

เรื่อง การขับเคลื่อนแพลตฟอร์มเชื่อมโยงและบูรณาการข้อมูลสถิติการออกกำลังกายและการเล่นกีฬาของประชาชน (Calories Credit Challenge: CCC)

ระเบียบวาระที่ ๒.๒

ภายใต้โมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model)

๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๕

ปัจจัยนำเข้า	กระบวนการ	ผลผลิต/ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
๑. ส่งเสริมและผลักดันให้หน่วยงานเครือข่ายที่เกี่ยวข้องร่วมบูรณาการในการสร้างมาตรฐานของข้อมูลการออกกำลังกายในแพลตฟอร์มที่จัดเก็บข้อมูลกลาง ให้สามารถนำข้อมูลสถิติดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ในการติดตามประเมินผลและพัฒนาประเทศไทยได้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model)			
<p>๑.๑ หน่วยงานภาครัฐ ได้แก่</p> <p>๑.๑.๑ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงสาธารณสุข ภาคเอกชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง</p>	<p>- การบูรณาการในการสร้างมาตรฐานของข้อมูลกลางของแพลตฟอร์มฯ</p>	<p>- หน่วยงานที่เกี่ยวข้องทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม สามารถนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์และมีการเชื่อมโยงข้อมูลสถิติการออกกำลังกายและเล่นกีฬากับแพลตฟอร์มฯ ร่วมกัน</p>	<p>- หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีการใช้ข้อมูลสถิติจากแพลตฟอร์ม เพื่อการติดตามกลุ่มเป้าหมายในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพและการออกกำลังกายของประชาชน</p>
<p>๑.๑.๒ สำนักงานหลักประกันสุขภาพแห่งชาติ</p>	<p>สร้างกลไกความร่วมมือในเชิงยุทธศาสตร์ทั้งในระดับนโยบายและระดับพื้นที่ คือ</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>ระดับนโยบาย</u> เช่น การเชื่อมโยงระบบฐานข้อมูลด้านสุขภาพของประชาชน ภายใต้สิทธิสวัสดิการสุขภาพถ้วนหน้า (UC) เพื่อนำข้อมูลประกอบการวางแผนการทำงาน ส่งเสริมสุขภาพ ป้องกันโรค ร่วมกัน เป็นต้น - <u>ระดับพื้นที่</u> เช่น แนวทางการขับเคลื่อนและการนำแพลตฟอร์ม CCC ไปใช้ในการส่งเสริมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาและกิจกรรมทางกายของประชาชนในระดับ 	<p>นโยบายและแนวปฏิบัติด้านการเชื่อมโยงระบบฐานข้อมูลและการส่งเสริมการออกกำลังกาย กิจกรรมทางกายและการเล่นกีฬาของประชาชน</p>	<ul style="list-style-type: none"> - หน่วยงานรัฐมีฐานข้อมูลกลางขนาดใหญ่ด้านสุขภาพและการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา และกิจกรรมทางกายของประชาชนเพื่อใช้ในการกำหนดนโยบายและการบริหาร ของประเทศ - การสร้างมาตรฐานของข้อมูลในแพลตฟอร์มที่มีความชัดเจน เป็นรูปธรรม ก่อให้เกิดนวัตกรรม

