

คู่มือแนะนำแนวทางการพัฒนาพื้นที่ สาธารณะขนาดเล็กในท้องถิ่น

A Booklet for The Small Public Space Design

สารบัญ

บทนำ 04

บทที่ 1 หลักการออกแบบและสร้างสรรค์พื้นที่สาธารณะขนาดเล็ก 05

- การเลือกพื้นที่ (Site Selection) 05
 - ลักษณะของพื้นที่สาธารณะ (Modalities) 08
 - การกำหนดโปรแกรม (Programming) 10
 - การระบุกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้ (Personas) 11
 - องค์ประกอบที่พึงมี (Features) 12
-

ส่วนที่ 2 ถอดบทเรียนกรณีศึกษา 15

- กรณีที่ 1 คลองสาน Pop-up Park 16
 - กรณีที่ 2 คลองพุดง Pop-up Park 19
 - กรณีที่ 3 สวนผักคนเมือง, เชียงใหม่ 24
 - กรณีที่ 4 เทศบาลเมืองชัยภูมิ 26
-

ส่วนที่ 3 การประยุกต์ใช้ 29

- กระบวนการพัฒนาพื้นที่โดยรวม 29
 - การทำตารางกระดาษ 30
 - พื้นที่กรณีตัวอย่าง 31
 - กระบวนการตัวอย่าง 32
 - แบบประยุกต์ใช้ 38
 - ตารางกระดาษ 40
 - ตารางองค์ประกอบพื้นที่ 41
-

อ้างอิง 44

บทนำ

พื้นที่สาธารณะ หรือ พื้นที่สุขภาพ (Healthy Space) หมายถึง เงื่อนไขทางกายภาพที่เป็นสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง (Built Environment) ทั้งในบริเวณเปิดโล่งและในอาคารซึ่งเกี่ยวข้องกับการผังเมือง ระบบขนส่งสาธารณะ การใช้ประโยชน์พื้นที่ ทั้งในพื้นที่สาธารณะ พื้นที่เอกชนไปถึงสถานที่ทางธรรมชาติที่ได้รับการออกแบบหรือการจัดการ เพื่อสนับสนุนการสร้างโอกาสการมีกิจกรรมทางกายอย่างเท่าเทียมภายใต้กฎระเบียบขอตกลงร่วมกัน อาทิ สนามเด็กเล่น ทางเท้า พื้นที่ชุมชน หรือที่ชุมชน หรือพื้นที่อุทยานทางธรรมชาติ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ: สสส.)

ทางสถาบันนโยบายสาธารณะ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ร่วมกับภาคีเครือข่ายขับเคลื่อนมติสมัชชาสุขภาพแห่งชาติ เรื่องการส่งเสริมให้คนไทยทุกช่วงวัยมีกิจกรรมทางกายเพิ่มขึ้น โดยมีมติการผลักดันพื้นที่สาธารณะ คือ 1) การวางหลักเกณฑ์หรือปรับปรุงระเบียบในการออกแบบและการใช้พื้นที่ เส้นทางสัญจรทั้งในเมืองและชุมชน และพื้นที่สาธารณะ ที่เอื้อต่อการมีกิจกรรมทางกาย และให้มีมาตรการหรือข้อตกลงในการใช้พื้นที่สาธารณะเพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางกายของคนทุกกลุ่มวัย 2) จัดให้มีและจัดการพื้นที่ในการครอบครองของแต่ละองค์กรให้มีพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่เอื้อและกระตุ้นต่อการมีกิจกรรมทางกายของคนทุกกลุ่มวัยในชุมชน

"คู่มือแนะนำแนวทางการพัฒนาพื้นที่สาธารณะขนาดเล็กในท้องถิ่น" ฉบับนี้จัดทำภายใต้โครงการยกระดับการขับเคลื่อนนโยบายสาธารณะเพื่อส่งเสริมกิจกรรมทางกายในระดับพื้นที่ โดยได้รับการสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ซึ่งคู่มือมีเนื้อหา ดังนี้ 1) หลักการออกแบบและสร้างสรรค์พื้นที่สาธารณะขนาดเล็ก 2) ถอดบทเรียนกรณีศึกษา 3) การประยุกต์ใช้

ทางคณะผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า คู่มือนี้จะเป็นแนวทางในการขับเคลื่อนนโยบายสาธารณะเพื่อการส่งเสริมกิจกรรมทางกายที่เพียงพอ และเป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่สาธารณะ สนับสนุนพื้นที่สุขภาพ (Healthy Space) สนับสนุนการสร้างโอกาสการมีกิจกรรมทางกายอย่างเท่าเทียม และให้คนไทยทุกช่วงวัยมีกิจกรรมทางกายที่พอเพียงเพิ่มขึ้น และมีสุขภาพดีครบทั้ง 4 ด้าน (กาย จิต ปัญญา และสังคม)

คณะผู้จัดทำ

สถาบันนโยบายสาธารณะ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ส่วนที่ 1

หลักการออกแบบและสร้างสรรค์ พื้นที่สาธารณะขนาดเล็ก

การเลือกพื้นที่ (Site Selection)

1. มุมมอง (vista)

