

คู่มือแนะนำแนวทางการพัฒนาพื้นที่สาธารณะ ขนาดเล็กในท้องถิ่น และกรุงเทพมหานคร



BANGKOK CITY LAB

Institute of Metropolitan Development, Navamindradhiraj University

สารบัญ

บทนำ	04
------	----

ส่วนที่ 1 หลักการออกแบบและสร้างสรรค์พื้นที่สาธารณะขนาดเล็ก	05
--	----

- การเลือกพื้นที่ (Site Selection)	05
- ลักษณะของพื้นที่สาธารณะ (Modalities)	08
- การกำหนดโปรแกรม (Programming)	10
- การระบุกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้ (Personas)	11
- องค์ประกอบที่พึงมี (Features)	14

ส่วนที่ 2 ถอดบทเรียนกรณีศึกษา	16
-------------------------------	----

- กรณีที่ 1 คลองสาน Pop-up Park	17
- กรณีที่ 2 คลองผดุงกรุงเกษม Pop-up Park	20
- กรณีที่ 3 สวนผักคนเมือง, เชียงใหม่	26
- กรณีที่ 4 เทศบาลเมืองชัยภูมิ	28

ส่วนที่ 3 การประยุกต์ใช้	31
--------------------------	----

- กระบวนการพัฒนาพื้นที่โดยรวม	31
- การทำตารางกระดาศ	32
- พื้นที่กรณีตัวอย่าง	33
- กระบวนการตัวอย่าง	34
- แบบประยุกต์ใช้	40
- ตารางกระดาศ	42
- ตารางองค์ประกอบพื้นที่	43

อ้างอิง	46
---------	----

บทนำ

พื้นที่สีเขียวสาธารณะมีความสำคัญในฐานะพื้นที่สุขภาวะแก่เมืองทุกเมือง การมีพื้นที่สาธารณะที่ดีย่อมหมายถึงการเพิ่มทางเลือกและสร้างโอกาสให้แก่ผู้คนในการเสริมสร้างสุขภาพโดยเข้าถึงได้อย่างเท่าเทียมและไม่มีข้อจำกัดทางเศรษฐกิจฐานอย่างไรก็ตามความพยายามที่จะส่งเสริมพื้นที่เหล่านี้ให้เพิ่มขึ้นและมีคุณภาพจำต้องอาศัยความเข้าใจพื้นฐานในการสร้างสรรค์พื้นที่ อันประกอบด้วย การกำหนดองค์ประกอบพึงมีของพื้นที่สาธารณะ การกำหนดกิจกรรมที่เหมาะสมตามผู้ใช้งาน โดยเนื้อหาในคู่มือฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและกรุงเทพมหานคร สามารถนำหลักการในคู่มือไปประยุกต์ในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะสีเขียวขนาดเล็ก โดยสามารถสร้างสรรค์ขึ้นได้ตามขั้นตอน พร้อมมีแบบฝึกหัดประกอบ เพื่อให้เกิดการพัฒนาคุณภาพพื้นที่สีเขียวสาธารณะให้ดียิ่งขึ้นและเกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้ใช้งาน

ผู้เขียน

ณัฐวุฒิ อัครวโถววงศ์
กรรมการ สวชนสินธุกุล
ณัฐวิธ วิเศษสินธุ

สนับสนุนโดย

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
กรุงเทพมหานคร
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
มหาวิทยาลัยนวมินทราธิราช



กทม



ส่วนที่ 1

หลักการออกแบบ และสร้างสรรค์ พื้นที่สาธารณะขนาดเล็ก

การเลือกพื้นที่ (Site Selection)

1. มุมมอง (vista)

หมายถึง การกำหนดมุมมองให้สังเกตเห็นได้จากภายนอกและภายใน ได้แก่

- การกำหนดทางเข้าและการเข้า ควรสังเกตง่าย เห็นชัด
- การกำหนดให้มีองค์ประกอบเด่น เพื่อเป็นจุดหมายตามีการจดจำได้ เช่น น้ำพุ รูปประติมากรรม ศาลาพักผ่อน



ที่มา: <https://www.environment.vic.gov.au/suburban-parks/local-parks>

2. การเข้าถึง (Accessibility)

การเข้าถึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเอื้อให้เกิดโอกาสในการใช้พื้นที่ได้อย่างมาก ดังนั้นการพิจารณาการเข้าถึง โดยมีหลักการในการออกแบบดังนี้



ที่มา: <http://www.petersen-studio.com/makers-quarter-pocket-park>



ที่มา: <https://www.thinkconfluence.com/who-we-are/insight/greening-the-urban-landscape-one-civic-plaza-and-pocket-park-at-a-time>



ที่มา: <https://www.ianvisits.co.uk/articles/londons-pocket-parks-alfred-place-gardens-wc1-54020/>

● การเปิดมุมมอง (Approach)

ควรกำหนดการเข้าถึงให้สัมพันธ์กับทิศทางที่ผู้ใช้พื้นที่จะเข้าถึงเป็นหลักกว่าผู้ใช้งานพื้นที่มาด้วยวิธีใด เช่น รถสาธารณะ พาหนะส่วนบุคคล การเดินเท้า ฯลฯ

● การเชื่อมต่อ (Connectivity)

โดยพิจารณาถึงการสร้างความต่อเนื่องของพื้นที่โครงการที่กำหนดให้สัมพันธ์กับพื้นที่โดยรอบที่เน้นความต่อเนื่อง ของพื้นที่ผิวระหว่างพื้นที่โครงการกับพื้นที่สาธารณะอื่นๆ เช่น ทางเท้า ทางจักรยาน ถนน พื้นที่สีเขียว

3. ความปลอดภัยและการดูแลรักษา (Safety and Maintenance)

หลักการพิจารณาถึงความปลอดภัยและการดูแลรักษาที่ง่าย
ประหยัดและทนทาน โดยครอบคลุมถึง

- **ความปลอดภัย
จากอุบัติเหตุ**

โดยพิจารณาถึงความเหมาะสมในการใช้
ผิววัสดุปูพื้นที่ไม่ลื่น ไม่มีน้ำขัง ความต่าง
ระดับของพื้น ความทนทาน ไม่แตกหักที่
ลดการทำความสะอาดและการซ่อมบำรุง
บ่อยครั้ง

- **ความปลอดภัย
จากอาชญากรรม**

โดยพิจารณาไม่ให้เกิดมุมอับ ซอกหลืบ
หรือจุดลับสายตา เพื่อให้เกิดการสอดส่อง
ดูแล จากผู้ใช้งานพื้นที่ด้วยตนเองได้ง่าย



ที่มา: https://www.freepik.com/premium-photo/gardener-mows-grass-with-lawn-mower_5348639.htm

ลักษณะของพื้นที่สาธารณะ (Modalities)



ที่มา: <https://www.walkermacy.com/insights/difficult-landscapes/>

แบบเชิงเส้น (Stripe)

หมายถึง พื้นที่รูปแบบเชิงเส้น เป็นแนวยาว ต่อเนื่องกับพื้นที่แนวยาวบางชนิด เช่น พื้นที่ริมทาง พื้นที่ริมน้ำ โดยสามารถกำหนดกิจกรรมที่มีรูปแบบการเคลื่อนที่เชิงเส้น ได้แก่ ทางเดิน ทางจักรยาน หรือทางวิ่ง ออกกำลังกาย



ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/91760911137143162/>

แบบขนาน (Parallel)

หมายถึง พื้นที่ที่มีลักษณะขนานกันระหว่าง 2 ฝั่ง เช่น พื้นที่ริมแม่น้ำ พื้นที่ริมคลองพื้นที่คู่ขนานกันของถนน โดยมีกิจกรรมทั้งสองฝั่งที่ต่อเนื่องเชื่อมโยงกัน



ที่มา: <https://wepark.co/parks/wat-hua-lamphong-rukha-niwet>

แบบกระเปาะ (Enclave)

หมายถึง พื้นที่ที่มีลักษณะปิดล้อมทุกด้าน มีทางเข้า-ออกที่จำกัดทิศทางทางเดียว พื้นที่โดยรอบติดต่อกับแปลงที่ดินรายอื่นที่มีสิ่งปลูกสร้างอยู่ก่อนแล้ว รูปที่ดินมีลักษณะคล้ายกระเปาะ โดยส่วนมากเป็นที่ดินสำหรับการพัฒนา เป็นพื้นที่สาธารณะขนาดเล็กไม่เกิน 2 ไร่



ที่มา: <https://land8.com/7-top-pocket-parks-small-spaces-with-a-huge-impact/>

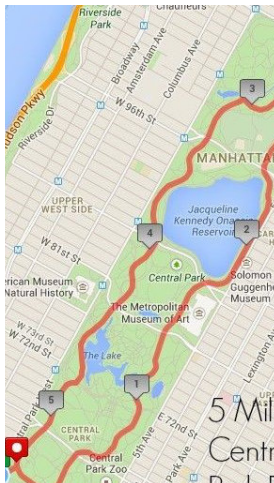
แบบกระเปาะ (Pocket)

หมายถึง พื้นที่สาธารณะที่มีลักษณะเป็นเว็ງ หรือพื้นที่กระเปาะขนาดใหญ่ สามารถรองรับกิจกรรมได้หลายรูปแบบ เช่น เป็นพื้นที่พักผ่อน พื้นที่เล่น พื้นที่นันทนาการพักผ่อนหย่อนใจ

การกำหนดโปรแกรม (Programming)

1. ทางสัญจร (Circulation)

หมายถึง ทางเดิน ทางจักรยาน และการกำหนดการเคลื่อนที่ของผู้ใช้งานในพื้นที่ ได้แก่



ที่มา: <https://br.pinterest.com/pin/693976623823628587/>



ที่มา: <https://www.pinterest.com/pin/122863896070457542/>



ที่มา: <https://landezine-award.com/chulalongkorn-university-centenary-park/>

แบบวงรอบ (Loop)

คุณลักษณะ :
รูปแบบทางสัญจรเป็นวงรอบ
ทวนเริ่ม-กลับมาที่จุดเดิมได้

จุดเด่น :
ไม่สับสนหรือทำให้หลง

ข้อจำกัด :
ต้องการพื้นที่ขนาดใหญ่หรือมี
โปรแกรมกิจกรรมหลากหลาย
เช่น ทางเท้า ทางจักรยาน ถนน
พื้นที่สีเขียว

แบบเชิงเส้น (Linear)

คุณลักษณะ :
รูปแบบทางสัญจรลักษณะ
แคบ ยาว หรือ เป็นเส้น

จุดเด่น :
ประยุกต์ใช้กับพื้นที่แคบได้

ข้อจำกัด :
ไม่สามารถกลับมาจุดเริ่มต้น
ต้องเดินย้อนกลับ ซึ่งอาจ
ไม่สะดวกต่อการออกแบบ
ที่ต้องการความต่อเนื่อง

แบบรัศมี (Radian)

คุณลักษณะ :
เหมาะกับพื้นที่ที่มีการแบ่ง
กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อให้
เกิดการแยกส่วนไม่กวนกัน

จุดเด่น :
กำหนดความแตกต่างของ
กิจกรรมได้ง่าย ไม่ก่อให้เกิด
ความสับสนในการใช้พื้นที่
และไม่รบกวนกัน

ข้อจำกัด :
อาจใช้พื้นที่มาก ซึ่งเหมาะกับ
พื้นที่สาธารณะขนาดใหญ่

2. พื้นที่กิจกรรม (Utilized Space)

หมายถึง พื้นที่ใช้สอยที่มีคนเข้าไปทำกิจกรรมในพื้นที่ ซึ่งมีความต้องการขนาดใหญ่-เล็ก ตามแต่ลักษณะกิจกรรม



ที่มา: <https://landezine-award.com/chulalongkorn-university-centenary-park/>

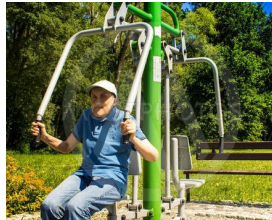
การระบุกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้ (Personas)



ที่มา: <https://snaped.fns.usda.gov/photo-gallery/family-having-picnic-park>

กลุ่มครอบครัว (Family)

กิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีของครอบครัวพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจที่ครอบครัวสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ เช่น ทำอาหาร การเคลื่อนที่เป็นกลุ่ม



ที่มา: <https://www.mostphotos.com/en-us/16387665/happy-disabled-person-in-the-park-morning-gymnastics>

กลุ่มเปราะบาง (Elderly+Disable)