ปัจจัยนำเข้า	กระบวนการ	ผลผลิต/ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
<p>๑.๑.๓ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, สถาบันวิจัยประชากร</p>	<p>พื้นที่ตำบล ผ่าน กองทุนหลักประกันสุขภาพท้องถิ่น (กปท) เป็นต้น</p> <ul style="list-style-type: none"> - การบูรณาการความร่วมมือ วิชาการ ระหว่าง สสส. สถาบันวิจัยประชากร เพื่อจัดทำรายงานข้อมูลสถิติ ด้าน สุขภาพ ร่วมกันเป็นฐานข้อมูลเดียวของประเทศ 	<p>การประสานและบูรณาการความร่วมมือทาง วิชาการ</p>	<p>เทคโนโลยีที่จัดเก็บข้อมูลกลาง เพื่อ สนับสนุนให้สามารถนำข้อมูลไปใช้ ประโยชน์และมีการเชื่อมโยงข้อมูล สถิติการออกกำลังกายและเล่นกีฬา ตามแนวการพัฒนาประเทศภายใต้ แนวคิดเศรษฐกิจใหม่</p>
<p>๑.๑.๔ การกีฬาแห่งประเทศไทย</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การเชื่อมโยงข้อมูลของนักกีฬาเพื่อ ความเป็นเลิศและการกีฬาอาชีพในช่วง ของการฝึกซ้อมกีฬาซึ่งเป็นฐานข้อมูล ของ กกท. - การนำไปส่งเสริมกลุ่มประชาชนที่ใช้ บริการ พื้นที่ ของประเทศ รวมถึงกลุ่ม ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Participant) ในกิจกรรมกีฬา - การส่งเสริมให้ผู้จัดการแข่งขันกีฬา และนักกีฬา มีความตระหนักรู้ดูแลเรื่อง สุขภาพ ด้วยการสร้างความสมดุลกับ สิ่งแวดล้อม และเศรษฐกิจควบคู่กับ CCC x BCG Model นำมาใช้กับกลุ่ม ประชาชน พร้อมมีการกระตุ้น 	<p>การเชื่อมโยงและใช้ประโยชน์ฐานข้อมูล กลุ่มเป้าหมายนักกีฬา และประชาชนผู้ใช้บริการ ของการกีฬาแห่งประเทศไทย</p>	

ปัจจัยนำเข้า	กระบวนการ	ผลผลิต/ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
๑.๑.๕ กรมพลศึกษา	<ul style="list-style-type: none"> - การเชื่อมโยงบูรณาการฐานข้อมูลการออกกำลังกายจาก App DPE Nubcal - การบูรณาการจัดกิจกรรมส่งเสริมการออกกำลังกายในระดับพื้นที่ร่วมกับกระทรวงมหาดไทย 	การเชื่อมโยงและพัฒนาระบบการส่งเสริมการออกกำลังกาย กิจกรรมทางกาย และการเล่นกีฬา ร่วมกับ App DPE	
๑.๑.๖ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงมหาดไทย กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงแรงงาน กระทรวงคมนาคม กระทรวงการคลัง ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	<ul style="list-style-type: none"> - การบูรณาการวางแผนและพัฒนาโลกเพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนการใช้งานแพลตฟอร์มฯ ในรูปแบบของการเชื่อมโยงการใช้งานเต็ม (CCC Point) กับสิทธิประโยชน์ที่ประชาชนจะได้รับจากการใช้งานแพลตฟอร์มฯ ภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจใหม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - กลไกการขับเคลื่อนการใช้งานแพลตฟอร์มฯ ในรูปแบบของการเชื่อมโยงการใช้งานเต็มกับสิทธิประโยชน์ที่ประชาชนจะได้รับจากการใช้งานแพลตฟอร์มฯ ภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจใหม่ ที่เป็นรูปธรรม - การขับเคลื่อนตามแนวทาง ๘ ปัจจัยการขับเคลื่อนแพลตฟอร์มฯ (๘C's) ประกอบด้วย CCC-Point, Community (การสร้างชุมชน), Core Value(จิตสำนึกของบุคคล), Connect (เครือข่าย), Communicate (การสื่อสาร), Career Path (สร้างงานสร้างอาชีพ), Check In(การเช็คอิน), Commitment(ความมุ่งมั่นสัญญา) โดยมีเป้าหมายเพื่อให้แพลตฟอร์ม CCC มุ่งยกระดับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและกีฬา - ข้อตกลงร่วมกับทุกภาคส่วนในการเชื่อมโยงการใช้งานเต็มกับสิทธิประโยชน์ที่ประชาชนจะได้รับจากการใช้งานแพลตฟอร์มฯ 	<ul style="list-style-type: none"> - สิทธิประโยชน์ของประชาชนที่ได้จากการใช้งานแพลตฟอร์มฯ ที่สามารถลดค่าใช้จ่ายในชีวิตประจำวัน - เกิดความเป็นเจ้าของร่วมของหน่วยงานภาคีในการขับเคลื่อนตามแนวทาง ๘ ปัจจัย ตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ

ปัจจัยนำเข้า	กระบวนการ	ผลผลิต/ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
	<ul style="list-style-type: none"> - การสร้างเครือข่ายระดับชุมชนในพื้นที่ที่ทำหน้าที่เป็นผู้ดูแลและแนะนำการใช้งานแพลตฟอร์มฯ 		<ul style="list-style-type: none"> - เกิดเครื่องมือในการส่งเสริมหรือกระตุ้นให้ประชาชนที่ออกกำลังกายและกลุ่มที่ยังไม่ออกกำลังกายเกิดความสนใจในการ ออกกำลังกายเพิ่มมากขึ้น
<p>๑.๑.๗</p> <p>กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา</p> <p>กระทรวงมหาดไทย</p> <p>กระทรวงศึกษาธิการ</p> <p>กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม</p> <p>กระทรวงสาธารณสุข</p> <p>กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม</p> <p>ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การบูรณาการวางแผนพัฒนาระบบและกลไกการขับเคลื่อนแพลตฟอร์มฯ เพื่อให้เกิดความยั่งยืน - การพัฒนา/ออกแบบแพลตฟอร์มฯ ให้มีรูปแบบการใช้งานที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน เข้าถึงได้ง่าย และสามารถขยายผลการใช้งานไปยังกลุ่มผู้ใช้งานทุกช่วงวัยและนักท่องเที่ยวต่างชาติได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - ระบบและกลไกการขับเคลื่อนและพัฒนาแพลตฟอร์มฯ เพื่อให้เกิดความยั่งยืนที่มีความเป็นรูปธรรม - แพลตฟอร์มฯ ที่มีรูปแบบการใช้งานที่เป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน เข้าถึงได้ง่าย และสามารถขยายผลการใช้งานไปยังกลุ่มผู้ใช้งานทุกช่วงวัยและนักท่องเที่ยวต่างชาติได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - มาตรฐานของแพลตฟอร์มสุขภาพและการออกกำลังกายทั้งในด้านกลไกการขับเคลื่อนและการพัฒนา เพื่อให้แพลตฟอร์มสามารถเข้าถึงประชาชนได้ทุกกลุ่มเป้าหมาย
<p>๑.๑.๘ กระทรวงสาธารณสุข (กรมอนามัย, สำนักบริหารยุทธศาสตร์สุขภาพดีวิถีไทย)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - นำแพลตฟอร์ม CCC มาเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการออกกำลังกายแบบองค์รวม โดยมีการส่งต่อความรู้ ด้านการออกกำลังกาย ด้านอาหาร ด้านการจัดการอารมณ์ เพื่อให้ ประชาชนมีความรู้ความเข้าใจในการดูแลสุขภาพอย่างถูกวิธี - ส่วนการทำงานร่วมกับกรมอนามัย เพื่อเชื่อมโยงข้อมูลสถิติการออกกำลังกาย 	<p>องค์ความรู้และแนวทางการส่งเสริมการออกกำลังกายแบบองค์รวม</p>	<p>เกิดการส่งเสริมให้ประชาชนมีความรอบรู้ด้านสุขภาพและการส่งเสริมการออกกำลังกาย</p>