หมายถึงการกำหนดมุมมองให้สังเกตได้จากภายนอกและภายในพื้นที่ ได้แก่

- การกำหนดทางเข้าและการเข้า ควรสังเกตง่าย เห็นชัด
- การกำหนดให้มีองค์ประกอบเด่น เพื่อเป็นจุดหมายตา มีการจดจำได้ เช่น น้ำพุ รูปประติมากรรม ศาลาพักผ่อน



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

2. การเข้าถึง (Accessibility)

การเข้าถึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเอื้อให้เกิดโอกาสในการใช้พื้นที่ได้อย่างมาก
ดังนั้น การพิจารณาการเข้าถึง 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)

ควรกำหนดการเข้าถึงให้สัมพันธ์กับทิศทางที่ผู้ใช้พื้นที่
จะเข้าถึงเป็นหลักกว่าผู้ใช้งานพื้นที่มาด้วยวิธีใด
เช่น รถสาธารณะ พาหนะส่วนบุคคล การเดินเท้า ฯลฯ

● การเชื่อมต่อ (Connectivity)

โดยพิจารณาถึงการสร้างความต่อเนื่องของพื้นที่โครงการ
ที่กำหนดให้สัมพันธ์กับพื้นที่โดยรอบโดยเน้นความต่อเนื่อง
ของพื้นที่ผิวระหว่างพื้นที่โครงการกับ พื้นที่สาธารณะอื่นๆ
เช่น ทางเท้า ทางจักรยาน ถนน พื้นที่สีเขียว

3. ความปลอดภัยและการดูแลรักษา (Safety and Maintenance)

หลักการพิจารณาถึงความปลอดภัยและการดูแลรักษาที่ง่าย ประหยัด และทนทาน โดยครอบคลุมถึง

- ความปลอดภัยจากอุบัติเหตุ โดยพิจารณาถึงความเหมาะสมในการใช้ผิววัสดุปูพื้นที่ไม่ลื่น ไม่มีน้ำขัง ความต่างระดับของพื้น ความทนทาน ไม่แตกหัก ที่ลดการทำความสะอาดและการซ่อมบำรุงบ่อยครั้ง
- ความปลอดภัยจากอาชญากรรม โดยพิจารณาไม่ให้เกิดมุมอับ ซอกหลืบ หรือจุดลับสายตา เพื่อให้เกิดการสอดส่องดูแล 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 หรือทางวิ่งออกกำลังกาย



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

แบบขนาน (Parallel)

หมายถึง พื้นที่ที่มีลักษณะขนานกันระหว่าง 2 ฝั่ง เช่น พื้นที่ริมน้ำ พื้นที่ริมคลอง พื้นที่คูขนานกันของถนน โดยมีกิจกรรมสองฝั่งที่ต่อเนื่อง เชื่อมโยงกัน



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

แบบกระเปาะ (Enclave)

หมายถึง พื้นที่ที่มีลักษณะปิดล้อมทุกด้าน มีทางเข้า-ออกที่จำกัดทิศทางทางเดียว พื้นที่โดยรอบติดต่อกับแปลงที่ดินรายอื่นที่มีสิ่งปลูกสร้างอยู่ก่อนแล้ว รูปที่ดินมีลักษณะคล้ายกระเปาะ โดยส่วนมากเป็นที่ดินสำหรับการพัฒนา เป็นพื้นที่สาธารณะขนาดเล็ก ไม่เกิน 2 ไร่



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

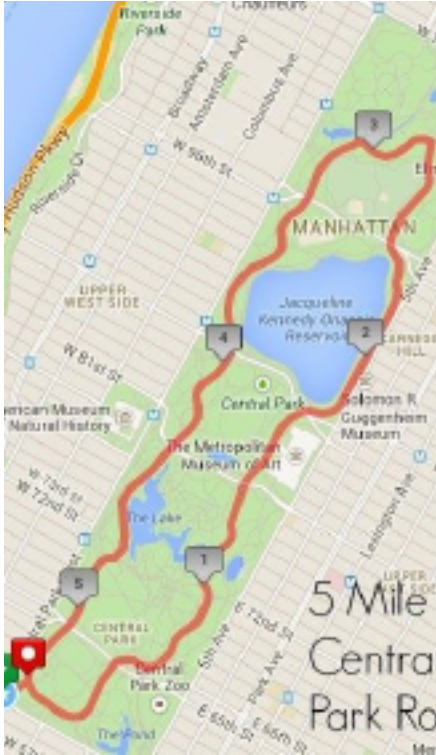
แบบกระเปาะ (Pocket)

หมายถึง พื้นที่สาธารณะที่มีลักษณะเป็นเว็จ 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 :

รูปแบบทางสัญจรที่เป็นวงรอบที่สามารถวนเริ่ม-กลับมาที่จุดเดิมได้

จุดเด่น :

ไม่สับสนหรือก่อให้เกิดการหลง

ข้อจำกัด :

ต้องการพื้นที่ขนาดใหญ่หรือมีโปรแกรมกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น ทางเท้า ทางจักรยาน ถนนพื้นที่สีเขียว

แบบเชิงเส้น (Linear)

คุณลักษณะ :

รูปแบบทางสัญจรที่เป็นลักษณะแคบยาวหรือเป็นเส้น

จุดเด่น :

สามารถประยุกต์ใช้กับพื้นที่แคบๆ

ข้อจำกัด :