พื้นที่กิจกรรมและผ่อนคลายที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ได้ เน้นการทำกิจกรรมผสมกับการพูดคุย เช่น หมากกระดาน พื้นที่นั่งเล่น ลานกิจกรรมที่เน้นการเคลื่อนไหวไม่มาก มีร่มและไม่ร้อนเกินไป



ที่มา: <https://www.pps.org/article/young-people-and-placemaking-engaging-youth-to-create-community-places>

กลุ่มเยาวชน (Youth)

รูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กวัยรุ่นที่มีลักษณะท้าทายด้านการเคลื่อนที่ การทรงตัว เช่น สเก็ตบอร์ด, การปีนผาจำลอง



ที่มา: <https://www.childinthecity.org/2018/01/24/are-these-the-most-child-friendly-public-spaces/>



ที่มา: <https://www.centralpark.com/things-to-do/sports/bicycle-riding/>



ที่มา: <https://www.ecpubliclibrary.info/outdoor-music-is-back/>

กลุ่มเด็ก (Children)

ได้แก่ กิจกรรมที่เหมาะสมต่อการเสริมสร้างพัฒนาทางกายและอารมณ์ของเด็กเล็ก ตั้งแต่ช่วง 4-12 ปี

กลุ่มการกีฬา (Sportsman)

ได้แก่ กิจกรรมทางกายในเชิงกระฉับกระเฉง (Active) ที่เป็นการออกกำลังกาย ทั้งที่มีการเคลื่อนที่ไปข้างหน้า หรือการออกกำลังกายอยู่กับที่

กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ (Specific Group)

ได้แก่ กิจกรรมที่จัดเฉพาะกิจ เป็นครั้งคราว ไม่ประจำหรือไม่มีแบบแผน เช่น ดนตรีในสวน

- กลุ่มนักเรียน นักศึกษา (Students)
- กลุ่มกิจกรรมตามเทศกาล (For event users)



ที่มา: <https://theconversation.com/public-park-or-private-gym-boot-camps-or-bloody-nuisance-11664>

พื้นที่กิจกรรมกระฉับกระเฉง (Active Spaces)

- กิจกรรมทางกาย (Active physical activities) กิจกรรมทางกายที่เน้นการเคลื่อนไหวและใช้กำลังกายต้องการพื้นที่ขนาดใหญ่ เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของกิจกรรม
- กิจกรรมสู่และลาน (Tracks and Fields)
- พื้นที่ทางการกีฬา (Sports) พื้นที่กิจกรรมเพื่อการกีฬาและออกกำลังกาย โดยเป็นลักษณะกีฬาที่เล่นเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ โดยอาจเตรียมอุปกรณ์ที่ถาวร ถนนาน รองรับ



ที่มา: <http://www.green.chula.ac.th/index.php/energy-building/universal-design-building-project/>

พื้นที่กิจกรรมเคลื่อนไหวน้อย (Passive Spaces)

- เกมส (Games)
- พื้นที่เือกเขนค (Chilled out)
- พื้นที่พบปะพุดคย (Talk and Chit-Chat)
- พื้นที่การแสดงและนาฏกรรม (Drama + Theater + Music)
- พื้นที่กิจกรรมศิลปะ (Art activities)



ที่มา: <https://queensmuseum.org/events/art-lab-in-the-park>

กิจกรรมนันทนาการเฉพาะ (Purposive Leisure)

คือการสร้างกิจกรรมที่มีเป้าหมายเฉพาะ ได้แก่ การสร้างกิจกรรมตามความสนใจ การนันทนาการตามโอกาสพิเศษ โดยช่วยให้เกิดการเสริมสร้างบรรยากาศใหม่ๆ ที่ไม่จำเจ ในการใช้งานพื้นที่และกระตุ้นให้เกิดความน่าดึงดูด ให้เกิดการใช้พื้นที่อย่างต่อเนื่องจากกลุ่มคนที่หลากหลายได้

- กิจกรรมแคมป์ (Camping)
- เกมส์และอีเวนต์ (Games and Events)
- การทำสวน (Gardening)
- พื้นที่เรียนรู้กลางแจ้ง (Outdoor Learning Space)



ที่มา: <http://www.green.chula.ac.th/index.php/energy-building/universal-design-building-project/>

องค์ประกอบการออกแบบเพื่อทุกคน (Universal Design Elements)

1. ทางลาด

- จุดต่อเชื่อมระหว่างทางลาดกับพื้นราบต้องไม่สะดุด ทางลาดต้องไม่ชันเกินกว่า 1:12
- ความกว้างสุทธิ ไม่ต่ำกว่า 0.90 เมตร
- ทางลาดมีความยาวแนวราบเกิน 2.5 เมตร
- จะต้องมีการจับทั้งสองด้านขนาด 3-4 ซม. ราวจับสูงจากพื้น 0.80 - 0.90 เมตร

2. พื้นผิวต่างสัมผัส

- อาคารต้องจัดให้มีพื้นผิวต่างสัมผัสที่พื้นบริเวณที่มีความต่างระดับไม่เกิน 200 มม.
- ตำแหน่งทางขึ้นลงของทางลาดหรือบันได
- ตำแหน่งพื้นด้านหน้าและหลังประตูทางเข้าอาคารและพื้นที่ด้านหน้าของประตูห้องส้วม
- มีขนาดกว้าง 300 มม. มีความยาวขนานกับความกว้างของช่องทางเดิน บันได ประตู

3. ที่จอดรถ

- ที่จอดรถ ใกล้ทางเข้าออกอาคาร
- ไม่ขนานกับทางเดินรถ พื้นผิวเรียบ มีระดับเสมอกัน
- มีสัญลักษณ์รูปผู้พิการ ขนาดกว้าง x ยาว ไม่น้อยกว่า 90 x 90 ซม.
- มีป้ายขนาดกว้างไม่น้อยกว่า 30 x 30 ซม. ติดอยู่สูงจากพื้นไม่น้อยกว่า 200 ซม. ในตำแหน่งที่เห็นได้ชัดเจน
- มีทางเท้าต่างระดับกับที่จอดรถ ต้องมีทางลาดขึ้น ความกว้างอย่างน้อย 90 ซม. ไม่รวมทางลาด ด้านข้าง และมีความชันไม่เกิน 1:12

4. ป้ายสัญลักษณ์

- ต้องจัดให้มีป้ายแสดงสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้พิการ ทุพพลภาพ และคนชรา ดังนี้
- สัญลักษณ์รูปผู้พิการ
 - เครื่องหมายแสดงทางไปสู่สิ่งอำนวยความสะดวก
 - สัญลักษณ์หรือตัวอักษรแสดงประเภทของสิ่งอำนวยความสะดวกติดตั้งกับเสากำแพง หากแขวนขอบล่างของป้ายจะต้องอยู่เหนือพื้นอย่างน้อย 2 เมตร

สรุป หลักการออกแบบในส่วนที่ 1

การเลือกพื้นที่ (Site Selection)

1. มุมมอง (Vista)

กำหนดมุมมองให้สังเกตได้ง่าย สร้างจุดหมายตาให้ง่ายต่อการจดจำ

2. การเข้าถึง (Accessibility)

พิจารณาการเข้าถึงที่เอื้อให้เกิดโอกาสในการใช้พื้นที่

- กำหนดการเข้าถึงให้สัมพันธ์กับผู้ใช้ในพื้นที่
- การเชื่อมต่อสร้างความสะดวกเชื่อมกับบริบท

3. ความปลอดภัย และการดูแลรักษา (Safety and Maintenance)

คำนึงถึงความปลอดภัยและการดูแลรักษาที่ง่าย ประหยัดและทนทาน

- ง่ายต่อการดูแลรักษาและซ่อมบำรุง
- สามารถส่งต่อดูแลจากผู้ใช้งานด้วยตนเองได้ง่าย

ลักษณะของพื้นที่สาธารณะ (Modalities)

วิเคราะห์ ว่าเป็นลักษณะ พื้นที่แบบไหน

แบบเชิงเส้น (Stripe)

เป็นแนวยาว เช่น พื้นที่ริมทาง ริมแม่น้ำ เหมาะกับการเดินวิ่ง หรือ ทางจักรยาน

แบบขนาน (Parallel)

มีลักษณะขนานระหว่าง 2 ฝั่ง เช่น พื้นที่ริมคลอง พื้นที่คูขนานระหว่างถนน มีกิจกรรม 2 ฝั่งที่เชื่อมโยงกัน

แบบกระเปาะ (Enclave)

พื้นที่โดยรอบติดต่อกับแปลงที่ดินอื่น รูปที่ดินมีลักษณะคล้ายกระเปาะ ส่วนมากเป็นพื้นที่ขนาดเล็กไม่เกิน 2 ไร่

แบบกระเปาะ (Pocket)

พื้นที่เป็นลักษณะเว้ารองรับกิจกรรมได้หลากหลายรูปแบบ เช่น พื้นที่พักผ่อน พื้นที่เล่นพื้นที่นันทนาการ

กำหนดโปรแกรม (Programming)

1. ทางสัญจร (Circulation)

กำหนดการเคลื่อนที่ของผู้ใช้งาน

- แบบวงรอบ (Loop)
- แบบเชิงเส้น (Linear)
- แบบรัศมี (Radial)

2. พื้นที่กิจกรรม (Utilized Space)

ระบุกลุ่มเป้าหมาย (Personas)

- ครอบครัว - เด็ก
- ผู้สูงอายุ - กีฬา
- เยาวชน - เป้าเฉพาะ

องค์ประกอบที่พึงมี (Features)

- พื้นที่กิจกรรม
- กระฉับกระเฉง (Active Spaces)
- เคลื่อนไหวน้อย (Passive Spaces)
- นันทนาการเฉพาะ (Purposive Leisure)

องค์ประกอบ การออกแบบเพื่อ ทุกคน (Universal Design Elements)

- ทางลาด
- พื้นผิวต่างสัมผัส
- ที่จอดรถ
- ป้ายสัญลักษณ์

ส่วนที่ 2

ถอดบทเรียนกรณีศึกษา

4 โครงการที่นำมาถอดเรียนจะช่วยให้
ผู้ใช้คู่มือได้เห็นถึงกระบวนการมีส่วนร่วม
เพื่อนำไปสู่พื้นที่สาธารณะที่ตอบโจทย์
ความต้องการของชุมชน



คลองสาน

(คลองสาน Pop-Up Park @คลองสาน)

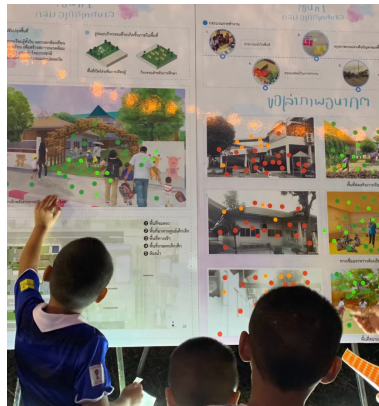


คลองผดุงกรุงเกษม

(Khlong Phadung Pop-Up Park)



สวนผักคนเมือง, เชียงใหม่



เทศบาลเมืองชัยภูมิ

กรณีที่ 1 สวนสาธารณะ (คลองสาน Pop-up Park)

● ที่มาและวัตถุประสงค์

1. สร้างความร่วมมือทางวิชาการและวิชาชีพในการพัฒนาพื้นที่
2. เพื่อใช้องค์ความรู้สนับสนุนความร่วมมือของสมาชิกในชุมชน
3. เปิดโอกาสให้เกิดความสร้างสรรค์
4. รวบรวมความรู้และข้อมูลในการออกแบบ และจัดการพื้นที่สาธารณะ
5. เพื่อทดลองค้นหากรอบการพัฒนา พื้นที่สาธารณะอย่าง สร้างสรรค์
6. ก่อให้เกิดกิจกรรมและพื้นที่ส่วนกลางของชุมชน

● ขอบเขตด้านกิจกรรม

ระยะที่ 1

สร้างความเข้าใจถึงกระบวนการ พัฒนาในอนาคตร่วมกันด้วยการสร้าง 'กลุ่มสนทนาย่อย (Focus Group)'
เจ้าของพื้นที่ และพื้นที่ข้างเคียง — ชุมชนและย่าน — ระดับภาคีเครือข่าย
ผู้รับผิดชอบในงานพัฒนาชุมชน — หน่วยงานวางแผนนโยบาย