ปัจจัยนำเข้า	กระบวนการ	ผลผลิต/ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
	<p>กายของก้าวทำใจ สามารถเชื่อมต่อจากตัวกลางของกระทรวงสาธารณสุข</p> <ul style="list-style-type: none"> - มุ่งเน้นการทำงานบูรณาการ ระหว่างกรมพลศึกษา กรมอนามัยและ สำนักยุทธศาสตร์สุขภาพวิถีไทย 		
<p>๑.๒ ภาคเอกชน และภาคประชาสังคม ดังนี้</p> <p>๑.๒.๑ บริษัทแคร์ริว่า</p> <p>๑.๒.๒ บริษัทเอวาริน</p>	<p>สนับสนุนให้ภาคส่วนต่าง ๆ โดยเฉพาะภาคเอกชนนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์และมีการเชื่อมโยงข้อมูลสถิติการออกกำลังกายและเล่นกีฬาตามแนวการพัฒนาประเทศภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจใหม่</p>	<ul style="list-style-type: none"> - แนวการปฏิบัติระดับองค์กร ภาคีและเครือข่ายที่เกี่ยวข้องในการเชื่อมโยง และสนับสนุนความร่วมมือระหว่างหน่วยงาน - ความร่วมมือด้านการส่งเสริมการออกกำลังกายผ่าน แอปพลิเคชัน Nextcerciseการเพิ่มจำนวนผู้ใช้งานและข้อมูลใน channel ของแอปพลิเคชัน Nextcercise ให้กับโครงการ CCC และความร่วมมือในการนำเทคโนโลยีของแคร์ริว่าไปใช้ในการพัฒนาโครงการ CCC ทั้งในด้านการพัฒนาแอปพลิเคชันและการสร้างเครือข่ายข้อมูลสุขภาพ - ร่วมในการสร้างแรงจูงใจในการใช้ CCC- Point ในการแลกซื้อสินค้าและบริการด้านสุขภาพ 	<p>เกิดความร่วมมือระดับองค์กร และภาคส่วนต่าง ๆ ในการส่งเสริมการใช้ประโยชน์และเชื่อมโยงข้อมูล</p>

ปัจจัยนำเข้า	กระบวนการ	ผลผลิต/ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
<p>๑.๒.๓ APP Wind Training</p> <p>๑.๒.๔ มุลินิธิสมาพันธ์ชมรมเดินวิ่งเพื่อสุขภาพไทย</p>		<p>- มุ่งเน้นการเชื่อมโยง เชื่อมต่อข้อมูล กลุ่มเป้าหมายของ app Wind เช่น จำนวน แคลอรี โดยมีการขอ Consent ไปยังแอปที่เป็น Third Party</p> <p>- การเชื่อมโยงบูรณาการฐานข้อมูลการออกกำลังกายจาก App Park Run</p>	
<p>๑.๓ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น</p>	<p>กระจายนโยบายการนำแพลตฟอร์ม CCC ไปใช้ในการส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาของผู้นำและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นในแต่ละพื้นที่</p>	<p>แนวทางและการปฏิบัติด้านนโยบายการส่งเสริมการออกกำลังกาย กิจกรรมทางกาย และการเล่นกีฬาขององค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น</p>	<p>องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น เป็นแบบอย่างการส่งเสริมการออกกำลังกาย กิจกรรมทางกาย และการเล่นกีฬาของประชาชนในพื้นที่</p>
<p>๑.๔ ภาควิชาการและสถาบันการศึกษา ได้แก่</p> <p>๑.๔.๑ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) และกระทรวงศึกษาธิการ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การบรรจุแนวคิดการออกกำลังกายและเล่นกีฬาให้แก่เด็กนักเรียนในโรงเรียน - แนวทางการนำแพลตฟอร์ม CCC ไปประยุกต์ใช้กับครู และนักเรียนในโรงเรียน <p>ตัวชี้วัดสมรรถภาพทางกาย ของเด็กนักเรียน ร่วมมือเชื่อมโยง</p>	<ul style="list-style-type: none"> - แนวทาง สพฐ. ให้ทางเขตพื้นที่ ได้มีการประกวดหรือแข่งขันการออกกำลังกายกับเด็กนักเรียน ในสังกัด สพฐ. - โรงเรียนที่มีห้องเรียนกีฬา จำนวน 9 โรงเรียน / - นำไปใช้นำร่องกับโรงเรียนมัธยมวัดสุทธิ/โรงเรียนประถมราชินิตย์ <p>การนำไปใช้ในการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา</p>	<p>เกิดการขยายแนวทางการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์และมีการเชื่อมโยงข้อมูลสถิติผ่านการสนับสนุนการออกกำลังกาย กิจกรรมทางกายและเล่นกีฬาตามกลุ่มเป้าหมาย สถาบันการศึกษา และภาควิชาการ</p>