ไม่สามารถกลับมาจุดที่เริ่มต้นได้ ต้องเดินย้อนกลับซึ่งอาจไม่สะดวกต่อการออกแบบที่ต้องการความต่อเนื่อง

แบบรัศมี (Radian)

คุณลักษณะ :

เหมาะกับพื้นที่ที่มีการแบ่งกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดการแยกส่วนไม่รบกวนกัน

จุดเด่น :

สามารถกำหนดความแตกต่างของกิจกรรมได้ง่าย ไม่ก่อให้เกิดความสับสนในการใช้พื้นที่และไม่รบกวนกัน

ข้อจำกัด :

อาจใช้พื้นที่มาก เหมาะกับพื้นที่สาธารณะขนาดใหญ่

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>



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



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

กลุ่มครอบครัว (Family)

กิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีของครอบครัวพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจที่ครอบครัวสามารถทำกิจกรรมร่วมกันได้ เช่น ทำอาหาร การเคลื่อนที่เป็นกลุ่ม

กลุ่มผู้สูงอายุ (Elderly + Disable)

พื้นที่กิจกรรมและพักผ่อนสบายๆ ที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ได้ เน้นการทำกิจกรรมผสมกับการพูดคุย เช่น หมากกระดาน พื้นที่นั่งเล่น ลานกิจกรรมที่เน้นการเคลื่อนไหวไม่มาก มีร่มเงาและไม่ร้อนเกินไป

กลุ่มเยาวชน (Youth)

ได้แก่รูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กวัยรุ่นที่มีลักษณะท้าทายด้าน การเคลื่อนที่ การทรงตัว เช่น เสกิตบอร์ด, การป็นหน้าผาจำลอง



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.epubliclibrary.info/outdoor-music-is-back/>

กลุ่มเด็ก (Children)

ได้แก่กิจกรรมที่เหมาะสมต่อการเสริมสร้างพัฒนาทางกายและทางอารมณ์ของเด็กเล็ก ตั้งแต่ช่วง 4-12 ปี

กลุ่มการกีฬา (Sportsman)

ได้แก่กิจกรรมทางกายในเชิงกระฉับกระเฉง (Active) ที่เป็นการออกกำลังกาย ทั้งที่มีการเคลื่อนที่ไปข้างหน้า หรือการออกกำลังกายอยู่กับที่

กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ (Specific Group)

ได้แก่ กิจกรรมที่จัดขึ้นเฉพาะกิจ เป็นครั้งคราวโดยที่ไม่มีลักษณะเป็นประจำหรือมีแบบแผน เช่น การจัดการแสดงดนตรีในสวน การจัดมหกรรมเฉพาะกิจ

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

องค์ประกอบที่พึงมี (Features)



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



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

พื้นที่กิจกรรมกระฉับกระเฉง (Active Spaces)

- กิจกรรมทางกาย (Active physical activities) กิจกรรมทางกายที่เน้นการเคลื่อนไหว และใช้กำลังกายต้องการพื้นที่ขนาดใหญ่ เพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของกิจกรรม
- กิจกรรมลู่วิ่งและลาน (Tracks and Fields)
- พื้นที่ทางการกีฬา (Sports) พื้นที่กิจกรรมเพื่อการกีฬาและออกกำลังกาย โดยเป็นลักษณะกีฬาที่เล่นเป็นกลุ่มหรือหมู่คณะ โดยอาจเตรียมอุปกรณ์ที่ถาวร ถนนทาน รบรับ

พื้นที่กิจกรรมเคลื่อนไหวน้อย (Passive Spaces)

- เกมส์ (Games)
- พื้นที่เอกเขนก (Chilled out)
- พื้นที่พบปะพูดคุย (Talk and Chit-Chat)
- พื้นที่การแสดงและนาฏกรรม (Drama + Theater + Music)
- พื้นที่กิจกรรมศิลปะ (Art activities)



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

กิจกรรมนันทนาการเฉพาะ (Purposive Leisure)

การสร้างกิจกรรมที่มีเป้าหมายเฉพาะได้แก่การสร้างกิจกรรมตามความสนใจ การนันทนาการตามโอกาสพิเศษ โดยช่วยให้เกิดการเสริมสร้างบรรยากาศใหม่ๆ ที่ไม่จำเจในการใช้งานพื้นที่และกระตุ้นให้เกิดความน่าดึงดูดให้เกิดการใช้พื้นที่อย่างต่อเนื่องจากกลุ่มคนที่หลากหลายได้

- 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

- จุดต่อเนื่องระหว่างทางลาดกับพื้นราบต้องไม่สะดุด ทางลาดต้องไม่ชันเกินกว่า 1:12
- ความกว้างสุทธิ ไม่ต่ำกว่า 0.90 เมตร
- ทางลาดที่มีความยาวในแนวราบเกิน 2.5 เมตร
- จะต้องมียาวจับทั้งสองด้าน ขนาด 3-4 เซนติเมตร ยาวจับสูงจากพื้น 0.80 - 0.90 เมตร

2. พื้นผิวต่างสัมผัส

- อาคารต้องจัดให้มีพื้นผิวต่างสัมผัสที่พื้น บริเวณที่มีความต่างระดับกันเกิน 200 มิลลิเมตร
- ตำแหน่งทางขึ้นและทางลงของทางลาดหรือบันได
- ตำแหน่งพื้นด้านหน้าและด้านหลังประตูทางเข้าอาคาร และ พื้นทางด้านหน้าของประตูห้องส้วม
- มีขนาดกว้าง 300 มิลลิเมตร มีความยาวขนานไปกับความกว้างของช่องทางเดิน บันได หรือประตู

