหา ความเดือดร้อนและความทุกข์ให้กับตนเอง ครอบครัวและชุมชน อย่างไรก็ตาม ในโลกความเป็นจริงปัจจุบัน เราไม่สามารถปฏิเสธการเปิดรับสื่อกระแสหลัก เช่น โทรทัศน์ หรือสื่อใหม่ เช่น โลกออนไลน์ได้

ทางเลือกและทางออกของปัญหานี้ จึงอยู่ที่การพัฒนาให้เด็กและเยาวชนมีความฉลาดรู้เรื่องสื่อ ในขณะที่เดียวกันก็ต้องโน้มนำให้สังคมตระหนักถึงความสำคัญของการผลิตสื่อและการนำสื่ออย่างสร้างสรรค์ตลอดจนสนับสนุนให้ทุกชุมชนมีพื้นที่และกิจกรรมสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับเด็ก เยาวชน คนทุกกลุ่มและทุกเพศวัย



หากย้อนกลับไปศึกษาแนวทางการพัฒนาเด็กและเยาวชนของไทย จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ จะพบว่า ประเทศไทยได้เริ่ม มีนโยบายและแผนการพัฒนาเด็กคุณภาพเด็กและเยาวชนอย่างจริงจังเมื่อ 20 กว่าปีมานี้เอง คือ ตั้งแต่แผนพัฒนาฯ แห่งชาติ ฉบับที่ 6 เป็นต้นมา ซึ่งจากการวิเคราะห์แผนพัฒนาฯ แห่งชาติ ฉบับที่ 1-11 สรุปได้ ดังแผนภาพแสดงเส้นทางการพัฒนาของนโยบายและแผนการพัฒนา เด็กและเยาวชน



แผนภาพแสดงเส้นทางการพัฒนาของนโยบายและแผนการพัฒนาเด็กและเยาวชน



จากแผนภาพดังกล่าว อธิบายได้ว่า ในช่วงแผนพัฒนาฯ แห่งชาติ ฉบับที่ 1 และ 2 (พ.ศ. 2504-2514) ยังไม่มีนโยบายและแนวทางการพัฒนา เด็กและเยาวชนที่เด่นชัด คงมีแต่เพียงแฝงไว้อยู่ในนโยบายด้านการศึกษา และสาธารณสุข

ต่อมาในแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 3 และ 4 (พ.ศ. 2515-2524) รัฐได้ เริ่มให้ความสำคัญกับเด็กและเยาวชนมากขึ้น ส่วนหนึ่งสืบเนื่องมาจาก สถานการณ์ภายในและภายนอก อันได้แก่ การเรียกร้องประชาธิปไตย ของนิสิตนักศึกษา และการที่องค์การสหประชาชาติได้กำหนดให้ ปี พ.ศ. 2522 เป็นปีเด็กสากล จึงทำให้มีหน่วยงานต่างๆ ให้ความสนใจ ในการจัดกิจกรรมการพัฒนาเด็กและเยาวชนมากขึ้น ในช่วงนี้ได้มีการ จัดตั้งคณะทำงานเพื่อกำหนดนโยบายและแผนพัฒนาเด็กระยะยาวขึ้น เป็นครั้งแรก มีการกำหนดแผนอาหารและโภชนาการแห่งชาติ โดยมุ่งเน้น ที่เด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี

ส่วนแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 5 (พ.ศ. 2525-2529) นโยบายการ พัฒนาเด็กและเยาวชนยังคงเน้นไปที่การแก้ปัญหาโภชนาการ สุขภาพกาย สุขภาพจิต สติปัญญาและความสามารถพื้นฐานเพื่อเตรียมเข้าสู่อาชีพเป็น สำคัญ นโยบายส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นการให้ความช่วยเหลือเฉพาะหน้า และมุ่งเน้นที่ประโยชน์ทางเศรษฐกิจสังคมและความมั่นคงของรัฐมากกว่า ที่จะเน้นนโยบายที่มีเด็กและเยาวชนเป็นเป้าหมาย

เมื่อเข้าสู่แผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 6 และฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2530-2539) ได้ เริ่มมีการกำหนดแผนการพัฒนาเด็กที่ชัดเจนมากขึ้น โดยให้ความสำคัญ กับบทบาทของครอบครัว องค์กรชุมชน องค์กรภาคประชาชน มีการลงนาม รับรองอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กอันเป็นแนวปฏิบัติที่สำคัญในการปกป้อง ค้ำครองและพัฒนาเด็ก จัดทำแผนปฏิบัติการหลักของปฏิญญาเพื่อ



เด็กไทยมุ่งตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานและบริการของเด็ก และแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชนอันเป็นผลพวงที่สืบเนื่องมาจากการพัฒนาประเทศ

สำหรับแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544) นับได้ว่าเป็นแผนที่มีการเปลี่ยนแปลงจากเดิมที่เน้นการพัฒนาเศรษฐกิจมาเป็นการพัฒนาที่เน้นคนเป็นศูนย์กลาง โดยมีแผนงานและโครงการที่ชัดเจนในการพัฒนาศักยภาพของเด็กและเยาวชน กิจกรรมการพัฒนาเด็กที่กระจัดกระจายอยู่ในหน่วยงานต่างๆ เริ่มดำเนินไปในทิศทางที่สอดคล้องกัน แต่เมื่อเกิดวิกฤติเศรษฐกิจ 2540 ก็ทำให้งานต่างๆ ที่กำหนดไว้ไม่อาจบรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

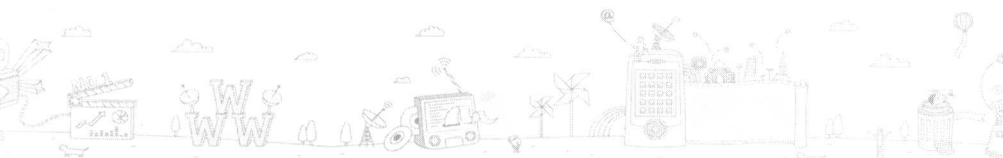
ครั้งถึงแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 9 (พ.ศ. 2545-2549) ก็ยังคงยึดคนเป็นศูนย์กลางการพัฒนาตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง นโยบายด้านการพัฒนาประชากรเน้นที่ประชากรวัยเด็กทั้งเรื่องการศึกษาและสุขภาพ โดยยึดการทำงานแบบมีส่วนร่วม โดยในปี 2545 ที่ประชุมสมัชชาสหประชาชาติสมัยพิเศษ ว่าด้วยเรื่องเด็ก ได้ตกลงรับรองเอกสาร “โลกที่เหมาะสมสำหรับเด็ก” ให้เป็นแนวทางการดำเนินงานด้านการพัฒนาเด็กในทศวรรษหน้า เป็นผลให้ประเทศไทยต้องนำแนวทางดังกล่าวมาจัดทำนโยบาย ยุทธศาสตร์ และแผนปฏิบัติการในระดับชาติ

ในช่วงของแผนพัฒนาฯ แห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550-2554) และฉบับที่ 11 (พ.ศ. 2555-2559) ประเทศไทยยังคงเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในหลายบริบท รวมถึงการเตรียมเข้าสู่ประชาคมอาเซียน จึงต้องมีการเตรียมความพร้อมของคนและระบบให้มีภูมิคุ้มกันพร้อมรับการเปลี่ยนแปลงและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น โดยยังคงยึดเชิญ “ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง” มาเป็นแนวปฏิบัติในการพัฒนาแบบบูรณาการ



เป็นองค์รวมที่มี “คนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา” ต่อเนื่องจากแผนพัฒนาฯ แห่งชาติ ฉบับที่ 8 และ 9 และให้ความสำคัญกับพลังสังคมทุกภาคส่วนให้มีส่วนร่วมดำเนินการในทุกขั้นตอนของแผนฯ พร้อมสร้างเครือข่ายการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์การพัฒนาสู่การปฏิบัติรวมทั้งติดตามตรวจสอบผลการดำเนินงานตามแผนอย่างต่อเนื่อง

สำหรับปี พ.ศ. 2555-2556 ได้มีการเคลื่อนไหวเรื่องการเสนอร่างพระราชบัญญัติกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยเมื่อวันที่ 16 มกราคม 2556 สมาชิกวุฒิสภาได้ลงมติรับหลักการแล้ว หากก็ยังมีอีกหลายขั้นตอนกว่าที่พระราชบัญญัติดังกล่าวจะได้ประกาศและมีผลบังคับใช้ วัตถุประสงค์สำคัญของร่าง พ.ร.บ.ดังกล่าว คือ การส่งเสริม สนับสนุนการมีส่วนร่วมของประชาชนในทุกพื้นที่เพื่อให้เกิดการพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ การเข้าถึงสื่อและการใช้ประโยชน์จากสื่ออย่างทั่วถึง รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนให้ประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนมีทักษะในการรู้เท่าทันสื่อ เฝ้าระวังสื่อที่ไม่ปลอดภัยและสร้างสรรค์และสนับสนุนการใช้สื่อเพื่อการพัฒนาตนเอง ชุมชนและสังคม



แม้ว่านโยบายระดับชาติจะให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็ก และเห็นความสำคัญของสื่อมากขึ้น แต่ความเป็นจริง เด็กและเยาวชนไม่อาจปฏิเสธการเปิดรับสื่อได้ และรัฐเองก็ไม่สามารถสกัดกั้นสื่อที่ไม่เหมาะสมได้ คำตอบสำคัญของโจทย์นี้จึงได้แก่ การสร้างบริบทใหม่ในชุมชนท้องถิ่น โดยความร่วมมือของทุกภาคส่วน

ความคิดเรื่อง “เมืองสื่อสร้างสรรค์” คือ บริบทใหม่ของการทำงานเชิงรุกที่กลุ่มแผนงานสื่อสร้างสรรค์สุขภาพ สำนักณรงค์และสื่อสารสาธารณะเพื่อสังคม สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ได้บูรณาการงานของแผนงาน 3 แผนเข้าด้วยกัน คือ

แผนงานสร้างสุขภาวะเยาวชน

แผนงานสร้างเสริมวัฒนธรรมการอ่าน

แผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ

โดยร่วมกันทำงานในพื้นที่นำร่อง 3 จังหวัด คือ แม่ฮ่องสอน สุรินทร์ และเพชรบุรี ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีทุนเดิมอยู่ โดยอาศัยยุทธศาสตร์ 3Ms อันประกอบด้วย M1 สื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม, M2 พื้นที่สร้างสรรค์ และ M3 แบบแผนพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ในครอบครัว สถานศึกษาและชุมชนสาธารณะ

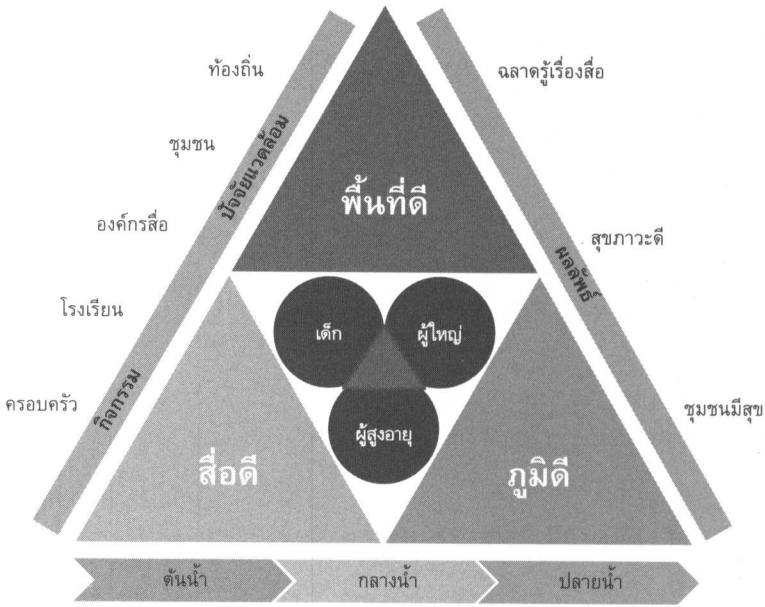
สื่อสร้างสรรค์ คือ สื่อที่มีเนื้อหาสร้างเสริมศีลธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ ทักษะการใช้ชีวิต การฉลาดรู้เรื่องสื่อของประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและสังคม รวมถึงส่งเสริมให้ประชาชนมีความสามัคคีและใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายและมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาได้อย่างเป็นสุข