ปัจจัยนำเข้า	กระบวนการ	ผลผลิต/ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
๑.๔.๓ มหาวิทยาลัยการกีฬาแห่งชาติ	<ul style="list-style-type: none"> - ร่วมนำแพลตฟอร์ม CCC ไปใช้ในการส่งเสริมให้นักศึกษาและบุคลากรในมหาวิทยาลัย ทุกวิทยาเขต ให้มีสุขภาพที่ดี รวมถึงการพัฒนาศักยภาพบุคลากรในองค์กร - ร่วมนำไปใช้ในพันธกิจบริการวิชาการของมหาวิทยาลัยให้มีการรับรู้และร่วมใช้ แพลตฟอร์ม CCC ภายใต้แนวคิด BCG Model 	นักศึกษาและบุคลากรในมหาวิทยาลัย ได้รับการส่งเสริมด้านการออกกำลังกาย กิจกรรมทางกาย และการเล่นกีฬาผ่านแพลตฟอร์ม CCC	
๑.๔.๔ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	<p>ภาควิชาพลศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มุ่งประสานความร่วมมือ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - นำแพลตฟอร์มมาใช้ในการเรียนการสอนวิชาส่งเสริมสุขภาพจำนวน 4,000 คน - เป็นศูนย์กลางองค์ความรู้สุขภาพด้านพลศึกษา สุขศึกษา และนันทนาการในแพลตฟอร์ม (Physical ,Health,Recreation L.) - มุ่งกระตุ้นให้เกิดการนำ CCC-Point ไปเป็น CCC-Reward 	<ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาและบุคลากรในมหาวิทยาลัย ได้รับการส่งเสริมด้านการออกกำลังกาย กิจกรรมทางกาย และการเล่นกีฬาผ่านแพลตฟอร์ม CCC - เชื่อมต่อสิทธิประโยชน์และแรงจูงใจผ่าน CCC-Reward 	
๑.๔.๕ ราชมหาวิทยาลัยจุฬารักษ์	นำแพลตฟอร์ม CCC ไปขับเคลื่อน บุคลากร มุ่งภายในราชมหาวิทยาลัย จำนวน 5,000 คน โดยการส่งเสริมการออกกำลังกายเพื่อ	บุคลากรของราชมหาวิทยาลัยจุฬารักษ์ ได้รับการส่งเสริมด้านการออกกำลังกาย กิจกรรมทางกาย และการเล่นกีฬาผ่านแพลตฟอร์ม CCC	