3. ที่จอดรถ

- ที่จอดรถ ใกล้เคียงทางเข้าอาคาร
- ไม่ขนานกับทางเดินรถ มีพื้นผิวเรียบ มีระดับเสมอกัน
- มีสัญลักษณ์รูปผู้พิการ ขนาดกว้าง x ยาว ไม่น้อยกว่า 90 x 90 เซนติเมตร
- มีป้ายขนาดกว้าง ไม่น้อยกว่า 30 x 30 เซนติเมตร ติดอยู่สูงจากพื้น ไม่น้อยกว่า 200 เซนติเมตร ในตำแหน่งที่เห็นได้ชัดเจน
- มีทางเท้าต่างระดับกับที่จอดรถ ต้องมีทางลาดขึ้น ความกว้าง อย่างน้อย 90 เซนติเมตร ไม่รวมทางลาด ด้านข้าง และมีความชันไม่เกิน 1:12

4. ป้ายสัญลักษณ์

- ต้องจัดให้มีป้ายแสดงสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับผู้พิการ หรือทุพพลภาพ และคนชรา ดังนี้
- สัญลักษณ์รูปผู้พิการ
 - เครื่องหมายแสดงทางไปสู่สิ่งอำนวยความสะดวก
 - สัญลักษณ์หรือตัวอักษรแสดงประเภทของ สิ่งอำนวยความสะดวก ติดตั้งไว้กับเสา กำแพง หากแขวนขอบล่างของป้ายจะต้องอยู่เหนือพื้น อย่างน้อย 2 เมตร

สรุปหลักการออกแบบในส่วนที่ 1

การเลือกพื้นที่ (Site Selection)

1. มุมมอง (Vista)

กำหนดมุมมองให้สังเกตได้ง่าย และสร้างจุดหมายตาให้ง่ายต่อการจดจำ

2. การเข้าถึง (Accessibility)

พิจารณาการเข้าถึงที่เอื้อให้เกิดโอกาสในการใช้พื้นที่

- กำหนดการเข้าถึงให้สัมพันธ์กับผู้ใช้ในพื้นที่
- การเชื่อมต่อสร้างความต่อเนื่องกับบริบท

3. ความปลอดภัยและการดูแลรักษา (Safety and Maintenance)

คำนึงถึงความปลอดภัยและการดูแลรักษาที่ง่าย ประหยัด และทนทาน

- ง่ายต่อการดูแลรักษา และซ่อมบำรุง
- สามารถสอดส่องดูแลจากผู้ใช้งานด้วยตนเองได้ง่าย

ลักษณะของพื้นที่สาธารณะ (Modalities)

วิเคราะห์ว่าเป็นลักษณะพื้นที่แบบไหน ?

แบบเชิงเส้น (Stripe)

เป็นแนวยาว เช่น พื้นที่ริมทาง ริมแม่น้ำ เหมาะกับการเดิน - วิ่ง หรือ ทางจักรยาน

แบบขนาน (Parallel)

มีลักษณะขนานระหว่าง 2 ฝั่ง เช่น พื้นที่ริมคลอง พื้นที่คูขนานระหว่างถนน มีกิจกรรมสองฝั่งที่เชื่อมโยงกัน

แบบเกาะเปาะ (Enclave)

พื้นที่โดยรอบติดต่อกันแปลงที่ดินอื่น รูปที่ดินมีลักษณะคล้ายเกาะเปาะ ส่วนมากเป็นพื้นที่ขนาดเล็ก ไม่เกิน 2 ไร่

แบบกระเปาะ (Pocket)

พื้นที่เป็นลักษณะเว็กรองรับกิจกรรมได้หลายรูปแบบ เช่น พื้นที่พักผ่อน พื้นที่เล่น พื้นที่นันทนาการ

กำหนดโปรแกรม (Programming)

1. ทางสัญจร (Circulation)

กำหนดการเคลื่อนที่ของผู้ใช้งาน

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

2. พื้นที่กิจกรรม (Utilized Space)

กำหนดพื้นที่ทำกิจกรรมที่เหมาะสมโดยวิเคราะห์จากลักษณะต่างๆ ดังนี้

ระบุกลุ่มเป้าหมาย (Personas)

- กลุ่มครอบครัว
- กลุ่มเด็ก
- กลุ่มผู้สูงอายุ
- กลุ่มการศึกษา
- กลุ่มเยาวชน
- กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ

องค์ประกอบที่พึงมี (Features)

- พื้นที่กิจกรรมกระฉับกระเฉง (Active Spaces)
- พื้นที่กิจกรรมเคลื่อนไหวน้อย (Passive Spaces)
- กิจกรรมนันทนาการเฉพาะ (Purposeful Leisure)

องค์ประกอบการออกแบบเพื่อทุกคน (Universal Design Elements)