เมืองสื่อสร้างสรรค์ คือ “เมืองต้นแบบ” ของการมีสื่อดี การจัดการด้านพื้นที่ที่ดี ภูมิปัญญาดี

ဒီ နေ့

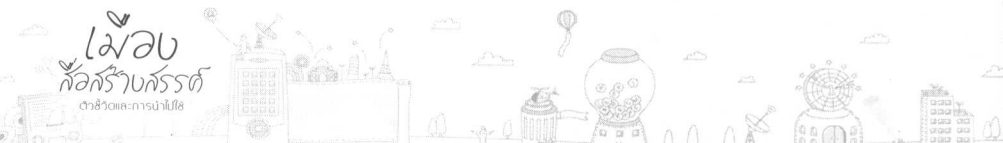


3 ดี โมเดล



แบบจำลองความคิดตัวชีวิตเมืองสื่อสร้างสรรค์

แบบจำลอง 3 ดี ได้ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อให้เห็นภาพเมืองสื่อสร้างสรรค์ หรือเมืองแห่งวิถีสุขภาวะที่ทุกคนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ทั้งด้วยปัญญาที่เข้าถึงความดี ความงามและความจริง



การสร้างเมืองสี่สร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นในระดับจังหวัด อำเภอ ตำบล หรือชุมชนเล็กๆ ต้องเริ่มด้วยหลักการ 3 ดี อันประกอบด้วย 1) สื่อดี 2) พื้นที่ดี และ 3) ภูมิดี

สื่อดี จะเป็นสื่อที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับทุกคน นั้นหมายความว่า ผู้คนจะได้รับและได้ใช้สื่อที่เหมาะสมกับการพัฒนาในแต่ละช่วงวัย ทั้งเด็ก เยาวชน และครอบครัวมีโอกาสเข้าสื่อดีได้ โดยไม่จำกัดโอกาส เวลา และสถานที่ “สื่อ” ในที่นี้ หมายถึง สื่อทุกประเภท ทั้งสื่อมวลชน สื่อท้องถิ่น สื่อพื้นบ้าน ปรากฏณ์ท้องถิ่น และสื่อใหม่

พื้นที่ดี พื้นที่สร้างสรรค์ หรือพื้นที่สุขภาวะ หมายถึง พื้นที่ที่ทุกคนมีส่วนร่วมในการออกแบบและใช้ประโยชน์ร่วมกัน เป็นพื้นที่ที่บุคคล ครอบครัวและชุมชนได้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ สานสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เสริมพลังซึ่งกันและกัน “พื้นที่ดี” ในที่นี้ อาจเป็นได้ทั้งพื้นที่สร้างสรรค์ทางกายภาพและพื้นที่สร้างสรรค์ทางความคิด

พื้นที่สร้างสรรค์ทางกายภาพ หมายถึง พื้นที่สาธารณะที่มีความปลอดภัย เป็นพื้นที่ที่จัดให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลมาใช้ประโยชน์ร่วมกัน หรือใช้ในการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์เป็นประจำ เช่น การจัดสวนหย่อม ให้เป็น “พื้นที่ออกกำลังกาย” การจัดลานวัดเป็น “ลานแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม” การจัดสนามกีฬาให้เป็น “ตลาดนัดอาหารปลอดภัย” การจัดห้องสมุดของโรงเรียนให้เป็น “แหล่งเรียนรู้โลกกว้าง” ที่บุคคลทั่วไปสามารถเข้าไปใช้ได้โดยไม่มีข้อจำกัดด้านโอกาสและเวลา เป็นต้น

พื้นที่สร้างสรรค์ทางความคิด หมายถึง การจัดให้มีเวทีเพื่อการแลกเปลี่ยนทางความคิด ทั้งอย่างเป็นทางการ เช่น การประชุมหารือเป็นวาระประจำ และอย่างไม่เป็นทางการ เช่น สภากาแฟ เป็นต้น เพื่อให้บุคคลหลากหลาย กลุ่ม เพศ วัย ได้มาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น



ต่อสถานการณ์ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในบ้านเมืองหรือในชุมชน ตลอดจน แลกเปลี่ยนถึงแนวทางการแก้ไขปัญหาอันเอื้อต่อความสุขและการพัฒนา ในแต่ละช่วงวัยของทุกคน

ภูมิดี หมายถึง ภูมิปัญญาในการฉลาดรู้เรื่องสื่อ ซึ่งหมายถึง การเท่าทันสื่อ เท่าทันตนเอง เท่าทันสังคม มีทักษะในการคิด วิเคราะห์ อย่างมีวิจารณญาณ อันจะเป็นภูมิคุ้มกันให้กับตนเอง ครอบครัวและ ชุมชนในการป้องกันภัยรอบด้านและสามารถจัดการกับการเปลี่ยนแปลง ได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ คำว่า “ภูมิดี” ยังหมายรวมถึง การใช้ ภูมิปัญญาของทุกฝ่ายในชุมชน ในการมีส่วนร่วมปกป้องดูแลและสร้าง ชุมชนร่วมกัน

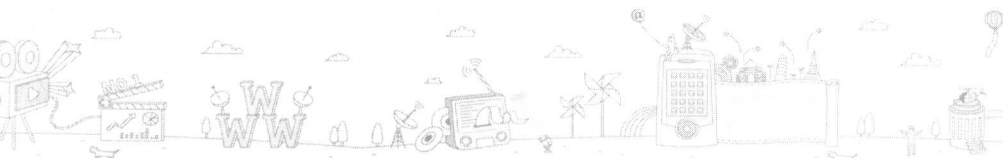
หลักการ 3 ดีนี้ มีความเกี่ยวข้องและสอดคล้องกันอย่างเป็น องค์กรวม ทั้งเป็นปฏิสัมพันธ์ที่มีความเป็น “พลวัต” จากต้นน้ำสู่ปลายน้ำ การมี “สื่อดี” ก็เหมือน “ต้นน้ำ” ที่ไปทำให้เกิดกระบวนการ ของการจัดการด้าน “พื้นที่” ในชุมชนหรือสังคมนั้นๆ จนทำให้เกิด “พื้นที่ดี” อันเปรียบได้กับกลางน้ำ และท้ายที่สุด ทั้งสื่อดีและพื้นที่ดี ก็ทำให้ผู้คนมีภูมิปัญญาที่เป็นดังภูมิคุ้มกันไม่ให้ตกไปสู่อบายทั้งปวง ซึ่งเปรียบได้กับ “ปลายน้ำ” ในทางกลับกัน การที่บุคคลและชุมชน มีภูมิปัญญาและภูมิคุ้มกันที่ดี พวกเขา ก็จะเป็น “นวัตกรรม” หรือ ผู้สร้างสรรค์นวัตกรรม ที่ทำให้เกิด “สื่อดี” และ “พื้นที่ดี” ต่อไป

เมืองสื่อสร้างสรรค์ จะต้องรองรับความต้องการการสื่อสารและ วิถีชีวิตที่แตกต่างหลากหลายของคนทุกกลุ่ม ทุกประเภทครอบคลุม ทั้ง 3 วัย คือ เด็กและเยาวชน คนวัยทำงาน และผู้สูงอายุ คนทั้งสามวัย สามารถที่จะสื่อสารกันเองได้เป็นอย่างดี มีโอกาสในการเข้าถึงสื่อดี

พื้นที่สร้างสรรค์ และเจริญปัญญาได้ตามความต้องการ ความถนัดและความสนใจ

การมีสื่อที่ดี พื้นที่ดีและภูมิดี จะก่อให้เกิด “ผลลัพธ์” และ “ผลกระทบ” ที่ดีตามไปด้วย นั่นคือ การฉลาดรู้เรื่องสื่อ ซึ่งประกอบด้วย การเข้าถึงสื่อและการใช้ประโยชน์ การเข้าใจ และการสร้างสรรค์ ผลลัพธ์นี้สังเกตและวัดได้จากพฤติกรรมของเด็ก เยาวชนและผู้คนในเมืองนั้น ส่วนผลกระทบสังเกตได้จากการที่บุคคลมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีการสื่อสารที่ดีต่อกัน และชุมชนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

ผลลัพธ์ที่ดี ย่อมมาจากกระบวนการที่ดี “กระบวนการ” ในที่นี้ประกอบด้วย กิจกรรมและปัจจัยแวดล้อม อันหมายความว่า การสร้างเมืองสื่อสร้างสรรค์ ต้องอาศัยกระบวนการที่ดำเนินการโดยสถาบันหลักที่เกี่ยวข้อง 5 สถาบัน คือ ครอบครัว โรงเรียน องค์กรสื่อ ชุมชน (ผู้นำ/ปราชญ์ชาวบ้าน ฯลฯ) และท้องถิ่น (องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น) โดยมีอีกหลายภาคส่วนในชุมชนท้องถิ่นคอยหนุนเสริม เช่น องค์กรศาสนา หรือองค์กรชุมชนต่างๆ



ตัวชีวิต

เมืองสี่สร้างสรรค์



ตัวชี้วัดเมืองสี่อสังสรรค์ที่ได้พัฒนาขึ้นมีทั้งหมด 10 ตัวชี้วัดหลัก 25 ตัวชี้วัดย่อย ซึ่งจำแนกได้ 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบ ด้านกิจกรรม ปัจจัยแวดล้อม และผลลัพธ์ แต่ละตัวชี้วัดจะถูกกำกับ ด้วยสถาบันเจ้าภาพหลัก ซึ่งจะต้องจัดกระบวนการต่างๆ เพื่อให้บรรลุ ผลสำเร็จโดยอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน

ตัวชี้วัดด้านกิจกรรม เป็นตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรม สร้างสรรค์ของครอบครัว ชุมชนและท้องถิ่น ประกอบด้วย 2 ตัวชี้วัดหลัก 6 ตัวชี้วัดย่อย

ตัวชี้วัดด้านปัจจัยแวดล้อม เป็นตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ บริบทของชุมชนให้เอื้อต่อการพัฒนา โดยการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน ประกอบด้วย 4 ตัวชี้วัดหลัก 12 ตัวชี้วัดย่อย

ตัวชี้วัดด้านผลลัพธ์ เป็นตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบที่ต้องการให้เกิดขึ้น ประกอบด้วย 4 ตัวชี้วัดหลัก 7 ตัวชี้วัดย่อย

ตัวชี้วัดที่ดี

ตัวชี้วัดที่ดี ต้องตอบโจทย์ของวิสัยทัศน์ พันธกิจ โจทย์และ เป้าหมายของเรื่องนั้นๆ

ตัวชี้วัดที่ดี ควรมีทั้ง ความตรง ความเที่ยง ความเป็นกลาง ความไวและความสะดวกในการนำไปใช้

ความตรง คือ 1) ตรงประเด็น ตัวชี้วัดต้องชี้วัดได้ ตรงประเด็น มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องโดยตรงกับ คุณลักษณะที่มุ่งวัด เช่น GPA ใช้เป็นตัวชี้วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เป็นต้น 2) มีความเป็นตัวแทน ตัวชี้วัดจะต้องมีความเป็น



ตัวแทนคุณลักษณะที่มุ่งวัดหรือมีมุมมองที่ครอบคลุมองค์ประกอบที่สำคัญของคุณลักษณะที่มุ่งวัดอย่างครบถ้วน เช่น อุดมภูมิร่างกายเป็นตัวชี้วัดสถานะการมีไข้ของผู้ป่วย เป็นต้น

ความเที่ยง คือ บ่งชี้คุณลักษณะที่มุ่งวัดได้อย่างน่าเชื่อถือ มีความคงเส้นคงวา หรือบ่งชี้ได้คงที่เมื่อทำการวัดซ้ำๆ ในช่วงเวลาเดียวกัน เหมือนกับเครื่องชั่งน้ำหนักที่ดี ซึ่งก็ครั้งก็ยิ่งได้ค่าเท่าเดิม

ความเป็นกลาง คือ ไม่มีความลำเอียง ไม่โน้มเอียงเข้าหาฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ไม่ขึ้นำโดยการเน้นการบ่งชี้เฉพาะลักษณะความสำเร็จหรือความล้มเหลวหรือความไม่ยุติธรรม