ระยะที่ 2



รวบรวมข้อมูลจาก
วงสนทนาทุกภาคส่วน



นำมาออกแบบกิจกรรมและ
ออกแบบเชิงกายภาพพื้นที่จริง

ระยะที่ 3



นำเอาบทสรุปจากงาน
กิจกรรมและเวทีสนทนา
ข้อมูลต่าง ๆ



นำมาถอดบทเรียน
เพื่อนำเสนอต่อที่ประชุม
ด้านนโยบายพื้นที่สาธารณะ

● กระบวนการขึ้นรูป



1. ลงพื้นที่
สำรวจคลองสาน



2. จัดกิจกรรม
ร่วมกับภาคี



3. จัดกิจกรรมเสวนา
ร่วมกับกลุ่มนักพัฒนา
พื้นที่สาธารณะ



4. กิจกรรมการร่วม
ออกแบบพื้นที่ต้นแบบ
บนพื้นที่จริง

● ผลลัพธ์ของการจัดการพื้นที่

กิจกรรมที่ 1

ออกแบบพื้นที่
ด้วยกระบวนการ
ฟังความเห็นชุมชน



กิจกรรมที่ 2

ยังธนมิติศัพท์



กิจกรรมที่ 3

ถ่ายภาพ
ย่านเก่า



กิจกรรมที่ 4

Green
Finder



กิจกรรมที่ 5

กลางแปลง
พาคยัสด



กิจกรรมที่ 6

รันท้องเวลา



กิจกรรมที่ 7

วาดภาพ
ย่านเก่า



กิจกรรมที่ 8

เล่นภาพผ่านภาพ
ย่านเก่า



กิจกรรมที่ 9

สานเสวนา



กิจกรรมที่ 10

ดนตรีในสวน



ผลลัพธ์ของการจัดการพื้นที่



กิจกรรมที่ 1 การออกแบบพื้นที่ คลองสาน ด้วยกระบวนการ รับฟังความคิดเห็น จากชุมชน

กิจกรรมนำเสนอผลงาน
การออกแบบจากการลงพื้นที่
และรับฟังความคิดเห็นจาก
ชุมชน โดยแบ่งออกเป็น
5 กลุ่มย่อย ได้แก่

- 1) กลุ่มผู้สูงอายุ
- 2) กลุ่มแสงสว่างพื้นที่ริมน้ำ
- 3) กลุ่มคัดแยกขยะ
- 4) กลุ่มสนามเด็กเล่น
- 5) กลุ่มขยะสดทำปุ๋ย

กิจกรรมที่ 2 ยังรมมินิคัพ

กิจกรรมแข่งขันฟุตบอล
ขนาดเล็ก โดยกลุ่มยังรมได้
เล็งเห็นการเล่น ฟุตบอลของ
ชุมชนฝั่งธนบุรีที่ใช้พื้นที่
สาธารณะในพื้นที่จำกัดจึงได้
จัดกิจกรรมแข่งฟุตบอลเพื่อ
สร้างความสัมพันธ์ของ
เยาวชน ชุมชนต่าง ๆ และ
เป็นการกระตุ้นให้ เห็นความ
สำคัญของพื้นที่สาธารณะ
ขนาดเล็กในย่านฝั่งธน



กิจกรรมที่ 4 Green Finder

เดินย่านตามหาพื้นที่สีเขียว
เป็นกิจกรรมที่รับสมัคร
ผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านระบบ
ออนไลน์เพื่อควบคุมจำนวน
ผู้เข้าร่วม ที่ผู้จัดสามารถ
ดูแลได้อย่างทั่วถึงและความ
ปลอดภัยในกิจกรรมโดยจะ
นำผู้เข้าร่วมเดินสำรวจพื้นที่
สีเขียว ภายในย่านที่เชื่อมต่อ
กันรวมถึงเปิด นูมมองให้
เห็นการพัฒนาพื้นที่สีเขียว
ที่เชื่อม ต่อกันในระดับย่าน
และระดับเมือง และรวมกลุ่ม
กันพูดคุยแลกเปลี่ยนมุมมอง
และประสบการณ์หลังจาก
เสร็จกิจกรรม

กิจกรรมที่ 3 ถ่ายภาพย่านเก่า

กิจกรรมถ่ายภาพย่าน
คลองสาน ตามสถานที่
สำคัญภายในย่าน เช่น
อุทยานสวนสมเด็จพระยาฯ
โรงเกลือแหลมทอง มัสยิด
เซฟ เป็นต้น เป็นการเชิญ
ชวนผู้ที่สนใจถ่ายภาพ
เรื่องราวของย่าน รวมถึง
สถาปัตยกรรมที่เป็น
เอกลักษณ์ เพื่อเผยแพร่
ให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง



กิจกรรมที่ 5 หนังกลางแปลง พากย์สด

พากย์สดโดยทีมงาน
นักพากย์มืออาชีพ
เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นการ
สานสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก
ในชุมชนสะท้อนความเป็น
ไปได้ ของการจัดกิจกรรม
พื้นที่สาธารณะ ในอนาคต
 อีกทั้งเป็นการอนุรักษ์
วัฒนธรรมการพากย์แบบ
ดั้งเดิมอีกด้วย และรวม
กลุ่มกันพูดคุยแลกเปลี่ยน
มุมมองและประสบการณ์
หลังจากเสร็จกิจกรรม



กิจกรรมที่ 6 ร่นท้องเวลา

กิจกรรมเดินเมืองเชื่อมย่าน โดยแบ่งเส้นทางออกเป็น 2 เส้นทาง ได้แก่ เส้นทางประวัติศาสตร์ และเส้นทางคุณค่าของย่าน เมื่อเสร็จกิจกรรมจะรวมกลุ่มกันในพื้นที่กิจกรรมและแลกเปลี่ยนประสบการณ์



กิจกรรมที่ 7 วาดภาพย่านเก่า

กิจกรรมวาดภาพย่านชุมชนสวนสมเด็จย่าและชุมชนช่างนาคน-สะพานยาว ชักจูงให้คนนอกพื้นที่เข้ามารู้จักกับ ความเป็นชุมชน และสถาปัตยกรรม เก่าแก่ของพื้นที่ในมุมมองที่แตกต่าง ผ่านการวาดรูปสนั้



กิจกรรมที่ 8 เล่นภาพผ่านย่านเก่า

เป็นการใช้คนภายในชุมชนและย่านฝั่งธนฯ นำภาพเก่ามาเล่าเรื่องราวร่วมกัน ให้เห็นประวัติศาสตร์และคุณค่าของท้องถิ่นตัวเอง เพื่อการอนุรักษ์และต่อยอดให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ได้



กิจกรรมที่ 9 สานเสวนา

ระดมความคิดการพัฒนาพื้นที่ สาธารณะจากภาคส่วนต่าง ๆ เป็นการจัดวงคุยถึงแนวทางการพัฒนาพื้นที่สาธารณะของภาคีต่าง ๆ ให้เห็นประเด็นเนื้อหาที่สอดคล้อง เพื่อนำไปต่อยอดในการพัฒนาพื้นที่ สาธารณะในอนาคต



กิจกรรมที่ 10 ดนตรีในสวน

เป็นการจัดแสดงศิลปะภายในย่านฝั่งธนฯ ร่วมกับศิลปินร่วมสมัยโดยกลุ่มภาคีเครือข่ายภาคประชาสังคม และภาคการศึกษาในพื้นที่โดยดึงเอกลักษณ์ของชุมชนผสมผสานกับศิลปะร่วมสมัยให้เกิดบรรยากาศของการใช้งานพื้นที่สาธารณะที่เปิดโอกาสให้ทุกคนใช้งานได้ร่วมกันทั้งหมด

ข้อเสนอแนะจาก การพัฒนาพื้นที่

จากผลลัพธ์ของการจัดพบว่าการพัฒนาพื้นที่สาธารณะที่ดีนั้นต้องอาศัยความร่วมมือ ของหน่วยงานต่าง ๆ หน่วยงานรัฐ หน่วยงานเอกชนที่เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดงานและสนับสนุนเงินทุนภาควิชาชีพ เป็นผู้ผลักดันขับเคลื่อนให้พื้นที่อยู่ในสภาพที่ใช้งานได้ อย่างยั่งยืนต่อชุมชนผ่านศักยภาพในการพัฒนาต่อของภาคประชาชนสังคม และภาคประชาชน โดยรอบพื้นที่ร่วมกันดูแลพื้นที่

กรณีที่ 2 คลองผดุงฯ (Khlong Phadung Pop-up)

● ที่มาและวัตถุประสงค์

1. เกิดต้นแบบในการสร้างพื้นที่สาธารณะตลอดแนวคลองผดุงกรุงเกษม
2. เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของพื้นที่สีเขียวในระยะทางรัศมี 400 เมตร
3. เพื่อให้เกิดพื้นที่ที่มีศักยภาพและสอดคล้องกับพื้นที่
4. ผลักดันและกระตุ้นให้พื้นที่กิจกรรมเกิดการใช้งานต่อเนื่อง



● กระบวนการขึ้นรูป

สวนชุมชนโปลิสกา

ประเด็นปัญหา

พื้นที่เสื่อมโทรม ไม่เกิดการใช้งานพื้นที่ทางสัญจรสร้างความรู้สึกไม่ปลอดภัย

โจทย์

การสร้างพื้นที่ให้เกิดการใช้งานอย่างยืดหยุ่นจะเกิดการใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพ

อนุบาลต้นไม้

ประเด็นปัญหา

การใช้พื้นที่ไม่เอื้อประโยชน์ต่อการใช้งานเชิงสาธารณะ

โจทย์

การกระตุ้นให้เกิดสร้างพื้นที่ให้เป็นพื้นที่สาธารณะเพื่อรองรับการใช้งานและกระตุ้นให้เกิดการจัดการพื้นที่โดยตัวชุมชน

ท่าเรือหัวลำโพง และ ร้านอาหาร

ประเด็นปัญหา

พื้นที่ขาดสิ่งอำนวยความสะดวก เช่น จุดพักผ่อนให้ร่มเงาและข้อมูลการเดินทาง

โจทย์

การสร้างจุดนำสายตาและจุดเชื่อมต่อเพื่อนำทางไปจุดอื่น ๆ

ลานหน้า River City

ประเด็นปัญหา

ขาดกิจกรรมที่เชื้อเชิญให้เกิดการใช้ประโยชน์พื้นที่ทำกิจกรรม

โจทย์

ออกแบบพื้นที่เพื่อส่งเสริมและเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้งานพื้นที่ร่วมกัน

สวนชุมชนโชฎีก

ประเด็นปัญหา

พื้นที่ถูกรอครอบครองโดยการใช้งานที่ไม่เหมาะสม

โจทย์

การปรับปรุงพื้นที่ออกแบบเป็นพื้นที่กิจกรรมทำให้เกิดการใช้งานร่วมกันของโปรแกรมที่หลากหลาย

สะพานโชฎีก

ประเด็นปัญหา

การครอบครองพื้นที่สาธารณะที่ไม่เอื้อต่อการใช้ประโยชน์เชิงสาธารณะ

โจทย์

การสร้างพื้นที่ให้เกิดการใช้งานอย่างยืดหยุ่นจะเกิดการใช้งานอย่างมีประสิทธิภาพที่หลากหลาย

● ผลลัพธ์ของการจัดการพื้นที่

กิจกรรมที่ 1

กิจกรรมทัวร์

ชมนิทรรศการ



กิจกรรมที่ 2

ดูหนังกะเจ้า

(Film Night)



กิจกรรมที่ 3

กิจกรรม

เสวนา



กิจกรรมที่ 4

กิจกรรมทัวร์ชมย่านเก่า

ตลาดน้อย-เจริญกรุง

ผลลัพธ์ของการจัดการพื้นที่



รูปที่ 17 แสดงกรอบแนวความคิด (Framework) ในการออกแบบพื้นที่: คณะทำงาน

เป้าหมายสำคัญของกระบวนการออกแบบพื้นที่กิจกรรม และชิ้นงานที่เกิดขึ้นในพื้นที่คลองผดุงกรุงเกษมจะเน้นไปที่กระบวนการออกแบบที่ใช้การสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้มีส่วนได้-ส่วนเสีย (Stakeholders) กับพื้นที่กลุ่มต่าง ๆ จึงเกิดกิจกรรมออกแบบเชิงปฏิบัติการ (Design Workshop)

กิจกรรมออกแบบเชิงปฏิบัติการ (Design Workshop)

เป็นการรับสมัครอาสาสมัครจากกลุ่มนักศึกษาและผู้คนในพื้นที่ที่มีความสนใจร่วมเสนอแนวทางการ ออกแบบร่วมกับเครือข่ายภาคี เครือข่ายที่มีประสบการณ์ในกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม

เป้าหมาย

สร้างการมีส่วนร่วมในการเสนอแนวทางระหว่างพื้นที่ในการออกแบบ พัฒนาพื้นที่ว่างให้สามารถเกิดการใช้ประโยชน์พื้นที่ร่วมกัน

