

ບົດສະເໜີແນວຄວາມຄິດກ່ຽວກັບໂຄງການ

ສຳລັບອົງການທີ່ຂໍທຶນ ໃນ “ຫຼາຍຂົງເຂດວຽກບູລິມະສິດ”/For Multi-focal Area

1. ສັງລວມຫຍໍ້/PROJECT SUMMARY

ຊື່ໂຄງການ/Project Name		
ເຂດເປົ້າໝາຍໃນການດຳເນີນໂຄງການ/Location		
ປະເພດໂຄງການ/Project Type		<input type="checkbox"/> ໂຄງການຕົວແບບ/ປັບປຸງຊີວິດການເປັນຢູ່/Demonstration, <input type="checkbox"/> ໂຄງການສ້າງຄວາມສາມາດ/ປັບປຸງຊີວິດການເປັນຢູ່/ Capacity Building, <input type="checkbox"/> ຜັນຂະຫຍາຍຜົນຂອງການສຳຫຼວດ ແລະ ການວິເຄາະດ້ານ ນະໂຍບາຍ/Apply Research and Policy Analysis, <input type="checkbox"/> ເຜີຍແຜ່ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ຄົ້ນຄວ້າປຶກສາຫາລືດ້ານລະບຽບກົດໝາຍ/ Information Dissemination/ Networking and Policy Dialogue
ປະມານທຶນທີ່ຕ້ອງການທັງໝົດ (ໂດລາສະຫະຣັດ)/Total Fund Required		
ຂໍຈາກແຜນງານໂຄງການຂະໜາດນ້ອຍ (ໂດລາສະຫະຣັດ)/Request from SGP		
ທຶນສົມທົບ (ຖ້າມີ) Contribution	ສົມທົບຈາກອົງການຂໍທຶນ (ເງິນສົດ/ວັດຖຸ) Grantee Organization (Cash/Kind)	
	ສົມທົບຈາກອົງການອື່ນ (ເງິນສົດ/ວັດຖຸ) Partner Organization (Cash/Kind)	
ໄລຍະເວລາ (ເປັນເດືອນ)/Project Period		
ຈຸດປະສົງຂອງໂຄງການ/Project Objectives		
ເນື້ອໃນໂຄງການໂດຍຫຍໍ້/Brief Project Description		

2. ອົງການຈັດຕັ້ງຂໍທຶນ/GRANTEE ORGANIZATION

ຊື່ອົງການ/Name of Organization	
ທີ່ຢູ່/Address	
ໂທ/ແຟກ/Tel/Fax	
Email ແລະ Website ຂອງອົງການ (ຖ້າມີ)	
ຜູ້ຕາງໜ້າທີ່ຖືກແຕ່ງຕັ້ງ/Authorized Representatives	

ປະຫວັດຄວາມເປັນມາຂອງອົງການຈັດຕັ້ງທີ່ຂໍທຶນ/Organization Background

.....

ປະສົບການຂອງອົງການຈັດຕັ້ງທີ່ຂໍທຶນ - ການຄຸ້ມຄອງໂຄງການ ແລະ ດ້ານການເງິນ/Project and Financial Management Experience of Grantee Organization

(ກ). ການຄຸ້ມຄອງໂຄງການ/Project Management:

.....

(ຂ). ການຄຸ້ມຄອງດ້ານການເງິນ/Financial Management

.....

3. ພາກບັນຫາ/ເຫດຜົນໃນການດຳເນີນໂຄງການ/Problem Statement/Rational

3.1. ດ້ານຄວາມຮັບຮູ້ ຫຼື ຄວາມຮູ້ຄວາມສາມາດຂອງກຸ່ມເປົ້າໝາຍກ່ຽວກັບບັນຫາຂອງສິ່ງແວດລ້ອມ/Knowledge and Capacity of Targeted Population on Environment

.....

3.2. ສະພາບການດຳລົງຊີວິດຂອງຊຸມຊົນເປົ້າໝາຍ/Target Population Livelihood Challenges

.....

4. ຄວາມເປັນເຈົ້າການຂອງກຸ່ມເປົ້າໝາຍ/Community Ownership

4.1. ຂະບວນການກຳນົດໂຄງການ/Project Formulation

4.1.1. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງຊຸມຊົນ/ Participation of Targeted Communities

.....