ความไว คือ ความไวต่อคุณลักษณะที่มุ่งวัด ทั้งสามารถแสดงความผันแปรหรือความแตกต่างระหว่างหน่วยวิเคราะห์ได้อย่างชัดเจน โดยตัวชี้วัดจะต้องมีมาตรและหน่วยวัดที่มีความละเอียดเพียงพอ

ความสะดวกในการนำไปใช้ คือ ต้องสามารถเก็บข้อมูลจากการตรวจ นับ หรือสังเกตได้ง่าย นำไปใช้ได้ สถานการณ์จริง ไม่ซับซ้อนและไม่ใช้งบประมาณมากเกินไป

ตัวชี้วัดที่ดี เมื่อนำไปใช้ ทุกคนที่เกี่ยวข้องต้องเข้าใจตรงกัน

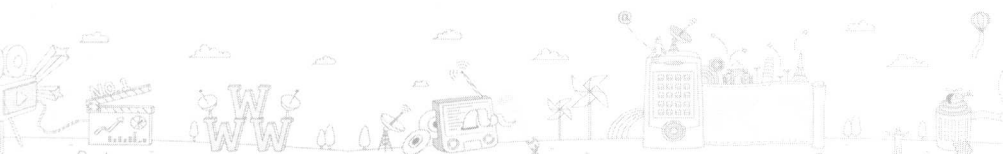
ตัวชี้วัดที่ดี เมื่อนำไปใช้ต้องมีเจ้าภาพหลัก รับผิดชอบในแต่ละตัว ซึ่งหมายรวมถึงการสร้างสรรค์งานที่จะตอบตัวชี้วัด รวมทั้งการเก็บรวบรวมข้อมูลและหลักฐาน



ตารางที่ 1 ภาพรวมตัวชี้วัดเมืองสีเขียวสร้างสรรค์

องค์ประกอบ	ตัวชี้วัด	สถาบันหลัก
กิจกรรม	1. กิจกรรมสร้างสรรค์ของครอบครัว	
	1.1 ความบ่อยครั้งของการใช้เวลาว่างและการทำกิจกรรมสร้างสรรค์	ครอบครัว
	1.2 ระยะเวลาของการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ร่วมกันในแต่ละครั้ง	ครอบครัว
	1.3 ความบ่อยครั้งของการทำกิจกรรมนันทนาการนอกบ้านด้วยกัน	ครอบครัว
	2. กิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนและในพื้นที่สาธารณะ	
	2.1 ลักษณะการมีส่วนร่วมของชุมชนในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์	ชุมชน/ท้องถิ่น
2.2 ความบ่อยครั้งของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนและในพื้นที่สาธารณะ	โรงเรียน/ชุมชน	
	2.3 ความหลากหลายของกิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนและในพื้นที่สาธารณะ	โรงเรียน/ชุมชน
ปัจจัยแวดล้อม	3. พื้นที่สร้างสรรค์	
	3.1 การมีภูมิสถาปัตยกรรมที่สวยงามคงความเป็นเอกลักษณ์	ชุมชน/ท้องถิ่น
	3.2 การกระจายตัวของพื้นที่สร้างสรรค์	ชุมชน/ท้องถิ่น
	3.3 การกระจายตัวของแหล่งเรียนรู้	ชุมชน/ท้องถิ่น

องค์ประกอบ	ตัวชี้วัด	สถาบันหลัก
	<p>4. สื่อสร้างสรรค์</p> <p>4.1 ร้อยละของสื่อท้องถิ่นที่เป็นสื่อสร้างสรรค์</p> <p>4.2 ร้อยละของสื่อท้องถิ่นที่ให้เด็กเยาวชนและครอบครัวมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิต</p> <p>4.3 การมีรูปแบบการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ของเมืองและเรื่องเล่าที่หลากหลาย</p> <p>4.4 ลักษณะการนำใช้หลักสูตรท้องถิ่นเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์</p>	<p>องค์กรสื่อ</p> <p>องค์กรสื่อ</p> <p>โรงเรียน/ชุมชน</p> <p>โรงเรียน/ชุมชน</p>
	<p>5. ทรัพยากรบุคคล</p> <p>5.1 ระดับความมุ่งมั่นของผู้นำชุมชนในการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์</p> <p>5.2 จำนวนครูภูมิปัญญา ประชาชนท้องถิ่นศิลปินพื้นบ้านที่มีบทบาทต่อการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>ชุมชน</p> <p>ชุมชน</p>
	<p>6. งบประมาณและทรัพยากร</p> <p>6.1 ร้อยละของงบประมาณของท้องถิ่นที่ใช้ในการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์</p> <p>6.2 งบประมาณและทรัพยากรของท้องถิ่นที่สนับสนุนแผนงาน/โครงการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ภาคประชาชน</p> <p>6.3 จำนวนนโยบายสาธารณะในประเด็นการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์</p>	<p>ท้องถิ่น</p> <p>ท้องถิ่น</p> <p>ชุมชน/ท้องถิ่น</p>



องค์ประกอบ	ตัวชี้วัด	สถาบันหลัก
ผลลัพธ์	<p>7. การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การเข้าถึงสื่อและการใช้ประโยชน์</p> <p>7.1 จำนวนชั่วโมงต่อวันที่เด็กและเยาวชนใช้ในการบริโภคสื่อ</p> <p>7.2 โอกาสการเข้าถึงนวัตกรรม/ศูนย์เรียนรู้หรือต้นแบบสื่อสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชน</p>	<p>ครอบครัว</p> <p>ชุมชน/ท้องถิ่น</p>
	<p>8. การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การเข้าใจ</p> <p>8.1 ระดับของความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ ประโยชน์ และการเลือกรับเลือกใช้</p> <p>8.2 ร้อยละของเด็กและเยาวชนที่บอกเล่าเรื่องราวของท้องถิ่นได้ด้วยภาคภูมิใจ</p>	<p>โรงเรียน</p> <p>โรงเรียน</p>
	<p>9. การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การสร้างสรรค์</p> <p>9.1 จำนวนชมรมหรือกลุ่มเด็กและเยาวชนที่รวมตัวกันทำกิจกรรมสร้างสรรค์</p> <p>9.2 ระดับความสำเร็จของการสื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลง</p>	<p>ชุมชน/ท้องถิ่น</p> <p>ชุมชน/ท้องถิ่น</p>
	<p>10. ความสุขของชุมชน</p> <p>ระดับความพึงพอใจต่อการมีสื่อที่ดี พื้นที่ดี และภูมิดี</p>	<p>ชุมชน/ท้องถิ่น</p>



มือหัดจะต้องมีการทำหนังสือ มีสื่อสิ่งพิมพ์ที่ดีๆ
นักเขียนจะอยู่ที่นี้หรือไม่ ไม่รู้ แต่ที่นี้พิมพ์แต่หนังสือดีๆ
สำนักพิมพ์อาจจะคุมได้ยากเพราะมาจากส่วนกลาง
แต่เราก็ต้องคุมร้านค้าให้ได้ ร้านค้าต้องมีจริยธรรม
ไม่ขายหนังสือเป๊ปี้ ไม่ขายหนังสือที่มีเนื้อหารุนแรง
หรืออาจจะแบ่งโซน นี่หนังสือเด็ก นี่หนังสือผู้ใหญ่
ต้องละเอียดตรงนี้หมายความว่า...เราจะต้องเข้าไปจัดการให้เกิดสิ่งนี้
ที่นี้ใครล่ะจะเข้าไปรับผิดชอบ
ท้องถิ่นเขาเข้าใจหรือเปล่า เวลาเราไปพูดอย่างนี้ หรือเขาจะเดินหนีเรา

ชัชมิตร แสงกระจ่าง

นักเขียน/ผู้จัดการสำนักพิมพ์คมบาง



ตัวชี้วัดที่ 1

กิจกรรมสร้างสรรค์ของครอบครัว

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด		
	1.1 ความบ่อยครั้ง ของการใช้เวลาว่าง และการทำกิจกรรม สร้างสรรค์	1.2 ระยะเวลาของ การทำกิจกรรม สร้างสรรค์ร่วมกัน ในแต่ละครั้ง	1.3 ความบ่อยครั้ง ของการทำกิจกรรม นันทนาการนอกบ้าน ด้วยกัน
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 ครั้ง หรือมากกว่า

คำอธิบายและรายละเอียด

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



กิจกรรมสร้างสรรค์ของครอบครัว หมายถึง การที่ครอบครัวมีเวลาอยู่ด้วยกัน และใช้เวลาั้นทำกิจกรรมใดๆ ร่วมกัน โดยการมีส่วนร่วมของสมาชิกทุกคน

กิจกรรมนันทนาการ หมายถึง การกระทำที่ทำด้วยความสมัครใจ ในยามว่างเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด ลักษณะที่สำคัญ คือ

1. มีการเคลื่อนไหวของอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย หรือเปลี่ยนแปลงอิริยาบถ โดยเป็นการกระทำที่มีผลต่อการเรียนรู้และประสบการณ์ของชีวิต
2. เป็นการกระทำในเวลาว่าง คือ เวลาที่บุคคลเป็นอิสระจากการหาเลี้ยงชีพ และเป็นเวลาที่เหลือจากการนอนและการประกอบกิจวัตรประจำวัน
3. การเข้าร่วมกิจกรรมต้องเป็นไปโดยความสมัครใจ
4. ต้องก่อให้เกิดความพึงพอใจเพลิดเพลินสนุกสนานในทันที
5. เป็นสิ่งที่มีคุณค่าและประโยชน์ต่อตนเองและสังคมโดยส่วนรวม รวมทั้งไม่เป็นอบายมุขหรือเหตุแห่งความเสื่อมเสียทั้งหลาย
6. ไม่เป็นกิจกรรมสำหรับเลี้ยงชีพหรือเป็นอาชีพ และไม่ต้องการค่าตอบแทน

เป้าหมายและเจตนารมณ์

กิจกรรมสร้างสรรค์และกิจกรรมนันทนาการในครอบครัว เป็น “สื่อ” ที่เชื่อมโยงความรู้สึกและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทั้งยังเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้และการสร้างสุขอย่างเรียบง่าย

ทุกครอบครัว ควรมีกิจกรรมสร้างสรรค์และกิจกรรมนันทนาการ ที่ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างสม่ำเสมอ ด้วยระยะเวลาที่เหมาะสม



ตัวชี้วัดย่อย

ตัวชี้วัดที่ 1.1 ความบ่อยครั้งของการใช้เวลาว่างและการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง ความสม่ำเสมอของการที่สมาชิกในครอบครัวใช้เวลาในยามว่างทำกิจกรรมดีๆ ด้วยกัน

เกณฑ์การพิจารณา

ความถี่ที่สมาชิกในครอบครัวใช้เวลาว่างทำกิจกรรมสร้างสรรค์ด้วยกัน อาจเป็นจำนวนครั้งต่อสัปดาห์ ต่อเดือน หรือต่อปี

ตัวชี้วัดที่ 1.2 ระยะเวลาของการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ร่วมกันในแต่ละครั้ง หมายถึง ความยาวนานในแต่ละครั้งที่ใช้เวลาว่างทำกิจกรรมดีๆ ด้วยกัน

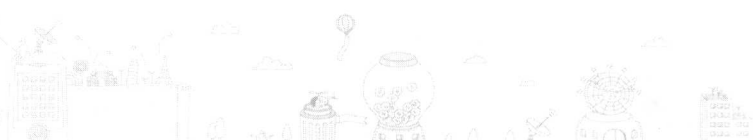
เกณฑ์การพิจารณา

ความยาวนานที่สมาชิกในครอบครัวใช้เวลาว่างทำกิจกรรมสร้างสรรค์ในแต่ละครั้งด้วยกัน อาจกำหนดเป็นจำนวนชั่วโมงหรือจำนวนวัน

ตัวชี้วัดที่ 1.3 ความบ่อยครั้งของการทำกิจกรรมนันทนาการนอกบ้านด้วยกัน หมายถึง ความสม่ำเสมอของการที่สมาชิกในครอบครัวใช้เวลาทำกิจกรรมนันทนาการนอกบ้านด้วยกัน