ผลลัพธ์ที่ได้จากการจัดกิจกรรม

สร้างการมีส่วนร่วม และรับรู้ต่อการจัดกิจกรรมต่อไป
แบบเสนอแนวคิด (Programming) เพื่อการพัฒนาพื้นที่และกระตุ้นการใช้พื้นที่

ข้อเสนอแนะและข้อตกลงร่วมในการพัฒนาแนวความคิด



ผลลัพธ์ของกิจกรรมบนพื้นที่ทดลองและกระตุ้นย่าน 7 Pop Park

ผลลัพธ์แบ่งออกเป็น 3 ส่วนได้แก่

1. ส่วนของการออกแบบด้านกายภาพและองค์ประกอบของพื้นที่แต่ละจุดตามเส้นทางการสัญจรเพื่อแก้ไขปัญหา

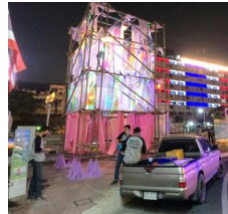
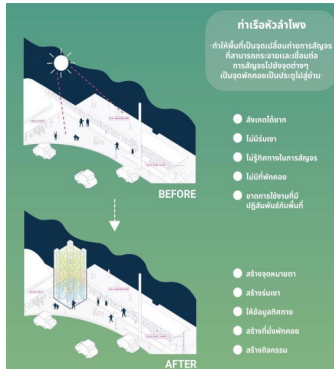
2. ส่วนของการนำเอกลักษณ์ผ่านพื้นที่ศิลปะ

3. ส่วนของกิจกรรมต้นแบบเพื่อกระตุ้นการใช้พื้นที่

1. ส่วนของการออกแบบ ด้านกายภาพและองค์ประกอบของพื้นที่แต่ละจุดตามเส้นทางการสัญจรเพื่อแก้ไขปัญหายา

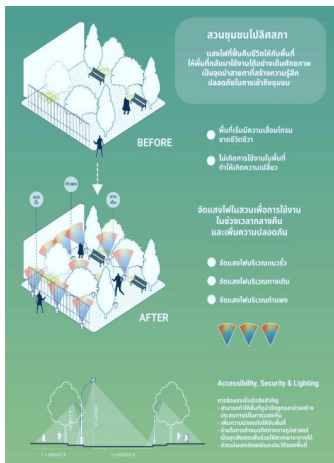
1 ทำเรื่องหัวลำโพง Transit Oriented

ทำให้เป็นจุดเปลี่ยนถ่ายการสัญจรที่สามารถกระจายและเชื่อมต่อการสัญจรไปยังจุดต่าง ๆ เป็นจุดพักคอยเป็นประตูสู่ย่าน



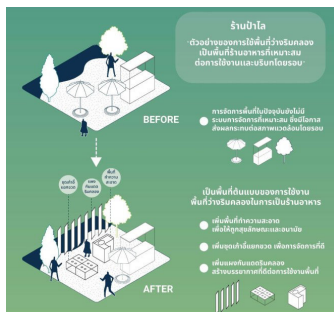
2 ทำเรื่องหัวลำโพง Accessibility & Security

พื้นที่ชีวิตให้กับพื้นที่ให้เกิดการกลับมาใช้งานพื้นที่อย่างเต็มศักยภาพและทำให้จุดนำสายตาสร้างความรู้สึกปลอดภัยในการเข้าถึงเส้นทางชุมชน



3 ร้านอาหาร Canal Placemaking

ทำให้พื้นที่เป็นตัวอย่างของการใช้พื้นที่ว่างริมคลอง เป็นพื้นที่ร้านอาหารที่เหมาะสมต่อการใช้งานและบริบทโดยรอบ



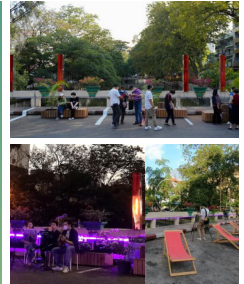
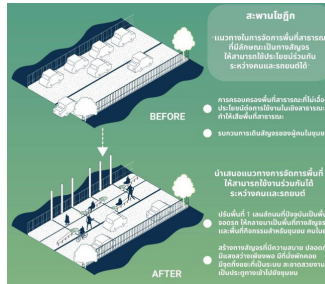
4 อนุบาล Public Value of Nature

หาแนวทางจัดการพื้นที่สาธารณะที่มีการบริหารจัดการอยู่ก่อนให้สามารถเกิดการใช้ประโยชน์ร่วมกันได้ทุกฝ่าย



5 สะพาน Accessibility & Security

ฟื้นคืนชีวิตให้พื้นที่เกิดการกลับมาใช้งาน เต็มศักยภาพและทำให้งุดน้ำสายตาส่งความรู้สึกปลอดภัยในการเข้าถึงเส้นทางชุมชน



6 สวนชุมชน Re-Space

หาแนวทางการปรับปรุงพื้นที่และออกแบบพื้นที่กิจกรรมให้สามารถเกิดการใช้งานร่วมกันของโปรแกรมที่หลากหลาย และผู้ใช้งานที่หลากหลายวัยทั้งเด็กและผู้ใหญ่



7 ลานหน้า River City Slow life City

หาแนวทางจัดการพื้นที่สาธารณะที่มีลักษณะเป็นพื้นที่จุดเปลี่ยนถ่ายการสัญจรให้สามารถใช้ประโยชน์ร่วมกันระหว่างชุมชนและผู้ที่ใช้สัญจรไปมา



2. ส่วนของการนำเอกลักษณ์ผ่านพื้นที่ศิลปะ



3. ส่วนของกิจกรรมต้นแบบเพื่อกระตุ้นการใช้พื้นที่

กิจกรรมทัวร์ชม นิทรรศการ (Exhibition Walking Tour)

ชมผลงานในแต่ละจุดทั้ง 7 จุด รวมไปถึงชิ้นงานศิลปะตลอดเส้นทาง เริ่มตั้งแต่พื้นที่กิจกรรม ลานหน้า River city และไปจบที่ท่าเรือหัวลำโพง โดยภายในทัวร์มีการเยี่ยมชมแต่ละพื้นที่ที่สะท้อนเรื่องเล่าและความต้องการของผู้ใช้ รวมถึงการทดสอบว่าในแต่ละพื้นที่จัดแสดงสามารถสะท้อนพฤติกรรมกระตุ้นการเดินเท้าได้มากขึ้นหรือไม่อย่างไร

ดูหนังกะเจ้า (Film Night)

กิจกรรมทดลองใช้พื้นที่สาธารณะในช่วงกลางคืนช่วยให้พื้นที่มีความปลอดภัยและมีชีวิตชีวาเป็นการกระชับความสัมพันธ์กับคนในชุมชนให้คนในชุมชนได้ออกมาทำกิจกรรมภายนอกอาคารร่วมกัน สร้างนิสัยให้ย่านกลับมาคึกคักอีกครั้ง หลังจากชมเขาไปนานในช่วงโควิด โดยเราได้รับความร่วมมือจาก Documentary Club

กิจกรรมเสวนา (Inclusive Public Discussion)

กิจกรรมเสวนาในหัวข้อ Inclusive Public Space เป็นกิจกรรมเสวนาที่จะมาพูดถึงการใช้งานพื้นที่สาธารณะ ในยุคปัจจุบันที่จะสะท้อนไปสู่จุดหมายของการพัฒนาพื้นที่สาธารณะในอนาคตสร้างโอกาสและแนวทางการพัฒนาใหม่ ๆ ให้กับเมืองไปจนถึงการสรุปประเด็นการพัฒนาพื้นที่สาธารณะบริเวณเลียบคลองผดุงกรุงเกษมถึงศักยภาพ และความสามารถในการสร้างโอกาสใหม่ ๆ ในพื้นที่อย่างไรบ้าง

กิจกรรม ทัวร์ชมย่านเก่า ตลาดน้อย-เจริญกรุง (Cultural Heritage Walking Tour)

กิจกรรมทัวร์ชมย่านเก่าตลาดน้อย-เจริญกรุง ลัดเลาะหาความเป็นไปได้ใหม่ในย่าน ผ่านสถาปัตยกรรมวิถีชีวิต อาหาร สถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ เพื่อสะท้อนโอกาสใหม่ในย่านเก่า และถือเป็นการทดลองการเดินทางในย่านไปในตัวโดยภายในเส้นทางเดินเราจะพาทุกท่านทัวร์ไปในย่านตลาดน้อย-เจริญกรุง ไปจนถึงเส้นทางเลียบคลองผดุงกรุงเกษมที่จะไปสิ้นสุดที่ท่าเรือหัวลำโพง

ข้อเสนอถึงแนวทาง การขับเคลื่อนพื้นที่

- พัฒนาคุณภาพน้ำในคลองและสภาพแวดล้อมโดยรอบ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้คนริมคลอง
- เพิ่มไฟส่องสว่างที่ผสมผสานไปกับงานศิลปะหรือป้ายข้อมูลเล่าเรื่องราวของย่าน
- เพิ่มพื้นที่สาธารณะสีเขียวหรือพื้นที่ทางสัญจร พัฒนาพื้นที่จอดรถให้กลายเป็นพื้นที่สวนขนาดเล็ก สำหรับชุมชน
- เพิ่มสตรีทเฟอร์นิเจอร์ลดแนวริมคลองเพื่อสร้างความยืดหยุ่นในการใช้งานพื้นที่ รวมถึงเพิ่มความหลากหลายเพื่อคนทุกวัย
- เพิ่มไฟส่องสว่างให้เส้นทางเดินเท้าหรือพื้นที่สาธารณะเพื่อความปลอดภัยในการใช้พื้นที่ในช่วงเวลากลางคืน
- เพิ่มความร่มรื่นจากพืชพรรณ จะช่วยดึงดูดผู้คนใช้เวลาทำกิจกรรมในพื้นที่ได้นานยิ่งขึ้น
- งานศิลปะที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวของย่าน สามารถกระตุ้นการสัญจรทางเท้าภายในย่านได้ ทั้งเป็นการเชื่อมต่อเส้นทางเดินระหว่างตรอก ซอก ซอยให้มีชีวิตชีวา มากยิ่งขึ้น รวมไปถึงร่มเงาระหว่างทางเดินไม่ว่าจะเป็นร่มเงาจากอาคาร หรือ ต้นไม้ ยังเป็นปัจจัยสำคัญต่อการกระตุ้นการเดินเท้าอีกด้วย

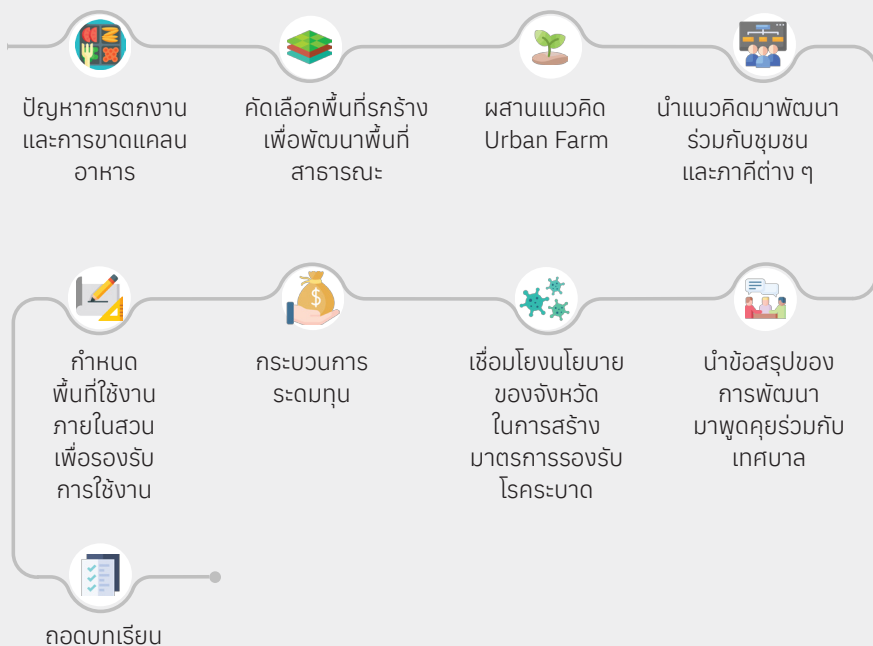
กรณีที่ 3 สวนผักคนเมือง, เชียงใหม่

● ที่มาและวัตถุประสงค์

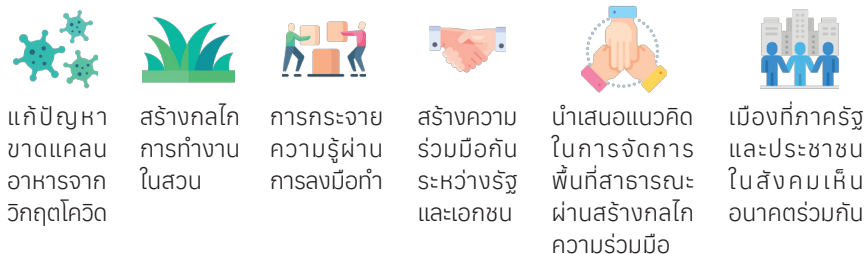
1. การแก้ปัญหาความมั่นคงทางด้านอาหาร
2. สร้างพื้นที่สาธารณะสำหรับทุกคนโดยรอบพื้นที่
3. การเปลี่ยนพื้นที่รกร้างเป็นพื้นที่สาธารณะ