4.1.2. ການມີສ່ວນຮ່ວມຂອງພາກສ່ວນກ່ຽວຂ້ອງ/ Participation Cooperation Partners

.....

5. ການຈັດຕັ້ງປະຕິບັດໂຄງການ/Project Implementation

5.1. ສົ່ງເສີມການເຂົ້າຮ່ວມດຳເນີນໂຄງການຂອງກຸ່ມຜູ້ໄດ້ຮັບຜົນປະໂຫຍດ/Participation of Target Beneficiaries

.....

.....

5.2. ສົ່ງເສີມການເຂົ້າຮ່ວມດຳເນີນໂຄງການຂອງພາກສ່ວນກ່ຽວຂ້ອງ/Participation of Project Partners

.....

.....

5.3. ການສະໜັບສະໜູນດ້ານວິຊາການ/Technical Assistance

.....

.....

6. ຄາດໝາຍຜົນໄດ້ຜົນ/Expected Result

6.1.

6.2.

6.3.

7. ແຜນປະຕິບັດໂຄງການ/Project Work Plan

ກິດຈະກຳ/Activities	ເວລາປະຕິບັດ/Project Period							
	ປີທີ/Year 1				ປີທີ/Year 2			
	ຕມ/Q1	ຕມ/Q2	ຕມ/Q3	ຕມ/Q4	ຕມ/Q1	ຕມ/Q2	ຕມ/Q3	ຕມ/Q4
1.								
2.								
3.								
4.								

ວິທີຄິດໄລ່ການປະກອບສ່ວນ ໃນຮູບການເປັນວັດຖຸ ໃຫ້ເປັນເງິນສົດ

ການຄິດໄລ່ ການປະກອບສ່ວນທຶນເປັນວັດຖຸເຂົ້າໃນການດຳເນີນ ໂຄງການ ໃຫ້ເປັນເງິນສົດນັ້ນ ມີຄວາມຫຍຸ້ງຍາ ແລະ ສັບສົນ. ສະນັ້ນ, ເພື່ອໃຫ້ເປັນເອກະພາບການ ໃນທຸກໂຄງການທີ່ໄດ້ຮັບທຶນຈາກ ແຜນງານໂຄງການຂະໜາດນ້ອຍ. ຂໍແນະນຳໃຫ້ໃຊ້ວິທີດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້ ເພື່ອຄິດໄລ່ວັດຖຸສຳລັບປະກອບສ່ວນໃນການດຳເນີນໂຄງການ ໃຫ້ເປັນຈຳນວນເງິນ. ການປະເມີນຄຸນຄ່າຂອງວັດຖຸຄວນອີງໃສ່ອັດຕາສະເລ່ຍຂອງຕະຫຼາດໃນທ້ອງຖິ່ນ ຫຼື ຂົງເຂດທີ່ໂຄງການຈະດຳເນີນກິດຈະກຳ.

ຕາຕະລາງລຸ່ມນີ້ ແມ່ນຕົວຢ່າງການຄິດໄລ່ເປັນເງິນສົດ ຈາກການປະກອບສ່ວນເປັນວັດຖຸ ທີ່ ແຜນງານໂຄງການຂະໜາດນ້ອຍ ປະເທດອື່ນໆໄດ້ນຳໃຊ້.