ปัจจัยนำเข้า	กระบวนการ	ผลผลิต/ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
	มวลงช 77 จังหวัด จำนวน 878 อำเภอ เพื่อให้ประชาชนมีสุขภาพที่ดี		
๑.๕ กองทัพอากาศ	การนำแพลตฟอร์มCCC ไปใช้ในการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในหน่วยงาน	เกิดการส่งเสริมการออกกำลังกายภายในหน่วยงานผ่านเครื่องมือแพลตฟอร์มCCC	เกิดการขยายแนวทางการนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์และมีการเชื่อมโยงข้อมูลสถิติผ่านการสนับสนุนการออกกำลังกาย กิจกรรมทางกายและเล่นกีฬาตามกลุ่มเป้าหมาย
๒. สร้างและสนับสนุนพื้นที่รูปธรรมการขับเคลื่อนกิจกรรมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาและกิจกรรมทางกายในชีวิตประจำวันอย่างปลอดภัยภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน (Bio-Circular-Green Economy: BCG Model) ทั้งในระดับบุคคลและเชิงพื้นที่			
๒.๑ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงมหาดไทย กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างองค์ความรู้ เกี่ยวกับแพลตฟอร์มฯ ภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจใหม่ - การสื่อสารประชาสัมพันธ์ การสร้างการรับรู้ การตระหนักรู้ เกี่ยวกับแพลตฟอร์มฯ - ร่วมกันส่งเสริมและขยายกลุ่มเป้าหมายให้ครอบคลุมทุกช่วงวัย 	<ul style="list-style-type: none"> - องค์ความรู้เกี่ยวกับการขับเคลื่อนแพลตฟอร์มฯ ภายใต้แนวคิดโมเดลเศรษฐกิจใหม่ - ประชาชนเกิดความเข้าใจ และเข้าถึง การใช้ งานและประโยชน์ของแพลตฟอร์มCCC - ขยายผลการเข้าถึงลงทะเลเบียนและใช้งานแพลตฟอร์ม CCC ที่ครอบคลุมพื้นที่และกลุ่มวัย รวมถึงกลุ่มผู้ไม่ค่อยออกกำลังกาย 	<ul style="list-style-type: none"> - ประชาชนเกิดจิตสำนึกและเห็นความสำคัญของการดูแลสุขภาพตนเอง การอยู่ร่วมกันในสังคม และการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมไปพร้อม ๆ กัน ได้ในระดับปัจเจกบุคคล และมีแรงจูงใจต่อการออกกำลังกายเพิ่มมากขึ้น
๒.๒ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	<ul style="list-style-type: none"> - สร้างความเชื่อมั่น และความปลอดภัยเกี่ยวกับการจัดเก็บข้อมูลส่วนบุคคลที่อยู่ในแพลตฟอร์มฯ 	<ul style="list-style-type: none"> - ระบบการจัดเก็บข้อมูลส่วนบุคคลที่อยู่ในแพลตฟอร์มฯ ที่มีมาตรฐานและความปลอดภัย 	<ul style="list-style-type: none"> - ความมั่นใจและการสนับสนุนให้ประชาชนได้ตระหนักถึงความสำคัญ ของความปลอดภัยเกี่ยวกับการจัดเก็บข้อมูลส่วนบุคคลในด้านสุขภาพ
๒.๓ โรงเรียนวชิราวุธ	พัฒนาเป็นโรงเรียนนำร่องในการใช้แพลตฟอร์มCCC กับนักเรียนและบุคลากร	ส่งเสริมการสร้างสุขภาพองค์รวมในโรงเรียนด้วยการออกกำลังกายสม่ำเสมอ	เกิดการสร้างพฤติกรรมด้านสุขภาพภายในโรงเรียน