เกณฑ์การพิจารณา

ความถี่ที่สมาชิกในครอบครัวใช้เวลาทำกิจกรรมนันทนาการนอกบ้านด้วยกัน อาจเป็นจำนวนครั้งต่อสัปดาห์ ต่อเดือน หรือต่อปี



หลักฐานและข้อมูลประกอบการพิจารณา

1. การสำรวจพฤติกรรมการใช้เวลาว่างของครอบครัว ในประเด็นที่เกี่ยวข้อง ได้แก่
 - 1.1 ความบ่อยครั้งในการใช้เวลาว่างและทำกิจกรรมสร้างสรรค์ร่วมกัน
 - 1.2 ระยะเวลาที่ใช้โดยเฉลี่ยในแต่ละครั้ง
 - 1.3 ความบ่อยครั้งที่ครอบครัวได้ทำกิจกรรมนันทนาการนอกบ้านด้วยกัน
 - 1.4 ประเภทของกิจกรรมสร้างสรรค์
 - 1.5 ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
2. การสังเกตและการสัมภาษณ์เด็กนักเรียนและผู้ปกครอง
3. การเล่าเรื่องด้วยภาพ “ความสุขเล็กๆ ที่อยู่ใกล้ตัว” หรือ “ความสุขของครอบครัวฉัน” เป็นต้น



วันนี้ เราขาด “นวัตกรรมทางสังคม”

ต้องสร้างคนแบบนี้ขึ้นก่อน การสร้างนวัตกรรมไม่ใช่ใครก็ได้ที่จบปริญญา มันไม่จำเป็น จบอะไรก็ไม่สำคัญเท่ากับใฝ่เรียนรู้ หลวงพ่อท่านพุทธทาสท่านจับขึ้นไหน ท่านเป็นนวัตกรรมชีวิต รู้แจ้ง เพราะฉะนั้น การศึกษาต้องกลับไปสร้างที่นวัตกรรม ต้องจัดคอร์สหล่อหลอมสร้างนวัตกรรม สร้างหลักสูตรนี้ขึ้นมาก่อน แล้วต้องมีนวัตกรรมผู้เป็นต้นแบบมานำกระบวนการ มานำความรู้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์คิวกานท์ ปทุมสูติ

นักเขียน



ตัวชี้วัดที่ 2

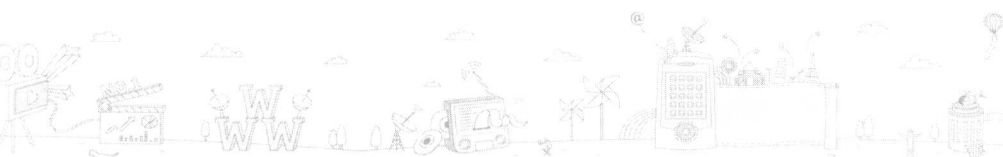
กิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนและในพื้นที่
สาธารณะ

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด		
	2.1 ลักษณะการมีส่วนร่วมของชุมชนในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์	2.2 ความบ่อยครั้งของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนและในพื้นที่สาธารณะ	2.3 ความหลากหลายของกิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนและในพื้นที่สาธารณะ
1 คะแนน	1 ข้อ	ปีละ 1 ครั้ง	1 ประเภท
2 คะแนน	2 ข้อ	ปีละ 2 ครั้ง	2 ประเภท
3 คะแนน	3 ข้อ	ปีละ 3 ครั้ง หรือมากกว่า	3-4 ประเภท

คำอธิบายและรายละเอียด

โรงเรียน หมายถึง สถานศึกษาที่อยู่ในชุมชน

พื้นที่สาธารณะ หมายถึง พื้นที่ในโลกทางสังคมซึ่งปัจเจกบุคคลสามารถมาพบปะพูดคุยและอภิปรายกันได้อย่างเสรีในประเด็นปัญหาต่างๆ อันจะก่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกันและนำไปสู่การตัดสินใจร่วมกันต่อไป พื้นที่ดังกล่าวนี้จึงเป็นอาณาบริเวณที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารการสร้างความรู้สึกร่วมกันเป็นส่วนรวม และผลประโยชน์ของส่วนรวม



พื้นที่สาธารณะอาจเป็นได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม

พื้นที่สาธารณะในเชิงรูปธรรม คือ พื้นที่ทางกายภาพที่มีขอบเขตชัดเจนแน่นอน เช่น สวนสาธารณะ ลานกีฬา ศาลาวัด ศาสนสถาน จัตุรัสกลางเมือง ที่อ่านหนังสือ ร้านกาแฟ

ส่วนพื้นที่สาธารณะในเชิงนามธรรม ได้แก่ เวทีการประชุมเพื่อการแลกเปลี่ยนความคิด เวทีในสื่อสังคมออนไลน์ เป็นต้น

การมีส่วนร่วมของชุมชน หมายถึง การเปิดโอกาสให้ประชาชนไม่ว่าจะเป็นบุคคลหรือกลุ่มบุคคลเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง ทั้งทางตรงและทางอ้อมในสิ่งที่มีผลกระทบต่อตนเองหรือชุมชน ซึ่งจำแนกลักษณะการมีส่วนร่วมได้ ดังนี้

1. ร่วมรับรู้ รับทราบ
2. ร่วมคิด ร่วมวางแผน และร่วมตัดสินใจ
3. ร่วมกิจกรรม

ความหลากหลายของกิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง ประเภทของกิจกรรม จำแนกได้ ดังนี้

1. กิจกรรมเชิงประเพณี ศาสนาและวัฒนธรรม ได้แก่ การแห่เทียนเข้าพรรษา งานบุญบั้งไฟ การสงฆ์น้ำพระ เทกระจาด ซิงเปอร์ต
2. กิจกรรมเชิงสุขภาพกายและใจ ได้แก่ แอโรบิก ไข่เก็ก โยคะ ไม้พลอง
3. กิจกรรมเชิงสังคม ได้แก่ ถนนคนเดิน ตลาดสีเขียว
4. กิจกรรมเชิงปัญญา ได้แก่ ตลาดนัดทางปัญญา เวทีชาวบ้าน เป็นต้น



เป้าหมายและเจตนาธรรม

กิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนและในพื้นที่สาธารณะ เป็น “สื่อ” ที่เชื่อมโยงความเป็นหนึ่งเดียวกันของบ้าน วัดและโรงเรียน รวมทั้งเชื่อมโยงความรู้สึก ความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และยังเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้และการสร้างสุขอย่างเรียบง่ายให้แก่สมาชิกในชุมชน ทั้งนี้ควรอยู่บนรากฐานของการมีส่วนร่วมของชุมชน

ทุกชุมชน ควรมีกิจกรรมสร้างสรรค์หลากหลายประเภทเพื่อสนองตอบต่อความถนัด ความสนใจและความต้องการที่หลากหลายของบุคคล

ตัวชี้วัดย่อย

ตัวชี้วัดที่ 2.1 ลักษณะการมีส่วนร่วมของชุมชนในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง รูปแบบการมีส่วนร่วมทั้งทางตรงและทางอ้อมของภาคส่วนต่างๆ ในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนหรือในพื้นที่สาธารณะ

เกณฑ์การพิจารณา

ลักษณะการมีส่วนร่วม จำแนกได้ 3 ข้อ คือ 1) ร่วมรับรู้ รับทราบ 2) ร่วมคิด ร่วมวางแผน และร่วมตัดสินใจ และ 3) ร่วมกิจกรรม

ในที่นี้ให้พิจารณาจากลักษณะการมีส่วนร่วมว่า ชุมชน (บ้าน วัด โรงเรียน องค์กรชุมชน ฯลฯ) ได้เข้ามามีส่วนร่วมในข้อใดบ้าง รวมทั้งหมดกี่ข้อ

ตัวชี้วัดที่ 2.2 ความบ่อยครั้งของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ในโรงเรียนและในพื้นที่สาธารณะ หมายถึง ความสม่ำเสมอของการจัดงานหรือการกระทำที่สร้างเสริมสุขภาวะทั้งทางด้าน กาย ใจ สังคมและปัญญาที่คนทุกกลุ่ม ทุกเพศ วัย ในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมได้อย่างไม่มีข้อจำกัด



ถ้าจะเก็บข้อมูลตามตัวชี้วัดเหล่านี้จริงๆ

ผมว่าควรทำสองเรื่องนะ คือ
หนึ่ง ใช้กลไกสำรวจโดยมหาวิทยาลัยในเครือข่าย สสส.

ให้เขาเก็บให้...นี่จะประหยัดสุด

สอง หากอยากรู้อะไรที่เป็นเชิงคุณภาพพิเศษ

ให้ไปจัดสนทนากลุ่มในจังหวัด ให้ถามเลยว่าเป็นอย่างไร

และต้องพยายามอธิบายให้ได้ว่าอันนี้อยู่ในระดับไหน ดีมาก ดี พอใช้
ใช้ไม่ได้ ต้องเก็บได้ว่าอันนี้อยู่ในระดับอะไร ต้องบอกระดับคุณภาพให้ได้
ถ้าบอกไม่ได้ก็ไม่สามารถพัฒนาได้

ดร.อมรวิรัช นาคกรทรรพ

ที่ปรึกษาสถาบันรามจิตติ



ตัวชีวิตที่ 3

พื้นที่สร้างสรรค์

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด		
	3.1 การมีภูมิ- สถาปัตยกรรมที่ สวยงาม คงความ เป็นเอกลักษณ์	3.2 การกระจายตัว ของพื้นที่สร้างสรรค์	3.3 การกระจายตัว ของแหล่งเรียนรู้
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 พื้นที่สาธารณะที่ใช้ในการจัดกิจกรรม สร้างสรรค์ และเปิดโอกาสให้คนทุกเพศทุกวัย ทุกกลุ่มมาใช้ประโยชน์ เป็นพื้นที่ที่สมาชิกในชุมชนร่วมกันออกแบบและเป็นพื้นที่ที่สร้างเสริม ความรู้สึก ร่วมในการเป็นเจ้าของ ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ สร้างความสุข และประสบการณ์ที่มีคุณค่า พื้นที่ดังกล่าวนี้ ได้แก่ สวนหย่อม สนามกีฬา ลานวัด ศาลากลางบ้าน ฯลฯ



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

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

เป้าหมายและเจตนารมณ์

ภูมิสถาปัตยกรรม อาจพิจารณาได้ว่าเป็นทั้งพื้นที่และเป็นสื่อที่สร้างเสริมคุณค่าด้านในและความภาคภูมิใจในภูมิปัญญา วิถีชีวิต ศิลปะและวัฒนธรรม อันจะเป็นภูมิฐานทานให้กับสมาชิกในชุมชน

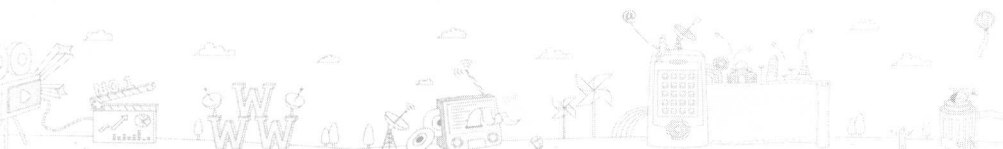
ส่วนพื้นที่สร้างสรรค์และแหล่งเรียนรู้ เป็นพื้นที่ทางกายภาพที่เชื่อมโยงความรู้สึก ความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ทั้งยังเป็น “สื่อทางเลือก” ของชุมชนที่ชุมชนท้องถิ่นสร้างสรรค์ด้วยตนเอง

ตัวชี้วัดย่อย

ตัวชี้วัดที่ 3.1 การมีภูมิสถาปัตยกรรมที่สวยงาม คงความเป็นเอกลักษณ์ หมายถึง การมีอาคารบ้านเรือน หรือโบราณสถาน รวมทั้งสัญลักษณ์อื่นใดที่มีความสวยงาม ปรากฏชัดเจน สามารถ “สื่อ” ถึงภูมิปัญญา วิถีชีวิต ศิลปะและวัฒนธรรม อันเป็นเอกลักษณ์

เกณฑ์การพิจารณา

ระดับของความคิดเห็นที่มีต่อภูมิสถาปัตยกรรม โดยวัดจากความคิดเห็นของบุคคลในท้องถิ่นและนักท่องเที่ยว