ກິດຈະກຳ	ຄິດໄລ່ການປະກອບສ່ວນວັດຖຸ
ຄິດໄລ່ມູນຄ່າແຮງງານ (ວິຊາການ, ຊ່ວງຊານ, ຄູ່ຝຶກ, ພະນັກງານໂຄງການ)	ໃຊ້ ອັດຕາແຮງງານຕໍ່ວັນ ຫຼື ຕໍ່ເດືອນ ໃນລະດັບຕ່າງທີ່ເໝາະສົມ
ອຸປະກອນທ້ອງຖານ	ຄິດໄລ່ໂດຍການ ຫານລາຄາລວມ ກັບອາຍຸຂອງວັດຖຸ ຕົວຢ່າງ ວັດຖຸທີ່ມີອາຍຸໃຊ້ງານຫຼາຍກວ່າ 5 ປີ ແລະ ມາໄລ່ເປັນມູນຄ່າທີ່ຈະໃຊ້ເຂົ້າໃນການດຳເນີນໂຄງການ ເຊັ່ນ: ວັດຖຸທີ່ມີມູນຄ່າ \$5000, ມີອາຍຸໃຊ້ງານ 5 ປີ = \$1000 ຕໍ່ປີ. ຖ້າໃຊ້ເຂົ້າໃນວຽກຂອງໂຄງການ 6 ເດືອນ ມູນຄ່າການປະກອບສ່ວນຂອງວັດຖຸນັ້ນ ຄິດເປັນເງິນແມ່ນ \$500
ສອຟແວ	ຄິດໄລ່ໄດ້ທັງ: <ul style="list-style-type: none"> ລາຄາຂອງໃບອະນຸຍາດໃຫ້ນຳໃຊ້ສອຟແວ ເປັນລາຄາວັດຖຸ ແຕ່ພາຍໃນອາຍຸການໃຊ້ງານ 3 ປີ
ວັດຖຸອຸປະກອນຕ່າງໆ (ຕົວຢ່າງ ສິ່ງທີ່ບໍ່ສາມາດຂາຍຄືນໄດ້)	ຄິດໄລ່ຕາມລາຄາຕະຫຼາດ
ໃຊ້ຂໍ້ມູນ/ໃບອະນຸຍາດ/ລິຂະສິດ ຂອງສະມາຄົມບໍ່ຫວັງຜົນກຳໄລ/ອົງການຈັດຕັ້ງຊຸມຊົນ	ຊຶ່ງຂໍ້ມູນມີຢູ່ແລ້ວ, ແຕ່ບໍ່ແມ່ນມີຢູ່ຕາມສະຖານທີ່ສາທາລະນະ, ຄິດໄລ່ດັ່ງລຸ່ມນີ້: <ul style="list-style-type: none"> ເວລາ/ຄ່າແຮງງານທີ່ຈ້າງເຮັດຂໍ້ມູນນັ້ນໆ ລາຄາທີ່ຕ້ອງຊື້ຂໍ້ມູນນັ້ນໆ ຂໍ້ມູນທີ່ “ຍືມມາໃຊ້” ໄລ່ຕາມລາຄາຕົວຈິງທີ່ສະເລ່ຍຕໍ່ປີ: 3 ປີຂຶ້ນໄປ
ໃຊ້ເນື້ອທີ່ດິນ	<ul style="list-style-type: none"> ຖ້ານ້ອທີ່ດິນທີ່ມອບ ຫຼືບໍລິຈາກໃຫ້ນຳໃຊ້ໃນລະຫວ່າງໂຄງການ ຊຶ່ງກໍ່ໃຫ້ເກີດຜົນປະໂຫຍດ ແລະຜົນກະທົບ, ໃຫ້ຄິດໄລ່ເອົາລາຄາດິນຕົວຈິງ, ມີໃບຢັ້ງຢືນ ຫຼື ການຢັ້ງຢືນລາຄາຂອງດິນ (ໃບຕາດິນ, ຫ້ອງການສະທິຕິ ຫຼື ສະຖາບັນທີ່ເຊື່ອຖືໄດ້) ຖ້າເປັນດິນທີ່ເຊົ່າມາ ກໍ່ໃຊ້ຄ່າເຊົ່າຕົວຈິງຕໍ່ເດືອນ ແລະ ຄູນດ້ວຍຈຳນວນວນເດືອນທີ່ນຳໃຊ້ເຂົ້າໃນການດຳເນີນໂຄງການ. ໃຫ້ຄັດຕິດຂໍ້ຕົກລົງໃນການເຊົ່າມາພ້ອມ