ปัจจัยนำเข้า	กระบวนการ	ผลผลิต/ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
๓. สนับสนุนการออกกำลังกาย การจัดแข่งขันกีฬา และการท่องเที่ยวเชิงกีฬา ทั้งในกลุ่มเมืองหลักและเมืองรองที่เพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยให้ความสำคัญกับการสนับสนุนให้ชุมชนและท้องถิ่นได้มีส่วนร่วมและเกิดเป็นผลประโยชน์ร่วมกัน เพื่อสร้างรายได้และกระตุ้นเศรษฐกิจฐานรากให้ชุมชน			
<p>๓.๑ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงมหาดไทย กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กระทรวงแรงงาน กระทรวงคมนาคม ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การวางแผนการสนับสนุนการออกกำลังกายของประชาชน โดยมีการบูรณาการเพื่อพัฒนาแผนการดำเนินการส่งเสริมการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา ตลอดจนการใช้เทคโนโลยี และแพลตฟอร์มฯ ที่สอดคล้องกับทิศทางของโมเดลเศรษฐกิจใหม่ - การสนับสนุนให้มีแนวทางในการส่งเสริมให้มีสถานที่ในการออกกำลังกายกระจายทั่วพื้นที่ - ร่วมออกแบบและพัฒนาแนวทางการให้ชุมชนท้องถิ่น เครือข่ายเกษตรกร และวิสาหกิจชุมชนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและกีฬาในระดับพื้นที่ 	<ul style="list-style-type: none"> - ประชาชนสามารถเข้าถึงสถานที่ในการออกกำลังกายได้อย่างสะดวกสบาย - ประชาชนทุกภาคภาคของประชากรทั้งหมด ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๕๐ ในปี พ.ศ. ๒๕๗๐ - อายุค่าเฉลี่ยของการมีสุขภาพดีเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๗๐ ในปี พ.ศ. ๒๕๗๐ (ตัวชี้วัดร่วมกับกระทรวงสาธารณสุข) - เกิดแนวทางและกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่นในการกำหนดแผนการท่องเที่ยว กีฬา และการออกกำลังกายโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน 	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดการสร้างพื้นที่สุขภาวะเป็นพื้นที่ต้นแบบของการส่งเสริมกิจกรรมทางกาย และการจัดกิจกรรมเพื่อสร้างแรงจูงใจหรือแรงบันดาลใจในการออกกำลังกายและการเล่นกีฬา เพื่อส่งเสริมให้คนไทยทุกช่วงวัยมีการตื่นตัวและออกกำลังกายและเล่นกีฬาจนเป็นวิถีเพิ่มขึ้น - เกิดการกระตุ้นเศรษฐกิจฐานรากและสร้างรายได้ให้กับชุมชนเกิดเป็นผลประโยชน์ร่วมกันของทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง - เกิดการสร้างวิถีการออกกำลังกายและรูปแบบการออกกำลังกายที่หลากหลาย
<p>๓.๒ กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงมหาดไทย กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ภาคเอกชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง</p>	<ul style="list-style-type: none"> - การบูรณาการและประสานพลังเครือข่ายภาคียุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องในประเด็นที่สอดคล้องกับโมเดลเศรษฐกิจใหม่ การท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผ่านแพลตฟอร์มฯ 	<ul style="list-style-type: none"> - การขยายความร่วมมือของภาคีเครือข่ายทุกอุตสาหกรรม เพื่อรองรับการสนับสนุนกิจกรรมการท่องเที่ยวผ่านกิจกรรมกีฬาและการออกกำลังกาย 	<ul style="list-style-type: none"> - การผลักดันอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและกีฬาอย่างเป็นรูปธรรม มีการกระจายรายได้ลงสู่ชุมชน ลดความเหลื่อมล้ำ สร้างชุมชนเข้มแข็งและมีความเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

ปัจจัยนำเข้า	กระบวนการ	ผลผลิต/ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
	<ul style="list-style-type: none"> - การสนับสนุนให้เกิดการผลักดันให้กลุ่มเมืองหลักและเมืองรองมีการทำงานร่วมกันอย่างเป็นรูปธรรมภายใต้การท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) ที่สอดคล้องกับทิศทางของโมเดลเศรษฐกิจใหม่ (BCG Model) 	<ul style="list-style-type: none"> - เกิดการให้ความสำคัญกับการสนับสนุนให้ชุมชน ท้องถิ่น ได้มีส่วนร่วมในการยกระดับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและกีฬา - การกระตุ้นเศรษฐกิจฐานรากและสร้างรายได้ให้กับชุมชน 	<ul style="list-style-type: none"> - การเพิ่มขึ้นของมูลค่าทางเศรษฐกิจการท่องเที่ยวเชิงกีฬาภายในประเทศ (อัตราการขยายตัวของรายได้จากการท่องเที่ยวเชิงธุรกิจเพิ่มขึ้น ร้อยละ ๕ ในปี พ.ศ. ๒๕๗๐) - ความยั่งยืนของฐานทรัพยากรผ่านการวางแผนการท่องเที่ยวเชิงกีฬาและการออกกกำลังกายควบคู่กับการดูแลธรรมชาติสิ่งแวดล้อม และสังคม
<p>๓.๓ กรุงเทพมหานคร</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ทุกกิจกรรมของพื้นที่ เขต กทม. สามารถนำแพลตฟอร์ม CCC ไปเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมการจัดกิจกรรมที่เกิดขึ้นในเขตลานกีฬา พื้นที่สาธารณะ Public Space และกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งสามารถดูข้อมูลพฤติกรรมออกกกำลังกาย เล่นกีฬา และกิจกรรมทางกายของประชาชนในแต่ละพื้นที่ - เชื่อมโยงข้อมูลสถิติการออกกกำลังกายกับแพลตฟอร์ม CCC - นำร่องในการส่งเสริมประชาชนออกกกำลังกาย โดยจัดทำชาเลนจ์ ทั้ง 50 เขต ให้ชาว กทม.มีสุขภาพที่ดี และนำข้อมูล 	<p>เกิดพื้นที่สาธารณะด้านการส่งเสริมกิจกรรมการออกกกำลังกาย กีฬา และกิจกรรมทางกายที่กระจายตามพื้นที่เขตต่าง ๆ ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในระดับท้องถิ่น</p>	<p>เกิดการส่งเสริมกิจกรรมของเมืองโดยการออกกกำลังกาย การจัดแข่งขันกีฬา และการท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่เพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์</p>