ตัวชี้วัดที่ 3.2 การกระจายตัวของพื้นที่สร้างสรรค์ หมายถึง การมีพื้นที่สร้างสรรค์ที่สมาชิกในชุมชนสามารถเข้าถึงได้ กระจายอยู่ครอบคลุมทุกชุมชน ตำบลหรืออำเภอ

เกณฑ์การพิจารณา

จำนวนแหล่งพื้นที่สร้างสรรค์ต่อชุมชน ตำบล หรืออำเภอ

ตัวชี้วัดที่ 3.3 การกระจายตัวของแหล่งเรียนรู้ หมายถึง การมีแหล่งเรียนรู้กระจายอยู่ครอบคลุมทุกชุมชน ตำบล หรืออำเภอ

เกณฑ์การพิจารณา

จำนวนแหล่งเรียนรู้ต่อชุมชน ตำบล หรืออำเภอ

หลักฐานและข้อมูลประกอบการพิจารณา

1. การสำรวจความคิดเห็นของสมาชิกในชุมชนและนักท่องเที่ยวที่มีต่อภูมิสถาปัตยกรรม
2. การสัมภาษณ์บุคคลหลายกลุ่ม หลายฝ่าย
3. ภาพกิจกรรมของพื้นที่สร้างสรรค์และแหล่งเรียนรู้



ฮาดูณ ประกาศว่า นี่คือเมืองสื่อสร้างสรรค์
แต่พฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ใช้สื่อไม่เป็น ด่าทอกัน ไม่รู้จักปยวจา
ยกพวกตีกัน ดิดเหล้าติดยา อบายมุขเต็มไปหมด
ในขณะที่มีเทคโนโลยีการสื่อสารที่ดีมากเลย
หมอว่าท้ายที่สุด มันจะเป็นเมืองสื่อสร้างสรรค์หรือเปล่า
ทำไปทำมาทะเลาะกันตลอดเวลา
เราประกาศตัวได้อย่างไม่ภาคภูมิใจ

นายแพทย์สุริยเดว ทรีปาตี

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล



ตัวชี้วัดที่ 4

สื่อสร้างสรรค์

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด			
	4.1 ร้อยละของสื่อท้องถิ่นที่เป็นสื่อสร้างสรรค์	4.2 ร้อยละของสื่อท้องถิ่นที่เด็กเยาวชนและครอบครัวมีส่วนร่วมในกระบวนการการผลิต	4.3 การมีรูปแบบการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ของเมืองและเรื่องเล่าที่หลากหลาย	4.4 ลักษณะการนำใช้หลักสูตรท้องถิ่นเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์
1 คະແນນ	น้อยกว่าร้อยละ 30	น้อยกว่าร้อยละ 30	1 รูปแบบ	1 องค์กรประกอบ
2 คະແນນ	ร้อยละ 30-60	ร้อยละ 30-60	2 รูปแบบ	2 องค์กรประกอบ
3 คະແນນ	มากกว่าร้อยละ 60	มากกว่าร้อยละ 60	3 รูปแบบ	3 องค์กรประกอบ

คำอธิบายและรายละเอียด

สื่อสร้างสรรค์ หมายถึง สื่อที่มีเนื้อหาส่งเสริมศีลธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ ทักษะการใช้ชีวิตของประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีใน



ครอบครัวและสังคม รวมถึงการส่งเสริมให้ประชาชนมีความสามัคคีและสามารถใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายได้อย่างเป็นสุข

สื่อท้องถิ่น หมายถึง หนังสือพิมพ์ รายการวิทยุชุมชน รายการเคเบิลทีวีรวมทั้งสื่ออื่นใดที่ผลิตและเผยแพร่โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อสารกับบุคคลและองค์กรในท้องถิ่นเป็นสำคัญ 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 การถ่ายทำในพื้นที่ดำเนินการจัดรายการ
3. **ขั้นการทำงานหลังการผลิต (post-production)** ได้แก่ การบันทึกเสียง การตัดต่อ การติดตามและประเมินผล ฯลฯ

การถ่ายทอดประวัติศาสตร์ของเมืองและเรื่องเล่า หมายถึง การส่งต่อความเป็นมา เรื่องราว ตำนาน ภูมินาม ภูมิปัญญา ตลอดจนความภาคภูมิใจต่างๆ ของชุมชนให้กับชนรุ่นหลังอย่างเป็นทางการหรือเป็นลายลักษณ์อักษร

รูปแบบการถ่ายทอด ได้แก่ การจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรท้องถิ่น การจัดอบรมระยะสั้นแก่นักเรียนและผู้สนใจ การจารึกไว้ในแผ่นป้าย การบันทึกและเผยแพร่ในสื่อใหม่ผ่านโลกออนไลน์ เป็นต้น



ตัวชี้วัดย่อย

ตัวชี้วัดที่ 4.1 ร้อยละของสื่อท้องถิ่นที่เป็นสื่อสร้างสรรค์ หมายถึง ค่าร้อยละของสื่อท้องถิ่นทุกประเภท ทั้งหนังสือพิมพ์ รายการวิทยุชุมชน หอกระจายข่าว และรายการโทรทัศน์เคเบิลท้องถิ่น ที่มีเนื้อหาส่งเสริม คีลธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ ทักษะ การใช้ชีวิตของประชาชนโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน และส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและสังคม รวมถึงการส่งเสริมให้ประชาชนมีความสามัคคีและสามารถใช้ชีวิตในสังคมที่มีความหลากหลายได้อย่างเป็นสุข

เกณฑ์การพิจารณา

การวิเคราะห์เนื้อหาของคอลัมน์และรายการของสื่อท้องถิ่นทั้งหมด แล้วหาค่าร้อยละของคอลัมน์และรายการที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ โดยคำนวณ ดังนี้

$$\frac{\text{คอลัมน์/รายการที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์} \times 100}{\text{จำนวนคอลัมน์/รายการทั้งหมด}}$$

ตัวชี้วัดที่ 4.2 ร้อยละของสื่อท้องถิ่นที่เด็ก เยาวชนและครอบครัวมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิต หมายถึง ค่าร้อยละของสื่อท้องถิ่นที่เด็ก เยาวชน และครอบครัวมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งหรือทั้งสามขั้นตอน

เกณฑ์การพิจารณา

การสำรวจจำนวนรวมของคอลัมน์และรายการของสื่อท้องถิ่น แล้วหาค่าร้อยละของคอลัมน์และรายการที่เด็ก เยาวชน และครอบครัวเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการผลิต



โดยคำนวณ ดังนี้

$$\frac{\text{คอลัมน์/รายการที่เด็ก เยาวชนและครอบครัวมีส่วนร่วม} \times 100}{\text{จำนวนคอลัมน์/รายการทั้งหมด}}$$

ตัวชี้วัดที่ 4.3 การมีรูปแบบการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ของเมือง และเรื่องเล่าที่หลากหลาย หมายถึง การมีรูปแบบหลายรูปแบบในการส่งต่อความเป็นมา เรื่องราว ตำนาน ภูมินาม ภูมิปัญญา ตลอดจนความภาคภูมิใจต่างๆ ของชุมชนให้กับชนรุ่นหลังอย่างเป็นทางการหรือเป็นลายลักษณ์อักษร

เกณฑ์การพิจารณา

การสำรวจรูปแบบการถ่ายทอดประวัติศาสตร์ของเมืองและเรื่องเล่า พิจารณาว่ามีทั้งหมดกี่รูปแบบ เช่น รูปแบบการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรท้องถิ่น การจัดอบรมระยะสั้นแก่นักเรียนและผู้สนใจ การจารึกไว้ในแผ่นป้าย การบันทึกและเผยแพร่ในสื่อใหม่ผ่านโลกออนไลน์ เป็นต้น

ตัวชี้วัดที่ 4.4 ลักษณะการนำใช้หลักสูตรท้องถิ่นเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ หมายถึง วิธีการของการพัฒนา การนำหลักสูตรท้องถิ่นไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการปรับปรุงหลักสูตร โดยมีส่วนร่วมของผู้เรียน ชุมชนและโรงเรียน

เกณฑ์การพิจารณา

การสำรวจลักษณะของการพัฒนา การนำไปใช้ และการปรับปรุงหลักสูตร พิจารณาว่ามีครบทั้งสามองค์ประกอบหรือไม่ ดังนี้



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

หลักฐานและข้อมูลประกอบการพิจารณา

1. ชื่อคอลัมน์/ชื่อรายการที่มีเนื้อหาสร้างสรรค์ พร้อมตัวอย่างชิ้นงาน
2. ตัวอย่างผลงานสื่อที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของเด็ก เยาวชน และครอบครัว
3. หลักสูตรท้องถิ่นเกี่ยวกับสื่อสร้างสรรค์ที่โรงเรียนและชุมชน ร่วมกันพัฒนา ร่วมจัดการเรียนการสอน และร่วมประเมิน
4. ผลการประเมินและการปรับปรุงหลักสูตร



สิ่งที่อยากเห็นมาก ก็คือ นักกิจกรรม นักเคลื่อนไหว
ที่เคลื่อนไหวภายใต้การสนับสนุนขององค์กรท้องถิ่น หรือของรัฐ
แล้วมันจะพูดได้เต็มปากเต็มคำ

เราสามารถพูดได้เต็มปากเต็มคำ ว่า นี่คือ ความภูมิใจ
ไม่ต้องกระอักกระอ่วน

ลองคิดว่าถ้าเมืองสี่สร้างสรรค์มีแต่การเคลื่อนไหวจากคนที่อยู่นอก
ระบบทั้งหมด

แล้วไม่ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐเลย

แล้วเราก็พูดว่า... เมืองนี้เป็นเมืองสี่สร้างสรรค์

ผู้ว่าจะทำหน้าที่อย่างไร นายองค์การบริหารส่วนจังหวัด จะทำหน้าที่อย่างไร

ครูชีวัน วิสาสะ

นักเขียน นักเล่นนิทาน



ตัวชี้วัดที่ 5

ทรัพยากรบุคคล

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด	
	5.1 ระดับความมุ่งมั่นของผู้นำ ชุมชนในการพัฒนาการสื่อสาร อย่างสร้างสรรค์	5.2 จำนวนครูภูมิปัญญา ปราชญ์ ท้องถิ่น ศิลปินพื้นบ้านที่สืบบทบาท ต่อการพัฒนาการสื่อสารอย่าง สร้างสรรค์
1 คะแนน	น้อย	1 คน
2 คะแนน	ปานกลาง	2 คน
3 คะแนน	มาก	3 คน หรือมากกว่า

คำอธิบายและรายละเอียด

ผู้นำชุมชน หมายถึง บุคคลที่เป็นศูนย์กลางการสื่อสาร และเป็น
แกนนำทางความคิดและการกระทำ อาจเป็นผู้นำที่เป็นทางการ มีตำแหน่ง
หน้าที่โดยตรงในการรับผิดชอบ เช่น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน นายกองดีการ
บริหารส่วนตำบล ฯลฯ หรืออาจเป็นผู้นำโดยธรรมชาติ เช่น พระภิกษุ
ครูภูมิปัญญา ปราชญ์ท้องถิ่น ศิลปินพื้นบ้าน เป็นต้น



ครูภูมิปัญญา ปราชญ์ท้องถิ่น ศิลปินพื้นบ้าน หมายถึง บุคคลในท้องถิ่นผู้ทรงภูมิปัญญา ทรงคุณวุฒิ เป็นที่ยอมรับว่ามีความรู้ความสามารถอย่างเชี่ยวชาญในด้านใดด้านหนึ่ง

ความมุ่งมั่น หมายถึง ความตั้งใจในการทำงานเพื่อให้งานสำเร็จ ลุล่วงไปด้วยดี ผู้ที่มีความมุ่งมั่นในการทำงาน มีองค์ประกอบสำคัญคือ พละ 5 ประกอบด้วย 1) ศรัทธา คือ ความเชื่อ 2) วิริยะ คือ ความเพียร 3) สติ คือ ความระลึกได้ 4) สมถิ คือ ความตั้งใจมั่น และ 5) ปัญญา คือ ความรอบรู้