● กระบวนการขึ้นรูป



● ผลลัพธ์ของการจัดการพื้นที่





ที่มาและวัตถุประสงค์

1. การแก้ปัญหาความมั่นคงทางด้านอาหาร
2. การสร้างพื้นที่สาธารณะสำหรับทุกคนโดยรอบพื้นที่
3. การเปลี่ยนพื้นที่ที่รกร้างเป็นพื้นที่สาธารณะ

ขอบเขตด้านกิจกรรม

สร้างพื้นที่ที่มีความมั่นคงทางอาหารที่ช่วยลดปัญหาจากสถานการณ์โควิด

เปลี่ยนพื้นที่ที่รกร้างให้เป็นพื้นที่สาธารณะโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมจากภาครัฐ เอกชน และประชาสังคม

สร้างรายได้ให้กับชุมชน และผลกระทบที่เกิดปัญหา ของภาคบริการ

กระบวนการขั้นรูป

1. ปัญหาทงานและขาดแคลนอาหารจากสถานการณ์โควิด นำมาสู่การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา
2. คัดเลือกพื้นที่ที่รกร้างเพื่อพัฒนา สู่พื้นที่สาธารณะซึ่งได้ทำการคัดเลือกพื้นที่ต่อเนื่องจากโครงการเดิม
3. ผสานแนวคิด Urban Farm เข้ากับการแก้ปัญหาด้านความมั่นคงทางอาหาร
4. นำแนวคิดดังกล่าวมาพัฒนาร่วมกับชุมชนและภาคีเครือข่าย
5. นำข้อสรุปของการพัฒนาพูดคุยร่วมกับเทศบาลและผู้ว่าราชการจังหวัด
6. การเชื่อมโยงกับนโยบายของจังหวัดในการสร้างมาตรการรองรับโรคระบาดจนได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและได้ที่ดินแปลงดังกล่าวมา
7. กระบวนการระดมทุน, กล้าไม้และเมล็ดพันธุ์โดยการสนับสนุนของรัฐ มีกรมเจ้าท่ามาช่วยทางที่ดิน ส่วนเอกชนร่วมบริจาคต้นไม้โอชาริในการบำบัดดินและขุดบาดาล

ผลลัพธ์การจัดพื้นที่

1. การแก้ปัญหาขาดแคลนอาหารและปัญหาการตกงาน
2. สร้างกลไกทำงานเพื่อนำเวลาทำงานแลกผลผลิตในสวน
3. กระจายความรู้ผ่านลงมือทำ
4. สร้างความร่วมมือระหว่างรัฐและเอกชนเพื่อร่วมบริหาร
5. นำเสนอแนวคิดการจัดการพื้นที่สาธารณะในท้องถิ่นผ่านความร่วมมือและการมีส่วนร่วม
6. เมืองที่ภาครัฐและประชาชนมองเห็นอนาคตร่วมกัน

ข้อเสนอถึงแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่

1. กระจายองค์ความรู้สู่คนทุกกลุ่ม อย่างทั่วถึงเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และเกิดความร่วมมือกันในการพัฒนาพื้นที่ ซึ่งควรจะต้องวางแผนล่วงหน้า ตั้งแต่เริ่มต้นการทำโครงการ
2. ปัญหาด้านการได้มาซึ่งที่ดินจะต้องมีการสร้างความร่วมมือและเครือข่ายของภาครัฐในการร่วมพัฒนาจึงจะสำเร็จ

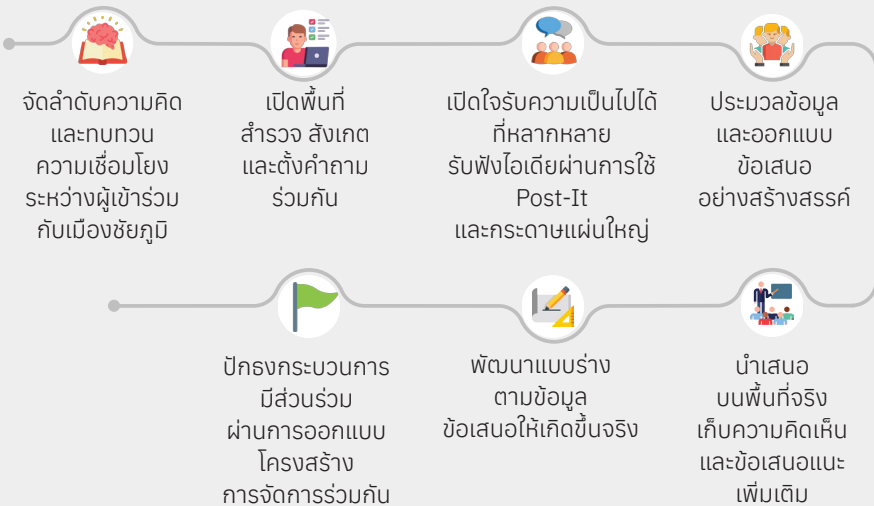
กรณีที่ 4 เทศบาลเมืองชัยภูมิ

● ที่มาและวัตถุประสงค์

1. สร้างความร่วมมือทางวิชาการและวิชาชีพในการพัฒนาพื้นที่
2. เพื่อใช้องค์ความรู้สนับสนุน ความร่วมมือของสมาชิกในชุมชน
3. สร้างการสื่อสารสาธารณะผ่านข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย



● กระบวนการขึ้นรูป



● ผลลัพธ์ของการจัดการพื้นที่



Heart, Head และ Hand



เวทีเสวนาเพื่อนำไปสู่ปฎิญญา ที่จะพัฒนาเมืองร่วมกัน

ที่มาและวัตถุประสงค์

เพื่อเป็นพื้นที่นำร่องการใช้งานพื้นที่สาธารณะโดยจำลองรูปแบบใช้สอยพื้นที่ในสัดส่วน 1:1 บนพื้นที่จริง

เพื่อเป็นพื้นที่รูปธรรมให้เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างรัฐภาคประชาชนที่มีส่วนร่วมและมีบทบาทชัดเจนในการจัดการพื้นที่ร่วมกัน

เพื่อเปิดโอกาสให้กับประชาชนภายในเมืองชัยภูมิได้เข้ามามีบทบาทเสนอความคิดเห็นเพื่อนำไปสู่การทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมต่อไป

ผลลัพธ์ของการจัดพื้นที่

1. Heart, Head และ Hand
ต้องมี Heart จึงจะทำงานได้ บรรลุตามเป้าหมายกระบวนการ ผู้เข้าร่วมต้องทำงานด้วยใจ ด้วยความสนุก ความเต็มใจ และจริงใจซึ่งกันและกัน

2. เวทีเสวนาเพื่อนำไปสู่ปฏิญญาที่จะพัฒนาเมืองร่วมกัน

การจัดเวทีเสวนาในพื้นที่สาธารณะอยู่ติดกับถนนคนเดิน ซึ่งเป็นพื้นที่ยุทธศาสตร์ที่ดี คนที่ผ่านไปผ่านมาจะสามารถเข้ามาฟังการเสวนาได้ง่ายโดยประเด็นสำคัญ คือหัวใจของโครงการ เป้าหมายที่คาดหวัง ปฏิญญาในการร่วมผลักดันงานและกระบวนการสู่ความเปลี่ยนแปลงจริง



กระบวนการขั้นรูป

1. จัดลำดับความคิด และจินตนาการ ทบทวนถึงความเชื่อมโยงระหว่างผู้เข้าร่วมกับเมืองชัยภูมิจับกลุ่มพูดคุยแลกเปลี่ยนสิ่งที่เกิดขึ้น



2. เปิดพื้นที่สำรวจสังเกตและตั้งถามร่วมกันพื้นที่ที่ถูกแบ่งเป็นบริเวณย่อย ซึ่งในแต่ละบริเวณมีตัวแทนผู้ใช้งานจริงอยู่ประจำสถานี ผู้สำรวจจะได้แสดงความรู้สึกที่มีต่อพื้นที่ด้วยสติ๊กเกอร์และโปสเตอร์ตัว



3. เปิดใจรับความเป็นไปได้ที่หลากหลาย รับฟังไอเดียผ่านการใช้ Post-it และกระดาษแผ่นใหญ่ เลือกประเด็นสำคัญที่จะถูกหยิบยกมาทำงานต่อทำความเข้าใจ พัฒนาความคิดและออกแบบเพื่อแก้ปัญหา

4. ประมวลข้อมูลและออกแบบข้อเสนออย่างสร้างสรรค์เกิดเป็นคำถามนำร่องใหญ่ ๆ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสะท้อนความเห็น โดยมีเครื่องมือที่เตรียมไว้ให้จากกลุ่มย่อยมีการให้ทุกคนเดินไปล้อมรอบกลุ่มที่กำลังนำเสนอ

5. การนำเสนอบนพื้นที่จริง ติดตั้งข้อเสนอบนถนนคนเดิน ซึ่งมีความเป็นสาธารณะเก็บความเห็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากคนที่เข้ามาดูและได้พูดคุยกับทีมออกแบบและผู้เข้าร่วมกระบวนการ

6. พัฒนาแบบร่างตามข้อมูลข้อเสนอ ให้เกิดขึ้นได้จริงโดยทีมออกแบบจะทำงานควบคู่กับทีมเทศบาลเพื่อจะพิจารณาความสำคัญและความเร่งด่วนของโครงการต่าง ๆ ร่วมกัน

7. ปกป้องกระบวนการอย่างมีส่วนร่วมผ่านการออกแบบโครงสร้างการจัดการร่วมกัน นำพาภาครัฐและประชาชนมาใกล้ชิดกันและสร้างแนวทางหรือโครงสร้างที่สามารถทำงานร่วมกันได้

สรุป หลักการออกแบบในส่วนที่ 2

จากกรณีศึกษาทั้ง 4 โครงการ จะเห็นได้ว่าแต่ละโครงการ มีกระบวนการในแต่ละขั้นตอนที่แตกต่างกันไป กระบวนการมีส่วนร่วมและเข้าใจบริบทในพื้นที่ คือสิ่งสำคัญที่นำไปสู่การพัฒนาในแต่ละขั้นตอน

ที่มา และวัตถุประสงค์

กำหนดที่มาและวัตถุประสงค์ ด้วยการลงพื้นที่สำรวจพูดคุยกับ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่เพื่อค้นหาปัญหาและความต้องการ ในการพัฒนา

กระบวนการขั้นรูป

นำปัญหาทั้งหมดที่ค้นพบจากการรวบรวมข้อมูลในพื้นที่ทั้งหมด ผสานเข้ากับหลักการออกแบบในส่วนที่ 1 มองหาความเป็นไปได้ และข้อจำกัดไล่เรียงเป็นประเด็นปัญหา เกิดเป็นโจทย์ในการ ออกแบบ

ผลลัพธ์ ของการจัดพื้นที่

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น สามารถเกิดขึ้นได้ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งในรูปแบบกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาในด้านเศรษฐกิจในชุมชนพัฒนา สุขภาพร่างกายและจิตใจ หรือนำไปสู่นโยบายในระดับท้องถิ่น