ปัจจัยนำเข้า	กระบวนการ	ผลผลิต/ตัวชี้วัด	ผลลัพธ์/ผลกระทบ
	ดังกล่าว มาเป็นข้อมูลในการกำหนดเส้นทางวิ่งของ กทม. ต่อไป		
๓.๔ สำนักงานหลักประกันสุขภาพแห่งชาติ (สปสช.)	สร้างกลไกความร่วมมือในเชิงยุทธศาสตร์ ทั้งในระดับนโยบายและระดับพื้นที่ คือ ร่วมขับเคลื่อนและการนำแพลตฟอร์ม CCC ไปใช้ในการส่งเสริมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาและกิจกรรมทางกายของประชาชน และมีการใช้ Data ในแพลตฟอร์ม CCC มา monitor สุขภาพ เพื่อการส่งเสริมสุขภาพ การป้องกันโรค และการรักษาพยาบาล ของ สปสช. ที่นำไปสู่การลด Chronic Disease และ NCDs ประชาชน ทั้งส่งเสริม ป้องกัน และรักษาโดยนำร่องกับ สปสช.เขต 2 (ในเขตเมือง) และสป.สช.เขต 8 อุดรธานี	เกิดพื้นที่นำร่องในการส่งเสริมกิจกรรมการออกกำลังกาย การเล่นกีฬาและกิจกรรมทางกายในระดับพื้นที่ สปสช.เขต 2 และเขต 8	เกิดการส่งเสริมกิจกรรมของเมือง โดยการออกกำลังกาย การจัดแข่งขันกีฬา และการท่องเที่ยวเชิงกีฬาที่เพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์
๔. ส่งเสริม สนับสนุนให้สถาบันการศึกษา ผู้ประกอบการ รวมถึงชุมชนท้องถิ่น ศึกษา วิจัย คิดค้นเพื่อสร้างนวัตกรรมในการพัฒนาสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการออกกำลังกายและเล่นกีฬาเพื่อให้ประชาชนสามารถเข้าถึงสินค้าและบริการที่จับต้องได้			
สถาบันการศึกษา ภาควิชาการ ภาคเอกชน และชุมชนท้องถิ่น	สนับสนุนให้เกิดการศึกษา วิจัย และพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ สินค้า และบริการด้านการออกกำลังกาย กิจกรรมทางกาย และการเล่นกีฬาของชุมชนท้องถิ่น	<ul style="list-style-type: none"> - ผลลัพธ์ สินค้าของชุมชนได้รับการออกแบบ พัฒนา และยกระดับ ทำให้สามารถเข้าถึงได้ง่าย ตลอดจนมีความสอดคล้องกับบริบทและกิจกรรมในพื้นที่ - เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมในการพัฒนาสินค้าและบริการโดยมีชุมชนท้องถิ่นเป็นฐาน 	ส่งเสริมให้เกิดการเข้าถึงสินค้าชุมชน การตลาด และยกระดับเศรษฐกิจฐานรากที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการออกกำลังกาย กิจกรรมทางกาย และการเล่นกีฬาในระดับพื้นที่