เป้าหมายและเจตนารมณ์

ผู้นำที่เป็นทางการ เช่น กำนัน ผู้ใหญ่บ้าน นายกองตำบลปกครองส่วนท้องถิ่น และผู้นำโดยธรรมชาติ เช่น พระ ครู แพทย์ รวมถึงครูภูมิปัญญา ปราชญ์ท้องถิ่น ศิลปินพื้นบ้าน นับเป็นสื่อบุคคลและทุนทางสังคมที่จะช่วยพัฒนาการสื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลง

ตัวชี้วัดย่อย

ตัวชี้วัดที่ 5.1 ระดับความมุ่งมั่นของผู้นำชุมชนในการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การที่ผู้นำชุมชนเห็นความสำคัญของการสื่อสารและการใช้สื่อทุกประเภทเพื่อการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงบุคคล ครอบครัวและชุมชน และมีความตั้งใจที่จะทำงานอย่างเต็มกำลังเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย



เกณฑ์การพิจารณา

การสำรวจความคิดเห็นของบุคคลหลายฝ่ายต่อระดับความมุ่งมั่นของผู้นำทุกคน และหาค่าเฉลี่ยของคะแนนความมุ่งมั่น ผนวกกับการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง

ตัวชี้วัดที่ 5.2 จำนวนครูภูมิปัญญา ราษฎรท้องถิ่น ศิลปินพื้นบ้าน ที่มีบทบาทต่อการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง จำนวนของบุคคลในท้องถิ่นผู้ทรงภูมิปัญญา ทรงคุณวุฒิที่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนท้องถิ่น ไม่ว่าจะอยู่ในบทบาทใดๆ เช่น ผู้นำองค์กร วิทยากร วิทยากรกระบวนการ วิทยากรพี่เลี้ยง หรือผู้ประสานงาน ฯลฯ

เกณฑ์การพิจารณา

การสำรวจจำนวนครูภูมิปัญญา ราษฎรท้องถิ่น ศิลปินพื้นบ้าน ที่ได้เข้ามามีบทบาทต่อการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นในด้านใดด้านหนึ่ง

หลักฐานและข้อมูลประกอบการพิจารณา

1. นโยบายและวิสัยทัศน์ของผู้นำชุมชนที่เป็นลายลักษณ์อักษร
2. ผลการสำรวจความคิดเห็นระดับความมุ่งมั่นของผู้นำชุมชน
3. ผลการประเมินโดยการสังเกตและสัมภาษณ์
4. หลักฐานเชิงประจักษ์ที่ครูภูมิปัญญา ราษฎรท้องถิ่น ศิลปินพื้นบ้าน ได้เข้ามามีบทบาทในด้านการพัฒนา เช่น เป็นประธานกลุ่ม/องค์กรชุมชน, เป็นวิทยากรให้กับโรงเรียน เป็นต้น



ตัวอมิ ศิลปินประจำเมือง มีสื่อประจำเมือง

ใน 77 จังหวัด มีศิลปินทุกจังหวัด

ศิลปินเพลงพื้นบ้าน ศิลปินวาดภาพ

แต่ละจังหวัดมันมีการแสดงอยู่แล้ว แต่ว่าเราจะซุดหาเจอใหม่

หมอลำร้อยเอ็ด กันตรึมศรีสะเกษ กันตรึมสุรินทร์ เชียงใหม่

ซอน่าน รถม้าลำปาง ศิลปินเลี้ยงม้าประจำเมือง ทำรถม้าประจำเมือง

หนังตะลุงที่นครศรีธรรมราช ผู้ทำหน้าที่ประจำเมืองคือใคร

คือศิลปินคนไหน

กุดจี

นักเขียน



ตัวชี้วัดที่ 6

งบประมาณและทรัพยากร

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด		
	6.1 ร้อยละของงบประมาณของท้องถิ่นที่ใช้ในการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์	6.2 งบประมาณและทรัพยากรของท้องถิ่นที่สนับสนุนแผนงาน/โครงการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ภาคประชาชน	6.3 จำนวนนโยบายสาธารณะในประเด็นการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์
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 งบประมาณที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดสรรไว้เพื่อใช้ในการทำกิจกรรมการพัฒนาทางด้านสื่อสารสร้างสรรค์ในชุมชน ซึ่งตนเองเป็นผู้ดำเนินการ หรือจัดสรรไว้เพื่อให้กับองค์กรอื่นๆ



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

นโยบายสาธารณะ หมายถึง ข้อตกลงร่วมของชุมชนท้องถิ่นที่มีจุดมุ่งหมายในการสร้างการเปลี่ยนแปลงหรือเพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชน ชุมชนและท้องถิ่น

เป้าหมายและเจตนารมณ์

การสนับสนุนงบประมาณและทรัพยากรอื่นใดในกิจกรรมการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ รวมถึงการมีนโยบายสาธารณะในเรื่องนี้ เป็นรูปธรรมที่ชัดเจนที่สุดที่แสดงให้เห็นว่าองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นตระหนักถึงความสำคัญของการใช้การสื่อสารเพื่อการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงบุคคล ครอบครัวและชุมชน

ตัวชี้วัดย่อย

ตัวชี้วัดที่ 6.1 ร้อยละของงบประมาณของท้องถิ่นที่ใช้ในการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง งบประมาณที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดสรรไว้สำหรับการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์หรือตอบโจทย์การมีสื่อดี พื้นที่ดีและภูมิดี โดยบรรจุไว้ในแผนพัฒนาตำบลอย่างชัดเจน

เกณฑ์การพิจารณา

การสำรวจและวิเคราะห์การจัดสรรงบประมาณขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่ใช้กับการสื่อสารเพื่อการพัฒนา แล้วหาค่าร้อยละจากจำนวนงบประมาณทั้งหมด

โดยคำนวณ ดังนี้

$$\frac{\text{งบประมาณเพื่อการพัฒนาการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์} \times 100}{\text{งบประมาณทั้งหมด}}$$

ตัวชี้วัดที่ 6.2 งบประมาณและทรัพยากรของท้องถิ่นที่สนับสนุนแผนงาน/โครงการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ภาคประชาชน หมายถึง งบประมาณหรือทรัพยากรอื่นใดที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดสรรหรืออนุญาตให้องค์กรภาคประชาชนนำไปใช้เพื่อดำเนินงานด้านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์หรือตอบโจทย์การมีสื่อดี พื้นที่ดีและภูมิดี

เกณฑ์การพิจารณา

การสำรวจความหลากหลายของวิธีการสนับสนุนที่องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจัดให้กับองค์กรภาคประชาชนในการดำเนินงานด้านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ โดยอาจจะเป็นการสนับสนุน 1) ทรัพยากรเพียงอย่างเดียว หรือ 2) งบประมาณเพียงอย่างเดียว หรือ 3) ทั้งทรัพยากรและงบประมาณ

ตัวชี้วัดที่ 6.3 จำนวนนโยบายสาธารณะในประเด็นการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง จำนวนประเด็นที่เป็นข้อตกลงร่วมของชุมชนท้องถิ่นเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ หรือตอบโจทย์การมีสื่อดี พื้นที่ดีและภูมิดี ซึ่งเป็นข้อตกลงที่มีจุดมุ่งหมายในการสร้างการเปลี่ยนแปลงหรือเพื่อการพัฒนาเด็ก เยาวชน ชุมชนและท้องถิ่น

เกณฑ์การพิจารณา

การนับจำนวนประเด็นของนโยบายสาธารณะ



หลักฐานและข้อมูลประกอบการพิจารณา

1. แผนพัฒนาตำบล
2. หนังสือรับรองการให้งบประมาณสนับสนุนแก่องค์กรภาคประชาชน
3. หลักฐานการให้การสนับสนุนด้านทรัพยากรต่างๆ ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น
4. โครงการ วัตถุประสงค์ กิจกรรม และภาพถ่ายการดำเนินงานด้านการพัฒนาสื่อ กิจกรรมหรือพื้นที่สร้างสรรค์ขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น

จำหวอ ตัวชี้วัดมันเยอะมาก

ย้อนกลับไปต้องดูวิธีการว่า得有กระบวนการคัดกรองตัวชี้วัดอยู่

แต่บางทีสิ่งที่เกิดขึ้นจากเวที ก็เอามาใช้ทั้งหมดไม่ได้

ข้อเสนอต่างๆ มันก็พุ่งไปเยอะเหมือนกัน

สิ่งที่ชุมชนสะท้อน บางอย่างเป็นไปได้ยากมากในการเข้าถึง

หรือเก็บรวบรวมข้อมูล

แต่คิดว่ามันต้องลองเอาตัวชี้วัดเหล่านี้ไปทดสอบ

ดร.ภาสกร อินทุमार

นักวิชาการด้านสื่อ มหาวิทยาลัยมหิดล



ตัวชี้วัดที่ 7-9

การฉลาดรู้เรื่องสื่อ

คำอธิบายและรายละเอียด

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

องค์ประกอบของการฉลาดรู้เรื่องสื่อ ประกอบด้วย

1. **การเข้าถึงสื่อและการใช้ประโยชน์** คือ ความสามารถในการเข้าถึงสื่อทุกประเภทและการใช้ประโยชน์จากสื่อ เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลง
2. **การเข้าใจ** คือ ความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ เข้าใจในเหตุผล วิธีการและจุดมุ่งหมายของเนื้อหาสื่อที่ผลิตขึ้น สามารถวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์สื่ออย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงการเท่าทันตนเอง
3. **การสร้างสรรค** คือ การใช้สื่อในทางสร้างสรรค์ รวมทั้งการเป็นผู้สร้างหรือร่วมเป็นผู้ผลิตสื่อดี

เป้าหมายและเจตนาธรรม

การฉลาดรู้เรื่องสื่อ เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาที่มีคนเป็นศูนย์กลางโดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ด้วยจะทำให้เกิดการเท่าทันสื่อ เท่าทันตนเองและเท่าทันสังคม



ตัวชี้วัดที่ 7

การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การเข้าถึงสื่อและการใช้ประโยชน์

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด	
	7.1 จำนวนชั่วโมงต่อวันที่เด็กและเยาวชนใช้ในการบริโภคสื่อ	7.2 โอกาสการเข้าถึงนวัตกรรม/ ศูนย์เรียนรู้ หรือต้นแบบสื่อสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชน
1 คะแนน	มากกว่า 8 ชั่วโมง	น้อย
2 คะแนน	6-8 ชั่วโมง	ปานกลาง
3 คะแนน	น้อยกว่า 6 ชั่วโมง	มาก

ตัวชี้วัดย่อย

ตัวชี้วัดที่ 7.1 จำนวนชั่วโมงต่อวันที่เด็กและเยาวชนใช้ในการบริโภคสื่อ หมายถึง ค่าเฉลี่ยของเวลาในแต่ละวันที่เด็กและเยาวชนใช้ไปกับการดูโทรทัศน์ ฟังวิทยุ อ่านหนังสือ เล่นเกมออนไลน์ และการอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ต

เกณฑ์การพิจารณา

ค่าเฉลี่ยของจำนวนชั่วโมงที่เด็กและเยาวชนเปิดรับหรือใช้สื่อจากการสำรวจพฤติกรรม การเปิดรับสื่อของเด็กและเยาวชนในชุมชน/ ตำบล/อำเภอหรือจังหวัด



ตัวชี้วัดที่ 7.2 โอกาสการเข้าถึงนวัตกรรม/ศูนย์เรียนรู้ หรือต้นแบบ
สื่อสร้างสรรค์ของเด็กและเยาวชน หมายถึง ความสามารถและความเป็นไปได้ของเด็กและเยาวชนในการเข้าถึงนวัตกรรม พื้นที่ทางกายภาพ ศูนย์เรียนรู้หรือแหล่งเรียนรู้ต้นแบบสื่อสร้างสรรค์ที่มีการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับภูมิปัญญา วิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น

เกณฑ์การพิจารณา

การสำรวจความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับระดับของเงื่อนไข ความเป็นไปได้และความยากง่ายในการเข้าถึงนวัตกรรม พื้นที่ทางกายภาพ ศูนย์เรียนรู้หรือแหล่งเรียนรู้ต้นแบบสื่อสร้างสรรค์ทั้งในด้านของสถานที่ การเดินทาง ระยะเวลา ฯลฯ