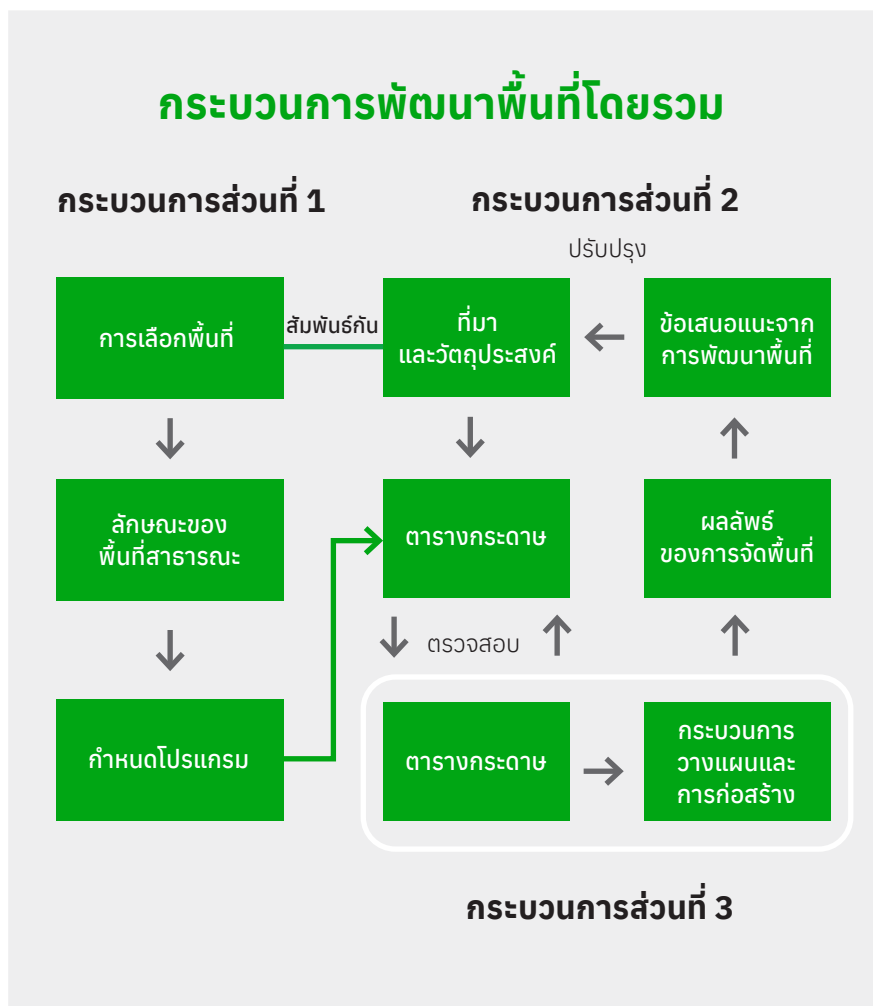
ข้อเสนอแนะ จากการพัฒนา

ข้อเสนอแนะจะช่วยให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเกิดการเรียนรู้และ ปรับปรุงกระบวนการพัฒนาพื้นที่ อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ในครั้งต่อไป ยกตัวอย่างเช่น การใช้งบประมาณที่เหมาะสม หรือ การออกแบบเชิงพื้นที่ชั่วคราวเพื่อทดลองก่อนนำไปสู่การสร้าง ถาวร

ส่วนที่ 3

กระบวนการและการประยุกต์ใช้

ในส่วนที่ 3 จะเป็นการนำหลักการออกแบบพื้นที่ในส่วนที่ 1 และ ส่วนที่ 2 มาประยุกต์ใช้ โดยมีเครื่องมือ “ตารางกระดาน” ที่จะช่วยให้พัฒนาพื้นที่ใดสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้ใช้คู่มือจะได้ทำความเข้าใจกระบวนการพร้อมกับการใช้ตารางกระดานจากตัวอย่างพื้นที่



ตารางกระดาษ

การใช้ตารางกระดาษเกิดขึ้นควบคู่กับกระบวนการขึ้นรูปเพื่อให้ผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียสามารถตรวจสอบภาพรวมของโครงการก่อนพัฒนาสู่ขั้นตอนการก่อสร้าง

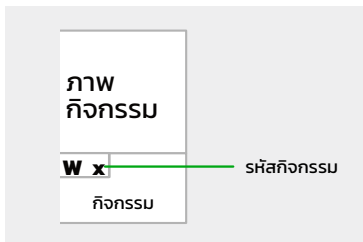
- ใช้เป็นเครื่องมือในการตรวจสอบกระบวนการขึ้นรูป
- ผู้คนในชุมชนสามารถใช้ทดลองออกแบบพื้นที่ด้วยตนเองได้ง่าย

ขนาดของตารางบนกระดาษ



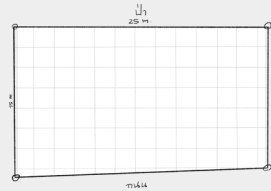
ระยะพื้นที่ทางสังคมอยู่ที่ 1.2-2.1 เมตร โดยประมาณ การเกิดขึ้นของเส้นตารางจึงอยู่ที่ขนาด 2x2 เมตร เพื่อให้ง่ายต่อการประกอบสร้างพื้นที่

ข้อมูลในตาราง

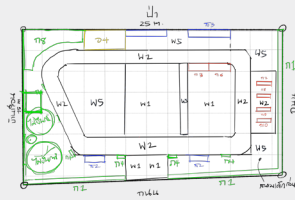


ผู้ใช้คู่มือสามารถค้นหารหัสตารางองค์ประกอบในหน้า 43

- 1 วาดขนาดพื้นที่ลงบนกระดาษขนาด A3 หรือ A4 ด้วยอัตราส่วน 1:100



- 2 ตีเส้นตารางขนาด 2 x 2 เมตร ตามลักษณะของพื้นที่



- 3 นำความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ ที่ได้รับจากกระบวนการมีส่วนร่วม มากำหนดลงบนพื้นที่ด้วยการเขียนรหัสและวาดขนาดพื้นที่กิจกรรมลงบนตารางพื้นที่ด้วยสีที่ต่างกัน ใส่ลำดับดังต่อไปนี้
 - W x** 1. พื้นที่สัญจร/พื้นที่กิจกรรม
 - G x** 2. พื้นที่กิจกรรมระดับกระเบื้อง
 - S x** 3. พื้นที่กิจกรรมสงบ
 - O x** 4. พื้นที่นันทนาการ
 - W x** 5. องค์ประกอบการออกแบบเพื่อทุกคน
 - G x** 6. องค์ประกอบภูมิสถาปัตย์
 - 7. พื้นที่กลางเสริมองค์ประกอบ

- 4 นำตารางกระดาษมาตรวจสอบกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อนำไปสู่กระบวนการวางแผนและการก่อสร้างต่อไป

พื้นที่ตัวอย่าง

พื้นที่ตัวอย่างจะช่วยให้ผู้ใช้คู่มือสามารถเข้าใจกระบวนการพัฒนาพื้นที่ในแต่ละขั้นตอนมากยิ่งขึ้น โดยจะเป็นการอธิบายเพิ่มเติมในแต่ละขั้นตอน

ผังพื้นที่ตัวอย่าง



ที่มา: <https://earth.google.com/>
*พื้นที่ตัวอย่างเป็นพื้นที่สมมติไม่มีอาณาพาดพิงถึงหน่วยงานใด

สภาพพื้นที่ในปัจจุบัน



สิ่งที่พบจากการสำรวจเบื้องต้น

จากการลงพื้นที่รวบรวมข้อมูลเบื้องต้น พบประเด็นปัญหาเบื้องต้นที่พบ มีดังนี้

- คนในชุมชนได้รับผลกระทบจากเงินเพื่อส่งผลให้ค่าครองชีพสูงขึ้น
- พื้นที่กลายเป็นจุดทิ้งขยะของชุมชน มีเศษขยะกระจายตัวรอบพื้นที่
- เครื่องออกกำลังกายชำรุดขาดการดูแลรักษา
- พื้นที่ขาดร่มเงา
- การติดตั้งป้ายโฆษณาหรือป้ายติดประกาศติดตั้งอย่างไม่เป็นระเบียบ

การเลือกพื้นที่



ลักษณะพื้นที่
สาธารณะ



กำหนด
โปรแกรม



ที่มาและ
วัตถุประสงค์



กระบวนการ
ขั้นรูป

↓ ตรวจสอบ ↑

ตารางกระดาษ



กระบวนการ
วางแผน
และการ
ก่อสร้าง



ผลลัพธ์ของ
การจัดการ
พื้นที่



ข้อเสนอแนะ
จาก
การพัฒนา
พื้นที่

การเลือกพื้นที่

เริ่มด้วยการประเมินคุณสมบัติพื้นที่
ในกรณีพื้นที่ใหม่ ลองสำรวจบริบทและกำหนดจุดหมายตาที่จดจำได้

มุมมอง

พื้นที่ไม่มีจุดหมายตาที่เป็นจุดสังเกต

การเข้าถึง

ไม่มีการกำหนดจุดเข้า-ออกชัดเจน คนใช้จักรยานยนต์ในการสัญจรเป็นหลัก

ความปลอดภัย
และดูแลรักษา

พื้นที่ในส่วนฝั่งสาละมีขอบลาดเอียงต่างระดับ ซึ่งอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุ ศาลาไม้และราวกันเหล็กเริ่มเก่าผุพัง

ลักษณะพื้นที่
สาธารณะ

พื้นที่เป็นลักษณะพื้นที่กระเปาะ
มีทางเข้า-ออก จำกัดทิศทางเดียว

การสังเกตลักษณะของพื้นที่จะช่วยกรอบแนวความคิด เนื่องต้นในการออกแบบรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสม



กำหนด
โปรแกรม

เริ่มต้นด้วยการประเมินคุณสมบัติของพื้นที่ในกรณีพื้นที่ดิน
โครงการใหม่ลองสำรวจบริบท-กำหนดจุดหมายตาที่จำได้

ทางสัญจร

เป็นแบบเชิงเส้นให้โปรแกรมขนานไปริมคลองสาธารณะ

พื้นที่กิจกรรม

ระบุกลุ่มผู้ใช้ที่พบในพื้นที่และกิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่

ระบุกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้

กลุ่มครอบครัว

ครอบครัวส่วนใหญ่
ลูกหลานแยกย้าย
ไปทำงานต่างถิ่น

กลุ่มเด็ก

ไม่พบ
กลุ่มเด็กเล็ก
ในพื้นที่

กลุ่มผู้สูงอายุ

ผู้สูงอายุใช้พื้นที่
ในการพักผ่อน
หลังการเก็บเกี่ยว

กลุ่มการกีฬา

มีการรวมตัว
ของผู้สูงอายุ
เต้นแอโรบิก

กลุ่มเยาวชน

เด็กวัยรุ่นจะรวมตัว
ที่โรงเรียนหรือ
หน้าวัดมากกว่า

กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ

มีการใช้พื้นที่
เป็นลานตากข้าว
ในช่วงฤดูเก็บเกี่ยว

องค์ประกอบ

พื้นที่กิจกรรม

กระดานกระดาน

พื้นที่แอโรบิก

พื้นที่กิจกรรม

เคลื่อนไหวน้อย

พื้นที่พบปะพูดคุย

กิจกรรม

บันเทิงการเฉพาะ

พื้นที่สวน พื้นที่สีเขียว

การเลือกพื้นที่



ลักษณะพื้นที่
สาธารณะ



กำหนด
โปรแกรม



**ที่มาและ
วัตถุประสงค์**



**กระบวนการ
ขั้นรูป**

↓ ตรวจสอบ ↑

ตารางกระดาษ



กระบวนการ
วางแผน
และการ
ก่อสร้าง



ผลลัพธ์ของ
การจัดการ
พื้นที่



ข้อเสนอแนะ
จาก
การพัฒนา
พื้นที่

ที่มาและวัตถุประสงค์

เป็นเหมือนการตั้งคำถามอีกครั้งว่า “เราจะปรับปรุงพื้นที่นี้ไปเพื่ออะไร?”