- ทางลาด
- ที่จอดรถ
- พื้นผิวต่างสัมผัส
- ป้ายสัญลักษณ์

ส่วนที่ 2

ถอดบทเรียนกรณีศึกษา

4 โครงการที่นำมาถอดเรียนจะช่วยให้ผู้ใช้คู่มือได้เห็นถึงกระบวนการการมีส่วนร่วม เพื่อนำไปสู่พื้นที่สาธารณะที่ตอบโจทย์ความต้องการของชุมชน



คลองสาน
(คลองสาน Pop-Up Park @คลองสาน)



คลองผดุง
(Klong Padung Pop-Up Park)



สวนผักคนเมือง, เชียงใหม่



เทศบาลเมืองชัยภูมิ

กรณีศึกษาที่ 1

สวนสาธารณะ (คลองสาน Pop-up Park @คลองสาน)

ที่มาและวัตถุประสงค์



1 สร้างความร่วมมือทางวิชาการและวิชาชีพในการพัฒนาพื้นที่



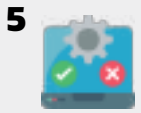
2 เพื่อใช้องค์ความรู้สนับสนุนความร่วมมือของสมาชิกในชุมชน



3 สร้างความร่วมมือทางวิชาการและวิชาชีพในการพัฒนาพื้นที่



4 รวบรวมความรู้และข้อมูลในการออกแบบและจัดการพื้นที่สาธารณะ



5 เพื่อทดลองค้นหากรอบการพัฒนาพื้นที่สาธารณะอย่างสร้างสรรค์



6 ก่อให้เกิดกิจกรรมและพื้นที่ส่วนกลางของชุมชน

ขอบเขตด้านกิจกรรม

ระยะที่ 1



สร้างความเข้าใจถึงกระบวนการพัฒนาในอนาคตร่วมกันด้วยการสร้างกลุ่มสนทนาลย่อย (Focus Group)



เจ้าของพื้นที่ และพื้นที่ข้างเคียง



ชุมชนและย่าน



ระดับภาคีเครือข่าย



ผู้รับผิดชอบในงานพัฒนาชุมชน

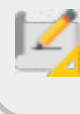


หน่วยงานวางแผนนโยบาย

ระยะที่ 2



รวบรวมข้อมูลจากวงสนทนาทุกภาคส่วน



นำมาออกแบบกิจกรรมและออกแบบเชิงกายภาพพื้นที่จริง

ระยะที่ 3



นำเอาบทสรุปจากงานกิจกรรมและเวทีสนทนาข้อมูลต่างๆ



นำมาถอดบทเรียนเพื่อนำเสนอต่อที่ประชุมด้านนโยบายพื้นที่สาธารณะ

กระบวนการขั้นรูป



1. ลงพื้นที่สำรวจคลองสาน



2. จัดกิจกรรมร่วมกับภาคี



3. จัดกิจกรรมเสวนาร่วมกับกลุ่มนักพัฒนาพื้นที่สาธารณะ



4. กิจกรรมการร่วมออกแบบพื้นที่ต้นแบบบนพื้นที่จริง

ผลลัพธ์ของการจัดพื้นที่



กิจกรรมที่ 1

การออกแบบพื้นที่คลองสานด้วยกระบวนการรับฟังความคิดเห็นจากชุมชน



กิจกรรมที่ 2

ยังรมมินิคัพ



กิจกรรมที่ 3

ถ่ายภาพย่านเก่า



กิจกรรมที่ 4

Green Finder



กิจกรรมที่ 5

หนังสือกลางแปลงพายุสด



กิจกรรมที่ 6

รันท้องเวลา



กิจกรรมที่ 7

วาดภาพย่านเก่า



กิจกรรมที่ 8

เล่นภาพผ่านภาพย่านเก่า



กิจกรรมที่ 9

สานเสวนา



กิจกรรมที่ 10

ดนตรีในสวน

ผลลัพธ์ของการจัดการพื้นที่



กิจกรรมที่ 1 การออกแบบพื้นที่คลองสวน ด้วยกระบวนการรับฟัง ความคิดเห็นจากชุมชน

กิจกรรมนำเสนอผลงาน
การออกแบบจากการลงพื้นที่
และรับฟังความคิดเห็นจากชุมชน
โดยแบ่งออกเป็น 5 กลุ่มย่อย ได้แก่

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



กิจกรรมที่ 2 ยังรมมินิคัพ

กิจกรรมแข่งขันฟุตบอลขนาดเล็ก
โดยกลุ่มยังรมได้เล็งเห็นการเล่น
ฟุตบอลของชุมชนฝั่งธนบุรีที่ใช้พื้นที่
สาธารณะในพื้นที่จำกัดจึงได้จัด
กิจกรรมแข่งขันฟุตบอลขึ้น
เพื่อสร้างความสัมพันธ์ของเยาวชน
ชุมชนต่างๆและเป็นการกระตุ้นให้
เห็นความสำคัญของพื้นที่สาธารณะ
ขนาดเล็กในย่านฝั่งธน

กิจกรรมที่ 3 ถ่ายภาพย่านเก่า

กิจกรรมถ่ายภาพย่านคลองสวน
ตามสถานที่สำคัญภายในย่าน
เช่น อุทยานสวนสมเด็จพระเจ้า
โรจเลื้อยแหลมทอง มีสียัดเซฟี่ เป็นต้น
เป็นการเชิญชวนผู้คนที่สนใจ
การถ่ายภาพ เรื่องราวของย่าน
รวมถึงสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์
เพื่อเผยแพร่ให้ เป็นที่รู้จักในวงกว้าง