<p>ອາຄານ/ເຄຫາສະຖານ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ຖ້າອາຄານນັ້ນ ໄດ້ມາຈາກການບໍລິຈາກ ເພື່ອດຳເນີນໂຄງການ ແລະ ຫຼັງຈາກນັ້ນຈະມອບຕໍ່ ໃຫ້ສະມາຄົມບໍ່ຫວັງຜົນກຳໄລ ໃຫ້ເອົາມູນຄ່າຕົວຈິງຂອງອາຄານນັ້ນໆ, ແຕ່ຕ້ອງມີເອກະສານຢັ້ງຢືນມູນຄ່າ (ທະບຽນຊັບສິນຄົງທີ່, ຫ້ອງການສະຖິຕິ ຫຼື ພາກສ່ວນກ່ຽວຂ້ອງ) ຫຼື ໃບຢັ້ງຢືນຈາກເຈົ້າຂອງ/ຜູ້ບໍລິຈາກ ຖ້າແມ່ນອາຄານເຊົ່າ ສຳລັບໂຄງການ ແລະສະເພາະໄລຍະເວລາດຳເນີນໂຄງ ການ ແມ່ນເອົາລາຄາເຊົ່າຕໍ່ເດືອນ ຄູນດ້ວຍໄລຍະເວລາໂຄງການ. ໃຫ້ເອົາເອກະສານຂໍ້ຕົກລົງຂັດຕິດໃສ່ພ້ອມ
<p>ພາຫານະ</p>	<p>ຖ້າເຊົ່າສຳລັບໂຄງການໃຫ້ຄິດໄລ່ດັ່ງນີ້:</p> <ul style="list-style-type: none"> ຄ່າສະເລ່ຍຕໍ່ເດືອນ ຫຼື ຕໍ່ວັນ ຄູນດ້ວຍເດືອນ/ວັນ ທີ່ໃຊ້ເຂົ້າວຽກໂຄງການ ການຈ່າຍຄ່າເຊົ່າຣົດໃຫ້ຄິດໄລ່ດັ່ງນີ້: <ul style="list-style-type: none"> ລາຄາສະເລ່ຍນ້ຳມັນທີ່ໃຊ້ຕໍ່ກິໂລແມັດ ຈາກອັດຕາຂອງອົງການສປຊໃນການນຳໃຊ້ຣົດສ່ວນຕົວສຳລັບວຽກງານອົງການ ພາຍໃນປະເທດ ຄູນດ້ວຍຈຳນວນກິໂລແມັດທີ່ຄາດວ່າຈະໃຊ້ເຂົ້າໃນວຽກງານໂຄງການ ໃນກໍລະນີທີ່ນ້ຳມັນ ຖືກຈັດເປັນການປະກອບສ່ວນທາງວັດຖຸ (ບໍ່ໄດ້ໃຊ້ເງິນຂອງແຜນງານຂະໜາດນ້ອຍ, ຜູ້ໃຫ້ທຶນອື່ນ ແລະ ບໍ່ມີໃບຮັບເງິນ), ໃຊ້ລາຄາເຕັມຕາມອັດຕາຂອງອົງການ ສປຊ ໃນການນຳໃຊ້ຣົດສ່ວນຕົວສຳລັບວຽກງານອົງການ, ຄູນດ້ວຍຈຳນວນກິໂລແມັດທີ່ຄາດວ່າຈະໃຊ້ເຂົ້າໃນວຽກງານໂຄງການ
<p>ອາສາສະໝັກ</p>	<p>ການອາສາ ເຮັດວຽກຊ່ວຍໂຄງການ ອາດຄິດໄລ່ ຄືກັບຄ່າແຮງງານຕໍ່ວັນ ຫຼື ເດືອນ, ໂດຍໃຫ້ຂຽນຟອມ “ອາສາຊ່ວຍວຽກ” (ຜູ້ຮັບທຶນສາມາດ ຂໍແບບຟອມດັ່ງກ່າວຈາກ ຜູ້ປະສານງານລະດັບຊາດ – ເອກະສານຊ້ອນທ້າຍ 11). ໃຫ້ຄິດໄລ່ດັ່ງນີ້:</p> <ul style="list-style-type: none"> ຄ່າແຮງງານຕໍ່ວັດໃນວຽກນັ້ນໆ, ອັດຕາສະເລ່ຍຄ່າແຮງງານ ທີ່ໃຊ້ໃນປະເທດ ລີ້ ເງິນເດືອນໃນຂັ້ນເມືອງ (ຫານດ້ວຍ 22, ແລະ ຄູນດ້ວຍຈຳນວນວັນທີ່ນຳໃຊ້)