เพื่อกำหนดทิศทางการพัฒนาพื้นที่ให้ตรงกับความต้องการผู้ใช้อย่างแท้จริง ในส่วนนี้ให้ผู้ใช้คู่มือทำการเขียนที่มาและวัตถุประสงค์ออกมา 3-4 ข้อโดยประมาณ

1. สร้างพื้นที่เพื่อรองรับกิจกรรมในชุมชนที่ผู้ใช้พื้นที่หลักเป็นผู้สูงอายุ

2. ปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้เป็นสัดส่วนและเพื่อเสริมความปลอดภัยในพื้นที่

3. บรรเทาค่าครองชีพสูงด้วยการสร้างความมั่นคงทางด้านอาหาร

กระบวนการขั้นรูป

นำประเด็นปัญหาที่พบในพื้นที่แปลงเป็นโจทย์เพื่อนำไปสู่การออกแบบโดยสร้างความเข้าใจถึงที่มาและวัตถุประสงค์กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่

1. เชิญชวนผู้คนในพื้นที่ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแนะนำโครงการ อธิบายข้อมูลวิเคราะห์ในส่วนที่ 1 จากนั้นชี้แจงที่มาและวัตถุประสงค์ นำเสนอแนวคิดในการออกแบบเบื้องต้นด้วยเอกสารนำเสนอ หรือบอร์ดแสดงข้อมูล

2. หลังจากนำเสนอข้อมูลเบื้องต้นเรียบร้อยแล้วให้เดินสำรวจพื้นที่พร้อมพูดคุยแลกเปลี่ยน

3. รับฟังความคิดเห็นผ่านการใช้ Post-it และกระดาษแผ่นใหญ่ นำเสนอไอเดียแลกเปลี่ยนนำไปสู่การออกแบบพื้นที่บนตารางกระดาษโดยเปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มย่อยได้ทดลองทำตารางกระดาษ

4. แต่ละกลุ่มนำเสนอแนวคิดการออกแบบพื้นที่ในตารางกระดาษจากนั้นร่วมหาข้อสรุปรูปแบบการใช้พื้นที่ร่วมกัน

กำหนดบทบาท

ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในพื้นที่

ผู้นำในพื้นที่

เข้าใจบริบท มีความสัมพันธ์กับพื้นที่ เป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงสู่พื้นที่

ผู้ประกอบการท้องถิ่น

เป็นผู้สนับสนุนนอกเหนือจากรัฐ สามารถแบ่งปันช่วยพัฒนาชุมชน

ผู้วางแผนงาน

มีอำนาจตัดสินใจ อาจเป็นเจ้าหน้าที่รัฐ หรือคนในท้องถิ่นที่เข้าใจกระบวนการทำงาน

ผู้ออกแบบ

มีความรู้ความเข้าใจการออกแบบให้คำแนะนำพื้นที่กิจกรรมได้เหมาะสม

ผู้ก่อสร้าง

เป็นอาสาหรือหน่วยงานที่ชำนาญ

**ตัวอย่าง
ประเด็นปัญหา
ที่พบในพื้นที่
และโจทย์
ในการ
ออกแบบ**



การเลือกพื้นที่



ลักษณะพื้นที่
สาธารณะ



กำหนด
โปรแกรม



ที่มาและ
วัตถุประสงค์



กระบวนการ
ขั้นรูป

↓ ตรวจสอบ ↑

ตาราง
กระดาน



กระบวนการ
วางแผน
และการ
ก่อสร้าง



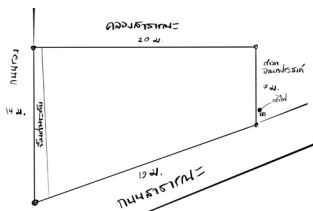
ผลลัพธ์ของ
การจัดการ
พื้นที่



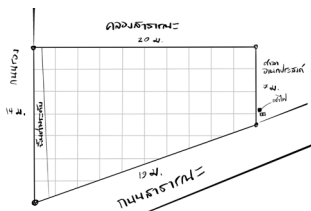
ข้อเสนอแนะ
จาก
การพัฒนา
พื้นที่

ตารางกระดาน

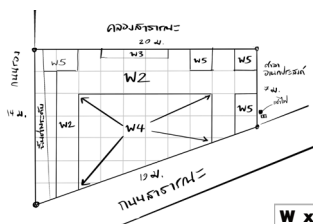
คือการนำโจทย์ที่เกิดจากกระบวนการขั้นรูปมาทดลองจัดวางบนพื้นที่เป็นการ
ขึ้นรูปอย่างง่ายเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิดที่มีต่อพื้นที่ระหว่างกลุ่มผู้ใช้



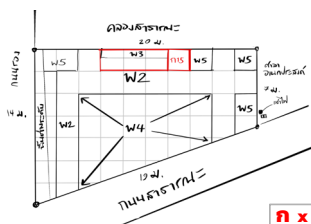
1. นำกระดาษ A3 หรือ A4 วาดแผนที่
ขนาด 1:100 (ความยาว 1 เมตร =
1 ซม.) พร้อมเขียนบริบทเดิมของพื้นที่



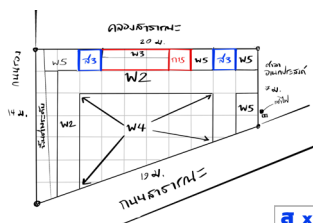
2. ตีเส้นตาราง 2 x 2 เมตรลงบนพื้นที่
โดยให้ตาราง มีขอบขนานไปกับพื้นที่
ด้านใดด้านหนึ่ง



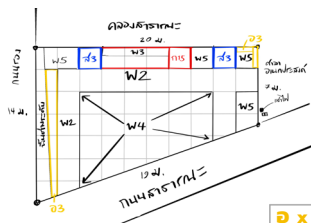
3. เริ่มต้นวางองค์ประกอบพื้นที่ด้วย
การกำหนดเส้นทางสัญจร ด้วยการ
เขียนรหัสพื้นที่ที่พื้นทางสัญจร



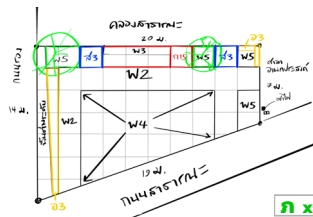
4. กำหนดขอบเขตพื้นที่กิจกรรม-
กระชั้นกระเงดด้วยสีแดง และกิจกรรม
ที่ต้องการติดตั้งด้วยรหัส



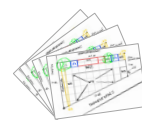
5. กำหนดพื้นที่กิจกรรมสงบและรหัส
พื้นที่ด้วยสีน้ำเงิน



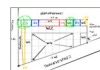
6. กำหนดพื้นที่กิจกรรมนันทนาการ
เฉพาะเขียนรหัสพื้นที่ด้วยสีเหลือง



7. เพิ่มพื้นที่กลางเสริมองค์ประกอบ
ลงไปพื้นที่ เช่น ตำแหน่งไม้ยืนต้นเพื่อ
สร้างร่มเงา และจุดหมายตา หรือ
กิจกรรมเพิ่มเติมอื่นๆ ตามอิสระ



รวบรวมแบบจาก
แต่ละกลุ่มอาสาสมัคร



สรุปพื้นที่ใช้งาน
สู่กระบวนการต่อไป

8. นำเสนอ-แลกเปลี่ยนตารางกระดาน
พูดคุยอธิบาย แนวคิดในการจัดวาง
พื้นที่หาข้อสรุปสู่กระบวนการวางแผน
และการก่อสร้าง

การเลือกพื้นที่



ลักษณะพื้นที่
สาธารณะ



กำหนด
โปรแกรม



ที่มาและ
วัตถุประสงค์



กระบวนการ
ขั้นรูป

↓ ตรวจสอบ ↑

ตารางกระดาษ



**กระบวนการวางแผน
และการก่อสร้าง**



ผลลัพธ์ของ
การจัดการ
พื้นที่



ข้อเสนอแนะ
จาก
การพัฒนา
พื้นที่

กระบวนการวางแผน

แผนโครงการ ประเมินแบบตารางกระดาษตรวจสอบความเหมาะสมถึงความเป็นไปได้ กำหนดกรอบเวลาและประเมินทรัพยากรที่มีในพื้นที่

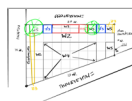
แผนการเงิน วางแผนการใช้งบประมาณในขั้นตอนการจัดกิจกรรมก่อสร้าง และการจัดการพื้นที่

แผนการจัดการ วางแผนจัดการอาสาสมัครให้ครอบคลุมกับกิจกรรมที่จะประสานงานหน่วยงานในแต่ละภาคส่วน

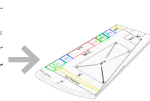
กระบวนการก่อสร้าง

1. การก่อสร้างแบบชั่วคราว (Mock-Up)

เป็นการจำลองพื้นที่การใช้งานเพื่อให้คนในพื้นที่ได้ทดลองใช้จริง ก่อนที่จะพัฒนาไปสู่แบบสร้างจริง โดยเปิดโอกาสให้อาสาสมัครและชาวบ้านในพื้นที่มาช่วยกันพัฒนาพื้นที่ใช้งานในแต่ละจุดตามตำแหน่งบนตารางกระดาษ

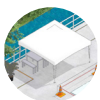


แบบกระดาษ

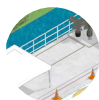


ทดสอบ
บนพื้นที่จริง

ตัวอย่างการก่อสร้างแบบชั่วคราว



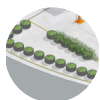
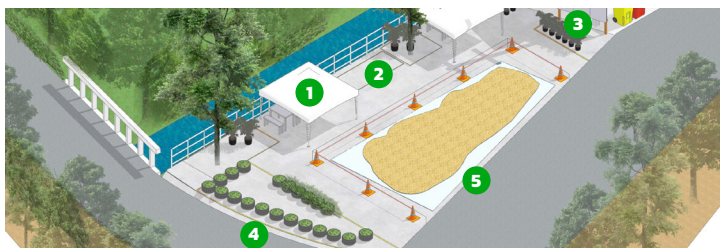
1. นำเดินที่มีในชุมชนมาวางเพื่อทดสอบตำแหน่งร่มเงา



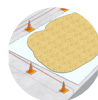
2. รื้อถอนเครื่องออก-กำลังกาย ขัดเส้นพื้น กำหนดขอบเขต



3. ชีบโครงไม้ชั่วคราว กำหนดตำแหน่ง ติดตั้งป้ายให้ชัดเจน



4. รั้วยางในชุมชนร่วมสนับสนุนบริจาคยางล้อเก่าให้โครงการยางล้อจึงถูกนำมาแปลงเป็นกระบะปลูก



5. หาข้อตกลงขอบเขตพื้นที่ ตากข้าวที่เหมาะสมโดยการ ชีงเส้นเชือกฟางเข้ากับกรวยจราจร

2. การก่อสร้างแบบชั่วคราว (Mock-Up)

มุ่งเน้นที่การใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หาหรือหยิบยืมได้ง่ายภายในชุมชนเป็นหลัก หลังได้ทำการพัฒนาพื้นที่แบบก่อสร้างชั่วคราวเสร็จให้ทำการเปิดพื้นที่ให้ผู้คนในพื้นที่ได้ทดลองใช้โดยกำหนดระยะเวลาทดลองพื้นที่ไว้ช่วงประมาณ 1-2 เดือน โดยประมาณ จากนั้นจัดกิจกรรมรับฟังความคิดเห็นที่มีต่อการใช้งานเพื่อปรับปรุงพัฒนาไปสู่กระบวนการก่อสร้างถาวร

การเลือกพื้นที่



ลักษณะพื้นที่
สาธารณะ



กำหนด
โปรแกรม



ที่มาและ
วัตถุประสงค์



กระบวนการ
ขั้นรูป

↓ ตรวจสอบ ↑

ตารางกระดาษ



กระบวนการ
วางแผน
และการ
ก่อสร้าง



ผลลัพธ์ของ
การจัดการ
พื้นที่

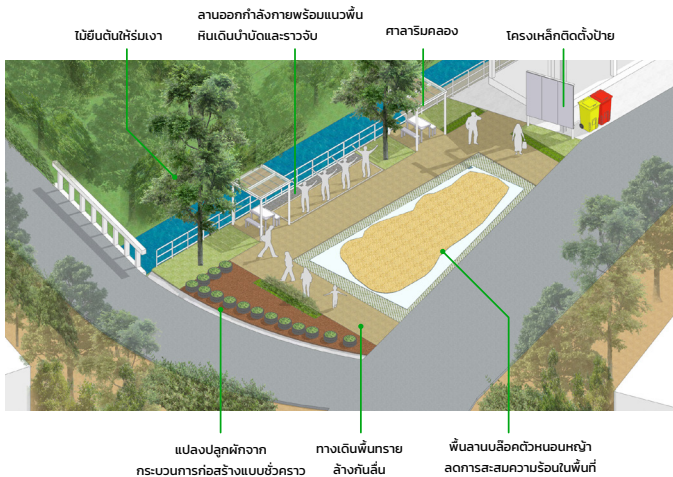


ข้อเสนอแนะ
จาก
การพัฒนา
พื้นที่

กระบวนการวางแผน

เป็นขั้นตอนเข้าสู่กระบวนการประเมินราคาและการก่อสร้าง ซึ่งพื้นที่บางส่วน หากมีการก่อสร้างแบบชั่วคราว (Mock-Up) พบว่าองค์ประกอบพื้นที่แบบชั่วคราวนั้นเหมาะสมกับพื้นที่แล้วสามารถเก็บส่วนนั้นไว้ใช้งานต่อไปได้นอกจากเป็นการช่วยประหยัดงบแล้ว ยังช่วยประหยัดเวลาในการก่อสร้างอีกด้วย