กิจกรรมที่ 4 Green Finder

เดินย่านตามหาพื้นที่สีเขียวเป็นกิจกรรม
ที่รับสมัครผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านระบบ
ออนไลน์เพื่อควบคุมจำนวนผู้เข้าร่วมที่
ผู้จัดงาน สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง
และความปลอดภัยในกิจกรรมโดย
จะนำผู้เข้าร่วมเดินสำรวจพื้นที่สีเขียว
ภายในย่านที่เชื่อมต่อกันรวมถึงเปิด
มุมมองให้เห็นการพัฒนาพื้นที่สีเขียว
ที่เชื่อม ต่อกันในระดับย่านและระดับเมือง
และรวมกลุ่มกันพูดคุยแลกเปลี่ยน
มุมมองและประสบการณ์หลังจาก
เสร็จกิจกรรม



กิจกรรมที่ 5 หนังกลางแปลงพากษ์สด

พากษ์สดโดยทีมงานนักพากษ์
มีอาชีพเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้น
การสานสัมพันธ์ระหว่างสมาชิก
ในชุมชนสะท้อนความเป็นไปได้
ของการจัดกิจกรรมพื้นที่สาธารณะ
ในอนาคตอีกทั้งเป็นการอนุรักษ์
วัฒนธรรมการพากษ์แบบดั้งเดิม
อีกด้วยและรวมกลุ่มกันพูดคุย
แลกเปลี่ยนมุมมองและประสบการณ์
หลังจากเสร็จกิจกรรม



กิจกรรมที่ 6 **ร่นท่วงเวลา**

กิจกรรมเดินเมืองเชื่อมย่าน โดยแบ่งเส้นทางออกเป็น 2 เส้นทาง ได้แก่ เส้นทางประวัติศาสตร์ และเส้นทางคุณค่าของย่าน เมื่อเสร็จกิจกรรมจะรวมกลุ่มกันในพื้นที่กิจกรรมและแลกเปลี่ยนประสบการณ์



กิจกรรมที่ 8 **เล่นภาพผ่านย่านเก่า**

เป็นการใช้คนภายในชุมชน และย่านฝั่งธนฯ นำภาพเก่ามาเล่าเรื่องราวร่วมกันให้เห็นประวัติศาสตร์และคุณค่าของท้องถิ่นตัวเองเพื่อการอนุรักษ์และต่อยอดให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ได้



กิจกรรมที่ 10 **ดนตรีในสวน**

เป็นการจัดแสดงศิลปะภายในย่าน ฝั่งธนฯ ร่วมกับศิลปินร่วมสมัยโดยกลุ่มภาคีเครือข่ายภาคประชาสังคม และภาคการศึกษาในพื้นที่โดยดึงเอกลักษณ์ของชุมชนผสมผสานกับศิลปะร่วมสมัยให้เกิดบรรยากาศของการใช้งานพื้นที่สาธารณะที่เปิดโอกาสให้ทุกคนใช้งานได้ร่วมกันทั้งหมด



กิจกรรมที่ 7 **วาดภาพย่านเก่า**

กิจกรรมวาดภาพย่านชุมชนสวนสมเด็จย่าและชุมชนช่างนาคน-สะพานยาว ชักจูงให้คนนอกพื้นที่เข้ามารู้จักกับความเป็นชุมชนและสถาปัตยกรรมเก่าแก่ของพื้นที่ในมุมมองที่แตกต่างผ่านการวาดรูปสีน้ำ



กิจกรรมที่ 9 **สานเสวนา**

ระดมความคิดการพัฒนาพื้นที่สาธารณะจากภาคส่วนต่างๆ เป็นการจัดวงคุยเรื่องแนวทางการพัฒนาพื้นที่สาธารณะของภาคีต่างๆ ให้เห็นประเด็นเนื้อหาที่สอดคล้องเพื่อนำไปต่อยอดในการพัฒนาพื้นที่สาธารณะในอนาคต

ข้อเสนอแนะจาก **การพัฒนาพื้นที่**

จากผลลัพธ์ของการจัดกิจกรรมนั้น พบว่าการพัฒนาพื้นที่สาธารณะที่ดีนั้นจะต้องอาศัยความร่วมมือของหน่วยงานต่างๆ หน่วยงานรัฐ หน่วยงานเอกชนที่เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมและสนับสนุนเงินทุน ภาควิชาชีพเป็นผู้ผลักดัน ขับเคลื่อนให้พื้นที่ที่อยู่ในสภาพที่ใช้งานได้เป็นอย่างดีขึ้นต่อชุมชนผ่านศักยภาพในการพัฒนาต่อของภาคประชาสังคมและภาคประชาชน โดยรอบพื้นที่ร่วมกันดูแลพื้นที่

กรณีศึกษาที่ 2

คลองพุด (Klong Padung Pop-up Park)