หลักฐานและข้อมูลประกอบการพิจารณา

1. ผลการสำรวจข้อมูลการใช้เวลาในการเปิดรับสื่อหรือใช้สื่อของเด็กและเยาวชนแต่ละวัน
2. ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับนวัตกรรม/ศูนย์เรียนรู้หรือต้นแบบสื่อสร้างสรรค์ เช่น ที่ตั้ง โครงการ กิจกรรม ภาพถ่ายการดำเนินงาน จำนวนคนที่ไม่ใช้บริการ เงื่อนไขและโอกาสในการเข้าถึง เป็นต้น
3. ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสังเกตและสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องและบุคคลในชุมชนในเรื่องการใช้เวลาของเด็กและเยาวชน
4. ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสังเกตและสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องและบุคคลในชุมชนในเรื่องการเข้าถึงนวัตกรรม/ศูนย์เรียนรู้หรือต้นแบบสื่อสร้างสรรค์



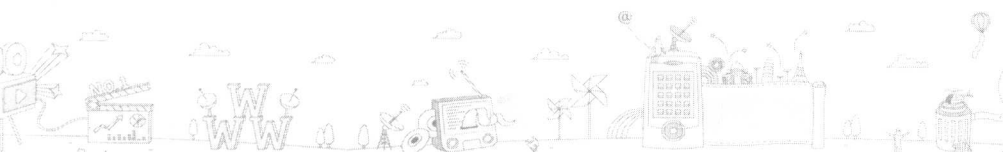
ตัวชี้วัดที่ 8

การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การเข้าใจ

เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด	
	8.1 ระดับของความตระหนักใน อิทธิพลของสื่อ ประโยชน์ และ การเลือกรับ เลือกใช้	8.2 ร้อยละของเด็กและเยาวชน ที่บอกเล่าเรื่องราวของท้องถิ่นได้ ด้วยความภาคภูมิใจ
1 คะแนน	น้อย	น้อยกว่าร้อยละ 50
2 คะแนน	ปานกลาง	ร้อยละ 50-80
3 คะแนน	มาก	มากกว่าร้อยละ 80

ตัวชี้วัดย่อย

ตัวชี้วัดที่ 8.1 ระดับของความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ ประโยชน์ และการเลือกรับ เลือกใช้ หมายถึง ระดับของการรู้ถึงอิทธิพลของสื่อ ผลกระทบของเนื้อหาสื่อที่มีต่อพฤติกรรม ในขณะที่เดียวกันก็มีความเท่าทันตนเอง มีทักษะในการรับ การเลือก วิเคราะห์ ประเมิน แยกแยะ ตอบโต้ แสดงความคิดเห็นต่อสื่ออย่างมีเหตุผล สามารถใช้ประโยชน์จากสื่อในทางสร้างสรรค์ได้



เกณฑ์การพิจารณา

การสำรวจความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ ประโยชน์ และการเลือกกรับ เลือกใช้ ผสมผสานกับข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์เด็ก ครู ผู้ปกครอง การสนทนากลุ่มและการสังเกตการณ์เด็ก เยาวชน และผู้เกี่ยวข้อง

ตัวชี้วัดที่ 8.2 ร้อยละของเด็กและเยาวชนที่บอกเล่าเรื่องราวของห้องถิ่นได้ด้วยความภาคภูมิใจ หมายถึง การที่เด็กและเยาวชนในชุมชนบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ในห้องถิ่นได้ด้วยความภาคภูมิใจ

เกณฑ์การพิจารณา

การสำรวจเด็กและเยาวชนที่บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ในห้องถิ่นได้ด้วยความภาคภูมิใจ

โดยคำนวณ ดังนี้

$$\frac{\text{เด็กและเยาวชนที่บอกเล่าได้ด้วยความภาคภูมิใจ} \times 100}{\text{จำนวนเด็กและเยาวชนทั้งหมด}}$$

หลักฐานและข้อมูลประกอบการพิจารณา

1. การสำรวจความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ ประโยชน์ และการเลือกกรับ เลือกใช้
2. การสนทนากลุ่มกับเด็ก เยาวชนและผู้เกี่ยวข้อง
3. ภาพกิจกรรมการเล่าเรื่องของเด็กและเยาวชน

ตัวชี้วัดที่ 9

การฉลาดรู้เรื่องสื่อ : การสร้างสรรค์

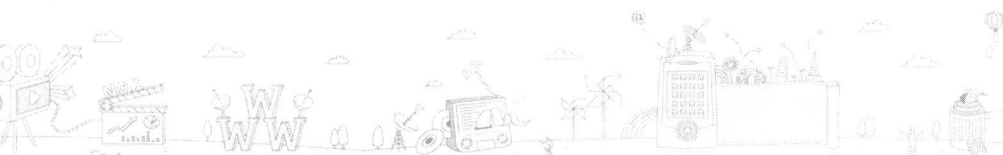
เกณฑ์ การชี้วัด	ชื่อตัวชี้วัด	
	9.1 จำนวนชมรมหรือกลุ่มเด็ก และเยาวชนที่รวมตัวกันทำ กิจกรรมสร้างสรรค์	9.2 ระดับความสำเร็จของการ สื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลง
1 คะแนน	1 ชมรม/กลุ่ม	น้อย
2 คะแนน	2 ชมรม/กลุ่ม	ปานกลาง
3 คะแนน	3 ชมรม/กลุ่ม	มาก

ตัวชี้วัดย่อย

ตัวชี้วัดที่ 9.1 จำนวนชมรมหรือกลุ่มเด็กและเยาวชนที่รวมตัวกันทำกิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง จำนวนของการรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมสร้างสรรค์

เกณฑ์การพิจารณา

การศึกษาและนับจำนวนการรวมกลุ่มกันของเด็กและเยาวชนในการทำกิจกรรมสร้างสรรค์



ตัวชี้วัดที่ 9.2 ระดับความสำเร็จของการสื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลง

หมายถึง ระดับที่การสื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลงนั้นๆ บรรลุวัตถุประสงค์
ทั้งในแง่ผลผลิต ผลลัพธ์และผลกระทบ

เกณฑ์การพิจารณา

การประเมินความสำเร็จจากข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ
ระดับน้อย หมายถึง ความสำเร็จในระดับที่ยังไม่น่าพอใจ
ระดับปานกลาง หมายถึง ความสำเร็จในระดับที่น่าพอใจ แต่มี
สิ่งที่จะต้องปรับปรุงแก้ไข

ระดับมาก หมายถึง ความสำเร็จในระดับที่น่าพอใจ มีกรณี
ตัวอย่างที่ดี

หลักฐานและข้อมูลประกอบการพิจารณา

1. กรณีตัวอย่างความสำเร็จในการเปลี่ยนแปลง และผลการ
ประเมินความสำเร็จ
2. ภาพกิจกรรมของชมรมหรือกลุ่มเด็กและเยาวชนที่รวมตัวกัน
ทำกิจกรรมสร้างสรรค์



ตัวชี้วัดที่ 10

ความสุขของชุมชน

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

คำอธิบายและรายละเอียด

ความสุขของชุมชน หมายถึง การที่สมาชิกในชุมชนมีความพึงพอใจต่อการมีสื่อที่ดี พื้นที่ดี และภูมิดี มีการสื่อสารที่ดีต่อกันและสามารถเข้าถึงความดี ความงาม และความจริง

เป้าหมายและเจตนารมณ์

“ความสุขของชุมชน” เป็นเป้าหมายท้ายสุดของการเป็นเมืองสื่อสร้างสรรค์

การมีสื่อที่ดี พื้นที่ดี และภูมิดี พึงนำมาซึ่งความสุขของสมาชิกในชุมชน ทุกกลุ่มและทุกเพศวัย



ตัวชี้วัดย่อย

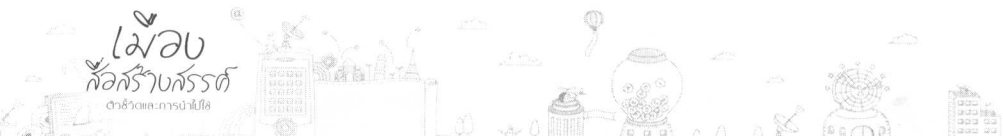
ตัวชี้วัดที่ 10 ระดับความพึงพอใจต่อการมีสื่อดี พื้นที่ดี และภูมิดี หมายถึง ความพึงพอใจของสมาชิกในชุมชนที่มีต่อการเป็นเมืองสื่อสร้างสรรค์ อันเป็นเครื่องมือที่นำไปสู่ความดี ความงามและความจริง

เกณฑ์การพิจารณา

การสำรวจความพึงพอใจของบุคคลกลุ่มต่างๆ ในชุมชน

หลักฐานและข้อมูลประกอบการพิจารณา

1. การสำรวจความพึงพอใจ
2. การสนทนากลุ่ม “ความสุขในชุมชน”



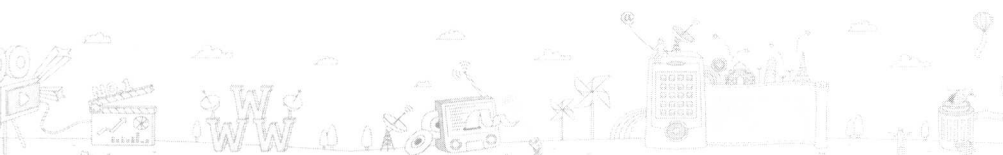
เก็บตก : บทเรียนสู่เมือง สื่อสร้างสรรค์

แนวคิด

แนวคิดสำคัญของ “เมืองสื่อสร้างสรรค์” คือ เมืองที่จะต้องมีการจัดการ” ให้ประชาชนทุกกลุ่ม ทุกเพศวัยอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข มีสุขภาวะในทุกมิติ ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคมและปัญญา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสื่อสารที่สร้างสรรค์นั้น เป็นการสื่อสารที่เอื้อให้บุคคลเกิดการฉลาดรู้เรื่องสื่อ กล่าวคือ เท่าทันตนเอง เท่าทันสื่อ เท่าทันสังคม และช่วยให้เกิดการยอมรับในความแตกต่างหลากหลาย ลดความขัดแย้งในชุมชน การเข้าสู่ความเป็นเมืองสื่อสร้างสรรค์ อาจเริ่มด้วยหลักการ 3 ดี คือ การสร้างพื้นที่ดี สื่อดีและภูมิดี

กระบวนการ

1. การเริ่มต้นด้วยการกลับไปค้นหารากเหง้า ประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และเรื่องราวดี ๆ ในทุกแง่มุม เพื่อให้คนในชุมชน รวมทั้งเด็กและเยาวชนเกิดความตระหนักรู้และซึมซับจนกลายเป็นความห่วงหาและความภาคภูมิใจ
2. การนำเรื่องราวเหล่านั้นมาอธิบาย ขยายความ ต่อยอด สืบสาน และสื่อสารอย่างสร้างสรรค์และต่อเนื่อง จนกลายเป็นอัตลักษณ์และความภูมิใจของคนในชุมชน ในเมือง หรือในจังหวัดนั้นๆ



3. ชุมชนหนึ่งๆ ควรสร้าง “นโยบายสาธารณะ” ซึ่งเป็นข้อตกลงร่วมของทุกภาคส่วนที่จะดำเนินการจัดการกับปัญหาใดปัญหาหนึ่งอย่างเป็นรูปธรรม

4. สำหรับเมืองที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยว ชุมชนท้องถิ่นต้องมี “บทบาท” ในการ “ให้การศึกษ” แก่นักท่องเที่ยว และทำให้พวกเขาตระหนักถึงความสำคัญของการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ไม่มาจะเป็นอนุรักษ์วัฒนธรรมหรืออนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ

5. บ้าน วัด โรงเรียน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและภาคธุรกิจ ควรจะต้องจุดประกายเรื่อง “เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ในชุมชน บนรากฐานของศิลปะ วัฒนธรรมที่ผนวกเข้ากับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว อันทำให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน

6. ครอบครัว จะต้องเป็นหน่วยทางสังคมหน่วยแรกที่พัฒนาการฉลาดรู้เรื่องสื่อให้กับเด็กและเยาวชน โดยมีโรงเรียน วัด องค์กรสื่อ องค์กรชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ร่วมให้การสนับสนุนในรูปแบบต่างๆ