ตัวอย่างการก่อสร้างแบบถาวร



ผลลัพธ์ของการจัดการพื้นที่



พื้นที่ก่อนปรับปรุง



พื้นที่หลังปรับปรุง

พื้นที่หลังการปรับปรุงถูกปรับให้เกิดการใช้งานที่เป็นสัดส่วนมากยิ่งขึ้น ช่วยให้เกิดการใช้งานที่ปลอดภัย พื้นที่เกิดความร่มรื่น เป็นระเบียบเรียบร้อย สามารถรองรับกิจกรรมอื่นที่เกิดขึ้นในอนาคต

ข้อเสนอแนะจากการพัฒนาพื้นที่

แน่นอนว่าการออกแบบพื้นที่อาจจะไม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของทุกคน อาจจะเป็นด้วยข้อจำกัดของระยะเวลาและงบประมาณ อาสาสมัครในพื้นที่จะต้องทำการรวบรวมความคิดเห็นหลังจากพื้นที่ถูกใช้งาน เพื่อนำมาสรุปพูดคุยสู่การปรับปรุงในครั้งถัดไป



พื้นที่ก่อนปรับปรุง



พื้นที่หลังปรับปรุง



ที่มา: <https://earth.google.com/>

ข้อสังเกต

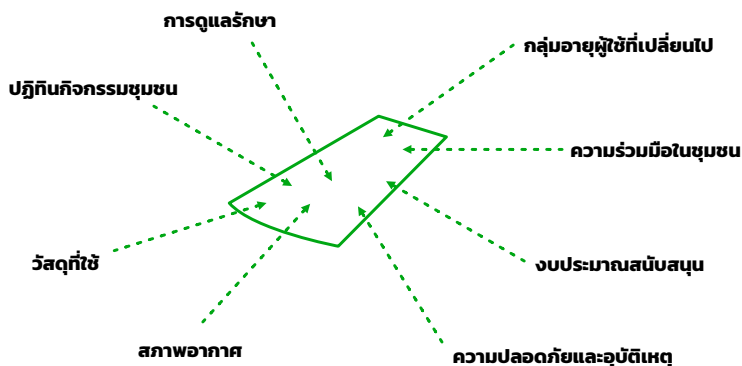
ข้อสังเกตที่พบจากการสำรวจพื้นที่สาธารณะขนาดเล็กในท้องถิ่น คือการสร้างหลังคาขนาดใหญ่คลุมพื้นที่เพื่อสร้างร่มเงาติดตั้งเครื่องออกกำลังกายไว้ภายในและแบ่งพื้นที่โล่งไว้รองรับกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ

การพัฒนาพื้นที่ในลักษณะเช่นนี้สร้างความสะดวกสบายในกระบวนการทำงาน แต่สิ่งที่สูญเสียไปคือลักษณะพื้นที่ที่มีปฏิสัมพันธ์บริบท พื้นที่อัตลักษณ์ของชุมชนถูกเปลี่ยนเป็นโครงเสาสูงโปร่งรองรับ หลังคาสำเร็จรูปพื้นที่ภายในอาคารมีร่มเงาตลอดวันเป็นรูปแบบเดียวกันกระจายไปในแต่ละภูมิภาค

หากโครงการก่อสร้างได้ลองเปิดโอกาสให้มีการทำการกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมเข้ามาปรับใช้ในการพัฒนาพื้นที่ที่ดินเล็ก ๆ ที่กระจายตัวอยู่ในแต่ละชุมชนจะไม่ใช่เป็นเพียงแค่ลานคอนกรีตโล่ง ๆ แต่จะเป็นพื้นที่สร้างปฏิสัมพันธ์ภายในชุมชนที่ช่วยพัฒนาสุขภาพ และสามารถสะท้อน ศิลปะ วัฒนธรรม วิถีชีวิตชุมชน

การประเมินพื้นที่เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนและพื้นที่เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปตามระยะเวลา การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ จำนวนประชากรที่ลดลงค่าครองชีพที่เพิ่มขึ้น หรือ การแพร่ระบาดของโรค อาจส่งผลให้พฤติกรรมการใช้ชีวิตเปลี่ยนไป การพัฒนาพื้นที่ควรคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอเพื่อนำมาสู่การพัฒนาที่ตอบสนองความต้องการตามสถานการณ์



แบบประยุกต์ใช้

ผู้ใช้คู่มือสามารถใช้แบบขั้นตอน ทดลองพื้นที่สาธารณะขนาดเล็กด้วยตนเอง โดยให้ผู้ใช้คัดเลือกพื้นที่ในชุมชนและวิเคราะห์ข้อมูลไปในแต่ละข้อ

การเลือกพื้นที่

มุมมอง

การเข้าถึง

ความปลอดภัย
และการดูแลรักษา

ลักษณะพื้นที่สาธารณะ



แบบเชิงเส้น
มุมมอง



แบบขนาน



แบบกระเปาะ



แบบกระเปาะ

กำหนดโปรแกรม

ทางสัญจร

พื้นที่กิจกรรม

ระบุกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้

กลุ่มครอบครัว

กลุ่มผู้สูงอายุ

กลุ่มเยาวชน

กลุ่มเด็ก

กลุ่มการกีฬา

กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ

องค์ประกอบที่พึงมี

พื้นที่กิจกรรม
กระดานกระดาน

พื้นที่กิจกรรม
เคลื่อนไหวน้อย

กิจกรรม
นันทนาการเฉพาะ

กระบวนการขั้นรูป

ประเด็นปัญหา
ที่พบในพื้นที่

ประเด็นปัญหา

โจทย์ในการออกแบบ

--	--

กำหนดบทบาท
ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง
ในพื้นที่

ผู้นำในพื้นที่	ผู้วางแผนงาน	ผู้ก่อสร้าง
ผู้ประกอบการ ท้องถิ่น	ผู้ออกแบบ	

ตารางกระดาษ

วาดพื้นที่และลงรหัสองค์ประกอบพื้นที่
โดยมีตาราง 1 ช่อง ขนาด 2 x 2 เมตร
เป็นแนวตารางอ้างอิง



ตารางองค์ประกอบพื้นที่

องค์ประกอบพื้นที่ต่าง ๆ เป็นเพียงตัวอย่างกิจกรรมที่มักพบได้บ่อยเท่านั้น ผู้ใช้คู่มือสามารถสร้างรหัสพื้นที่เพิ่มเติมได้ตามความต้องการ โดยกรอบพื้นที่ที่แสดงในตารางของแต่ละกิจกรรมจะอยู่ที่ขนาด 2 x 2 เมตร

1. พื้นทางสัญจร / พื้นลาน



W 1

พื้นคอนกรีต



W 2

พื้นกรวดล้าง



W 3

พื้นผิวนวด



W 4

บล็อกหญ้า



W 5

พื้นหญ้า



W 6

พื้นไม้เทียม



W 7

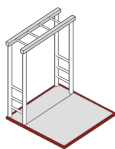
อิฐตัวหนอน



W 8

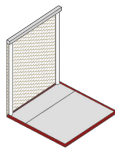
พื้นทราย

2. พื้นที่กิจกรรมกระโดดกระเจว (Active Spaces)



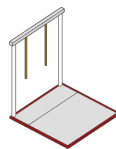
ก 1

บาร์โหน



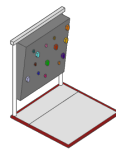
ก 2

เชือกตาข่าย



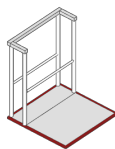
ก 3

บาร์เชือก



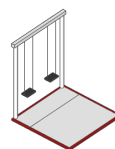
ก 4

หน้าผาจำลอง



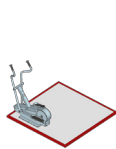
ก 5

บาร์คู่



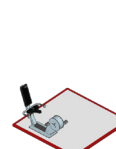
ก 6

ชิงช้า



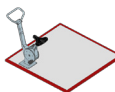
ก 7

จักรยานนั่งปั่น



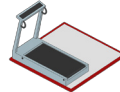
ก 8

จักรยานเอนปั่น



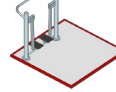
ก 9

เครื่องเดินอากาศ



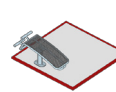
ก 10

ลู่วิ่งสายพาน



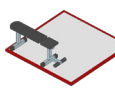
ก 11

เครื่องเดินวงรี



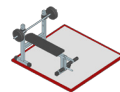
ก 12

เครื่องซิกอว์



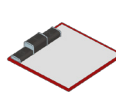
ก 13

บริหารกล้ามเนื้อขา



ก 14

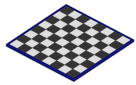
บ้านั่งออกกำลังกาย



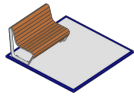
ก 15

ชั้นบันไดออกกำลังกาย

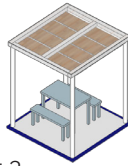
3. พื้นที่กิจกรรมสงบ (Passive Spaces)



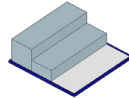
ส 1
ลานหมากรุก



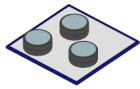
ส 2
ที่นั่งพักผ่อน



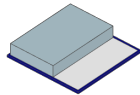
ส 3
โต๊ะนั่งพูดคุย



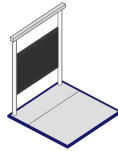
ส 4
ที่นั่งยกระดับสองชั้น



ส 5
ที่นั่งยาง



ส 6
เวทีจัดแสดง

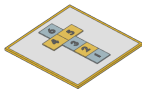


ส 7
กระดานดำศิลปะ

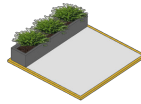
4. พื้นที่กิจกรรมนันทนาการเฉพาะ (Purposive Leisure)



อ 1
พื้นที่ตั้งแคมป์



อ 2
เกมส์และฮิเว้นท์

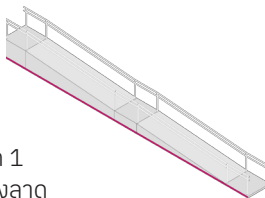


อ 3
การทำสวน



อ 4
พื้นที่เรียนรู้นอกห้องเรียน

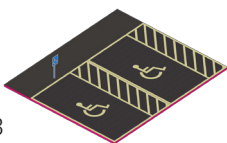
5. องค์ประกอบการออกแบบเพื่อทุกคน (Universal Design Elements)



พท 1
ทางลาด



พท 2
ห้องน้ำ



พท 3
ที่จอดรถ



พท 4
ป้ายและสัญลักษณ์

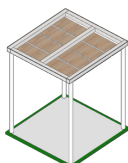
6. องค์ประกอบงานภูมิสถาปัตยกรรม



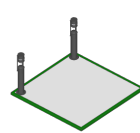
รั้ว



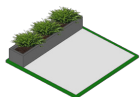
ประตูรั้ว



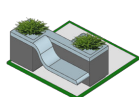
ศาลา



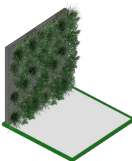
ไฟสนาม



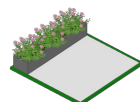
กระถางต้นไม้



ที่นั่งและกระถาง



พืชแนวตั้ง



แปลงดอกไม้

พื้นที่กลาง เสริมองค์ประกอบพื้นที่

พื้นที่สีเขียว



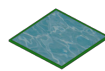
สนามหญ้า



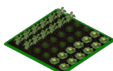
ไม้พุ่ม



ไม้ยืนต้น

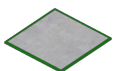


น้ำ

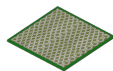


แปลงผัก

พื้นที่กิจกรรม



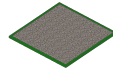
พื้นซีเมนต์



บล็อกสนามหญ้า



ทราย

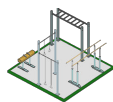


กรวด/หิน

พื้นที่ออกกำลังกาย



ลู่วิ่งทาง



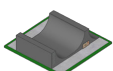
อุปกรณ์



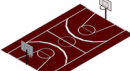
เครื่องเล่นเด็ก



ทางจักรยาน



สเก็ตบอร์ด



กีฬาแร็กเกต

อ้างอิง

American Association of Retired Persons. (2019). ARRP The Pop-Up Placemaking Tool Kit. <https://www.aarp.org/content/dam/aarp/livable-communities/tool-kits-resources/2019/pop-up-tool-kit/Pop-Up-Tool-Kit-112119-w-singles-nrp.pdf>

American Association of Retired Persons. (2020). ARRP Rural Livability Workshop Report. <https://www.aarp.org/content/dam/aarp/livable-communities/livable-documents/2020/AARP-Rural-Livability-Workshop-Report-22420-singles.pdf>



Bangkok City Lab: ศูนย์การทดลองเมืองกรุงเทพมหานคร
มหาวิทยาลัยนวัตกรรมรัตนราช
3 ถนนขาว แขวงวชิรพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300