ที่มาและวัตถุประสงค์

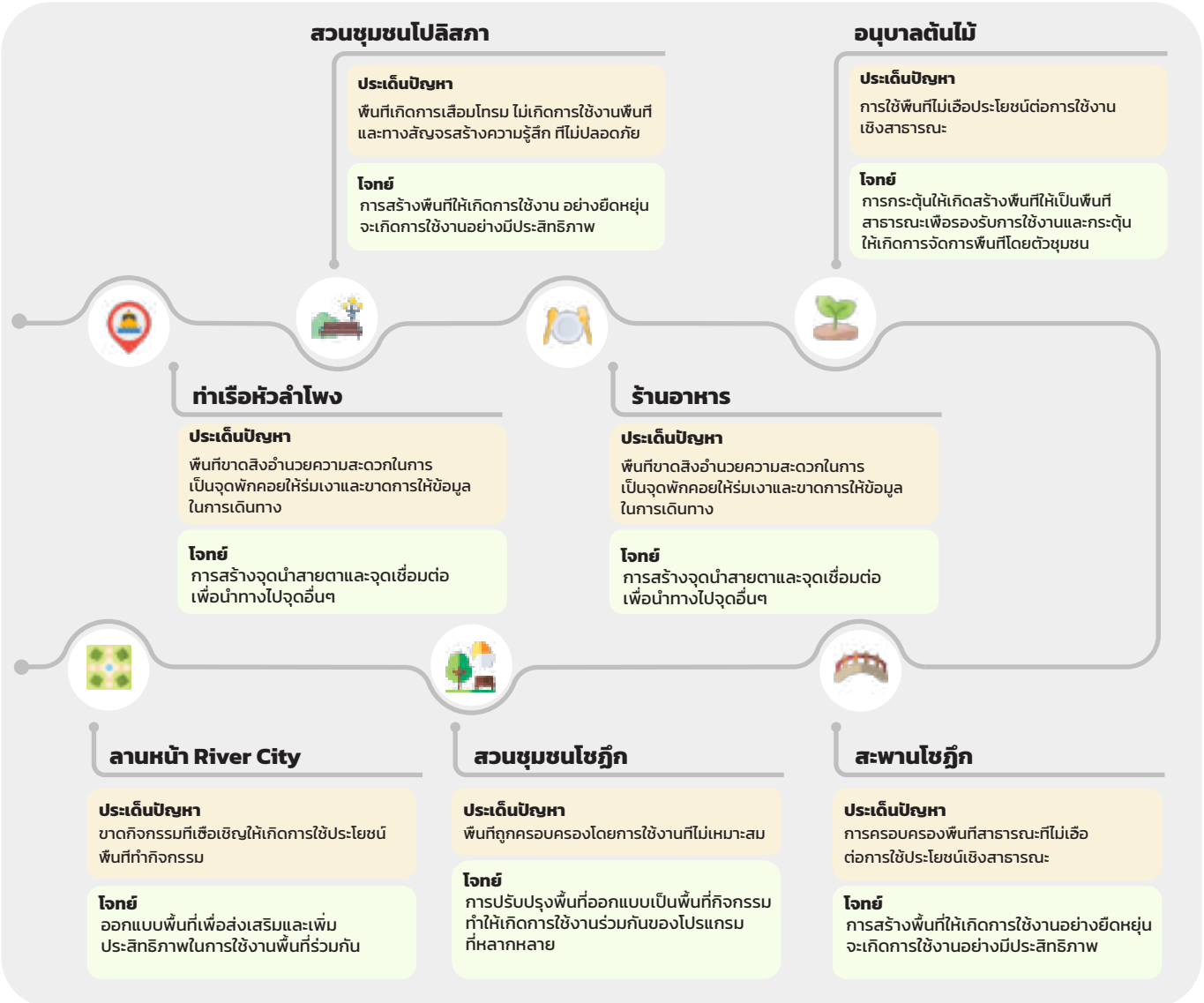
1 เกิดเป็นต้นแบบในการสร้างพื้นที่สาธารณะตลอดแนวคลองพุดกรุงเทพฯ

2 เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของพื้นที่สีเขียวในระยะทางรัศมี 400 เมตร

3 เพื่อให้เกิดพื้นที่ที่มีศักยภาพและสอดคล้องกับพื้นที่

4 ผลักดันและกระตุ้นให้พื้นที่กิจกรรมเกิดการใช้งานอย่างต่อเนื่อง

กระบวนการเรียนรู้



ส่วนของกิจกรรมต้นแบบเพื่อกระตุ้นการใช้พื้นที่



ผลลัพธ์ของการจัดการพื้นที่



เป้าหมายสำคัญของกระบวนการออกแบบพื้นที่กิจกรรมและชิ้นงานที่เกิดขึ้นในพื้นที่ คลองพุดงกรุงเกษมนั้นเน้นไปที่กระบวนการออกแบบที่ใช้การสร้าง การมีส่วนร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย(Stakeholders) กับพื้นที่กลุ่มต่างๆ จึงเกิดกิจกรรมออกแบบ เชิงปฏิบัติการ(Design Workshop)

กิจกรรมออกแบบเชิงปฏิบัติการ (Design Workshop)

เป็นการรับสมัครอาสาสมัครจากกลุ่มนักศึกษาและผู้คนในพื้นที่ที่มีความสนใจร่วมเสนอแนวทางการออกแบบร่วมกับเครือข่ายภาคีเครือข่ายที่มี ประสบการณ์ในกระบวนการออกแบบอย่างมี ส่วนร่วม