7. เด็ก เยาวชนและครอบครัว จะต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้กับกลุ่มองค์กรสื่อและองค์กรชุมชนต่างๆ ตลอดจนมีส่วนร่วมในการผลิตสื่อและเผยแพร่วังสื่อ

8. กิจกรรมสร้างสรรค์ ควรมีหลากหลายรูปแบบ แต่ที่สำคัญที่สุดคือ การร่วมกันออกแบบโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน และควรมีการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ด้วยความถี่ที่เหมาะสม

9. การดำเนินงานเรื่องเมืองสื่อสร้างสรรค์ โดยการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์นั้น ไม่ควรจำกัดว่าต้องเปิดเฉพาะพื้นที่สำหรับสื่อศิลปะ-

วัฒนธรรมหรือสื่อพื้นบ้านเท่านั้น แต่ควรรวมถึงสื่อใหม่และสื่อร่วมสมัยด้วยโดยพิจารณาตามความเหมาะสม

10. การติดตามและประเมินความเป็นเมืองสื่อสร้างสรรค์โดยการเก็บข้อมูลตามตัวชี้วัดที่ได้พัฒนาขึ้นนั้น เมื่อนำไปใช้จริงในแต่ละพื้นที่ จะต้องแยกแยะให้ได้ว่า อะไรบ้างที่ควรจะเป็นตัวชี้วัดร่วม และอะไรบ้างที่จะเป็นตัวชี้วัดเฉพาะ เนื่องจากสถานการณ์และบริบทที่แตกต่างกัน

11. การเก็บข้อมูลทั้งในเชิงปริมาณ คือ การสำรวจ และในเชิงคุณภาพ โดยวิธีการต่างๆ นั้น วิธีการที่ดีที่สุด คือ การให้มหาวิทยาลัยในพื้นที่ที่เป็นเครือข่ายของ สสส. เป็นผู้ดำเนินการ

12. ความสำเร็จของเมืองสื่อสร้างสรรค์ จะต้องวัดออกมาเป็นระดับได้อย่างสะท้อนความเป็นจริง

ผลผลิตและผลลัพธ์

1. ผลผลิตและผลลัพธ์ที่พึงเกิดขึ้นกับเด็ก เยาวชนและครอบครัว

1.1 การฉลาดรู้เรื่องสื่อ หมายถึง การที่เด็ก เยาวชน ครอบครัวและชุมชน เกิดกระบวนการทางปัญญาและทักษะในการรู้เท่าทัน ตระหนักรู้ในอิทธิพลของสื่อ รู้ถึงผลกระทบของเนื้อหาสื่อที่มีต่อพฤติกรรม ในขณะเดียวกันก็มีความเท่าทันตนเอง มีทักษะในการรับ การเลือก วิเคราะห์ ประเมิน แยกแยะ ตอบโต้แสดงความคิดเห็นต่อสื่ออย่าง มีเหตุผล สามารถใช้ประโยชน์จากสื่อในทางสร้างสรรค์ได้ ทั้งนี้จำแนก ได้ 3 องค์ประกอบ คือ

- การเข้าถึงสื่อและการใช้ประโยชน์ คือ การที่ทุกคน ในครอบครัว สามารถที่จะเข้าถึงสื่อได้ทุกประเภท และใช้ประโยชน์จากสื่อ เพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลง



- การเข้าใจ คือ การเกิดความตระหนักในอิทธิพลของสื่อ เข้าใจในเหตุผล วิธีการและจุดมุ่งหมายของเนื้อหาสื่อที่ผลิตขึ้น สามารถวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์สื่ออย่างมีวิจารณ์ญาณ รวมถึงการเท่าทันตนเอง

- การสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการเป็นผู้สร้างหรือร่วมเป็นผู้ผลิตสื่อดี

1.2 พฤติกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ พฤติกรรมของเด็ก เยาวชน และครอบครัว ทั้งเรื่องพฤติกรรมการบริโภค พฤติกรรมการสื่อสารและพฤติกรรมสังคม จากเดิมที่ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในโลกของสื่อหรือโลกออนไลน์ ก็ควรเปลี่ยนมาเป็นการใช้เวลาทำกิจกรรมสร้างสรรค์ร่วมกับครอบครัวและเพื่อนฝูงให้มากขึ้น ตลอดจนไม่ควรมีพฤติกรรมที่สื่อเค้าความรุนแรงหรือหมกมุ่นในเรื่องเพศ การพนัน และอบายมุขอื่นๆ

1.3 ความสุข ความสนุกสนาน รอยยิ้ม เสียงหัวเราะ ที่เกิดจากการทำกิจกรรมสร้างสรรค์หรือการใช้เวลาว่างร่วมกันภายในบ้าน ภายในชุมชน และความสุขที่เกิดจากการเข้าถึงความดี ความงามและความจริง

2. ผลผลิตและผลลัพธ์ที่พึงเกิดขึ้นกับศิลปินหรือประชาชนท้องถิ่น

2.1 ความสุขที่เกิดจากการได้แบ่งปันความดีงาม

2.2 ความสุขจากการได้ถ่ายทอดภูมิปัญญาให้กับคนรุ่นลูก

รุ่นหลาน

2.3 ความสุขที่เกิดจากการได้รับการยอมรับจากชุมชนสังคม

3. ผลผลิตและผลลัพธ์ที่พึงเกิดขึ้นกับชุมชนท้องถิ่น

3.1 การมีอัตลักษณ์ที่กลายเป็นจุดขายของเมือง

3.2 สุนทรียภาพที่กลม่อเมลาจิตใจ เมืองที่มีศิลปหัตถกรรม

ภูมิสถาปัตยกรรมที่สวยงามบ่งบอกอัตลักษณ์และภูมิปัญญา จะช่วย



ขัดเกลาความหยาบกระด้างและบ่มเพาะความละเอียดอ่อนในจิตใจให้
แก่ผู้คนในเมืองและผู้พบเห็น

3.3 สุขภาวะและความสุขของทุกคนในเมือง

สรุปบทบาทที่สร้างสรรค์ของทุกภาคส่วน

ผู้เกี่ยวข้อง	บทบาท	แนวคิด/การดำเนินงาน/ผลลัพธ์
เด็กและเยาวชน	แกนนำ/ร่วมขับเคลื่อน	ฉลาดรู้เรื่องสื่อ
		ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสื่อสาร พฤติกรรมการบริโภค พฤติกรรม สังคม
		ร่วมจัดกิจกรรมสร้างสรรค์
		ติดตามและเฝ้าระวังสื่อ ผลิตสื่อ
ครอบครัว	สนับสนุน/ร่วม ขับเคลื่อน	มีพื้นที่สร้างสรรค์ และกิจกรรม สร้างสรรค์ภายในบ้าน
		ใช้เวลาร่วมกันในบ้านอย่างมีคุณค่า
		ทำกิจกรรมนอกบ้านด้วยกัน
		ติดตามและเฝ้าระวังสื่อ
โรงเรียน	สนับสนุน/ร่วม ขับเคลื่อน	พัฒนาหลักสูตรท้องถิ่นและ หลักสูตร “การทำทันตนเอง เท่าทันสื่อและเท่าทันสังคม”
		เชื่อมโยงบ้าน วัด โรงเรียน ปราชญ์ ชาวบ้าน ศิลปินพื้นบ้าน ครู ภูมิปัญญา
		พื้นที่สร้างสรรค์ กิจกรรมสร้างสรรค์
		พื้นที่สร้างสรรค์ กิจกรรมสร้างสรรค์
วัด	สนับสนุน/ร่วม ขับเคลื่อน	พื้นที่สร้างสรรค์ กิจกรรมสร้างสรรค์
		บ่มเพาะคุณธรรม จริยธรรม

ผู้เกี่ยวข้อง	บทบาท	แนวคิด/การดำเนินงาน/ผลลัพธ์
องค์กรสื่อ	ผลิตสื่อ/สนับสนุน	ผลิตสื่อดี เปิดพื้นที่สร้างสรรค์ให้เด็ก เยาวชน และครอบครัวในการร่วมสร้างสรรค์ เนื้อหาและผลิตสื่อ
ปราชญ์ชาวบ้าน ศิลปินพื้นบ้าน	สนับสนุน	เชื่อมโยงและส่งต่อความรู้และ ภูมิปัญญาให้เด็กและเยาวชน
ผู้นำชุมชน/ องค์กรชุมชน	แกนนำขับเคลื่อน	เปิดพื้นที่ความคิด เวทีประชาคม เปิดพื้นที่สร้างสรรค์โดยการมี ส่วนร่วมของทุกภาคส่วน พัฒนา “นโยบายสาธารณะ” ที่เอื้อ ต่อการสร้างพื้นที่ดี สื่อดีและภูมิดี
องค์กรปกครอง ส่วนท้องถิ่น	แกนนำขับเคลื่อน	มีวิสัยทัศน์ นโยบายและแผนงาน ที่ชัดเจน สนับสนุนงบประมาณ เป็นผู้นำในการจัดพื้นที่สร้างสรรค์ และกิจกรรมสร้างสรรค์ “จัดการ” พื้นที่และบริบทให้เอื้อต่อ การคิด การพูด และการสื่อสาร สร้างสรรค์ทุกรูปแบบ พัฒนา “นโยบายสาธารณะ” ที่เอื้อ ต่อการสร้างพื้นที่ดี สื่อดีและภูมิดี

บรรณานุกรม

- เกียรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2546). **ภาพอนาคตและคุณลักษณะของคนไทยที่พึงประสงค์**. กรุงเทพฯ: โครงการวิธีการเรียนรู้ของคนไทย.
- เกศินี จุฑาวิจิตร. (2556). "เมืองสีเขียวสร้างสรรค์: การพัฒนาตัวชี้วัดและบทเรียนเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน." รายงานการวิจัย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- ดวงจันทร์ อาภาวัชรุตม์ เจริญเมือง. (2542). **เมืองในสังคมไทย : กำเนิดพัฒนาการและแนวโน้ม**. เชียงใหม่: สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2551). "การพัฒนาตัวบ่งชี้การประเมิน" การประชุมวิชาการเปิดขอบฟ้าคุณธรรม จริยธรรม. วันที่ 29 สิงหาคม 2551. โรงแรมแอมบาสเดอร์
- ปรีชาต สถาปัตตานนท์. (2551). **การสื่อสารประเด็นสาธารณะและการเปลี่ยนแปลงในสังคมไทย**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิลาสินี อุดุลยานนท์. (2555). "รังสรรค์พื้นที่สร้างสรรค์ในท้องถิ่น เพื่อเยาวชนไทยเติบโตก้าวไกล." ค้นจาก <http://www.isranews.org/> เมื่อวันที่ 6 มีนาคม 2555.
- วรรษมภ์ ครุจิต. (2554). "10 แนวทางรู้เท่าทันสื่อ ประยุกต์ใช้ในห้องเรียน." ใน **รู้ทันสื่อ : รวมบทความ แนวคิด ทฤษฎี เทคนิคและประสบการณ์ด้านการรู้เท่าทันสื่อ**. ชาม เขื่อสถาปนศิริ บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ: แผนงานสื่อสร้างสุขภาวะเยาวชน.
- อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก. (2555). ค้นจาก http://www.unicef.org/thailand/tha/overview_5954.html เมื่อวันที่ 4 สิงหาคม 2555.



อุดม ทুমโฆสิต. (2548). "ตัวแบบการวัดผลสำเร็จในการดำเนินงานขององค์การบริหารส่วนตำบล". รายงานการวิจัย คณะรัฐประศาสนศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

อุลธิษา ครุฑทะเลน. แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนรู้เท่าทันสื่อของแกนนำเยาวชน. มปป.

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2555). รายงานสภาวะการณ์เด็กและเยาวชนไทย. ค้นจาก <http://hfocus.org/content/2012/07/879> เมื่อวันที่ 12 กรกฎาคม 2556.





เมื่อบ ล้อสร้างสรรค์

ตัวชี้วัดและการนำไปใช้

ISBN 978-616-7790-33-6



9 786167 790336

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ

อาคารศูนย์เรียนรู้สุภาวະ 99/8 ซอยงามคูหลิ แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพฯ 10120

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

85 ถนนมาลัยแมน อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000