เป้าหมาย

สร้างการมีส่วนร่วมในการเสนอแนวทางการระหว่างพื้นที่ในการออกแบบพัฒนาพื้นที่ว่างให้สามารถเกิดการใช้ประโยชน์ ที่ร่วมกัน

ผลลัพธ์ที่ได้จากการจัดกิจกรรม

สร้างการมีส่วนร่วมและรับรู้ต่อการจัดกิจกรรมต่อไป	แบบเสนอแนวคิด(Programming) เพื่อการพัฒนาพื้นที่และกระตุ้นการใช้พื้นที่	ข้อเสนอแนะและข้อตกลงร่วมในการพัฒนาแนวความคิด
--	--	--

ผลลัพธ์ของกิจกรรมบนพื้นที่ทดลองและกระตุ้นย่าน 7 Pop Park



ผลลัพธ์แบ่งออกเป็น 3 ส่วนได้แก่

1. ส่วนของการออกแบบด้านกายภาพและองค์ประกอบของพื้นที่แต่ละจุดตามเส้นทางการสัญจรเพื่อแก้ไขปัญหา

2. ส่วนของการนำเอกลักษณ์ผ่านพื้นที่ศิลปะ

3. ส่วนของกิจกรรมต้นแบบเพื่อกระตุ้นการใช้พื้นที่

1. ส่วนของการออกแบบ ด้านกายภาพและองค์ประกอบของพื้นที่แต่ละจุดตามเส้นทาง การสัญจรเพื่อแก้ไขปัญหา

1 ทำเรือหัวลำโพง

Transit Oriented

ทำให้พื้นที่เป็นจุดเปลี่ยนถ่ายการสัญจรที่สามารถกระจายและเชื่อมต่อการสัญจรไปยังจุดต่างๆเป็นจุดพักคอยเป็นประตูสู่ย่าน



2 สวนชุมชนโพลีสกา

Accessibility & Security

ฟื้นคืนชีวิตให้กับพื้นที่ให้เกิดการกลับมาใช้งานพื้นที่อย่างเต็มศักยภาพและทำให้จุดนำสายตาสร้างความรู้สึกปลอดภัยในการเข้าถึงเส้นทางชุมชน



3 ร้านอาหาร

Canal Placemaking

ทำให้พื้นที่เป็นตัวอย่างของการใช้พื้นที่ว่างริมคลองเป็นพื้นที่ร้านอาหารที่เหมาะสมต่อการใช้งานและบริบทโดยรอบ



4 อนุบาลต้นไม้

Public Value of Nature

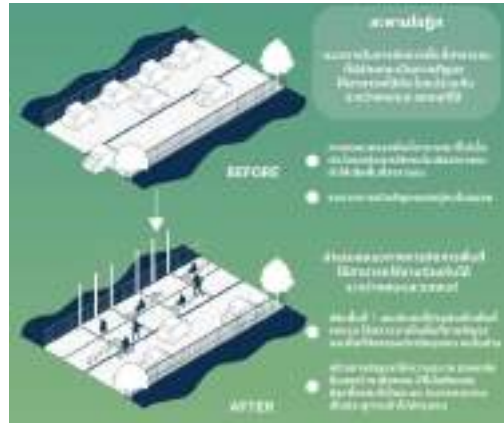
หาแนวทางในการจัดการพื้นที่
สาธารณะที่มีการบริหารจัดการ
พื้นที่อยู่ก่อนให้สามารถเกิด
การใช้ประโยชน์ร่วมกันทุกฝ่ายได้



5 สะพานโซ่

Accessibility & Security

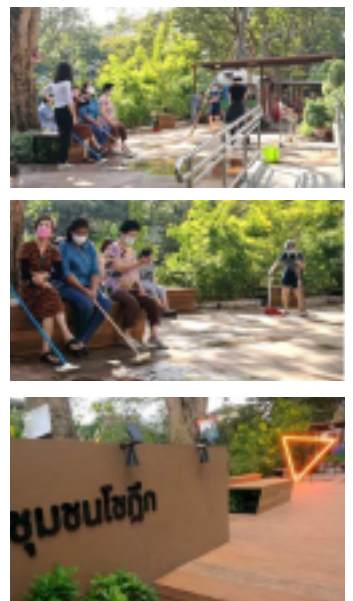
ฟื้นคืนชีวิตให้กับพื้นที่ให้เกิด
การกลับมาใช้งานพื้นที่อย่าง
เต็มศักยภาพและทำให้
จุดนำสายตาสร้างความรู้สึก
ปลอดภัยในการเข้าถึงเส้นทางชุมชน



6 สวนชุมชนโซ่

Re-Space

หาแนวทางการปรับปรุงพื้นที่
และออกแบบพื้นที่กิจกรรม
ให้สามารถเกิดการใช้งานร่วมกัน
ของโปรแกรมที่หลากหลาย
และผู้ใช้งานที่หลากหลายวัย
ตั้งแต่เด็กและผู้ใหญ่



7 ลานหน้า River City

Slow life City

หาแนวทางในการจัดการพื้นที่
สาธารณะที่มีลักษณะเป็นพื้นที่
จุดเปลี่ยนถ่ายการสัญจรให้
สามารถเกิดการใช้ประโยชน์
ร่วมกันระหว่างชุมชน
และผู้ที่ใช้สัญจรไปมา



2. ส่วนของการนำเอกลักษณ์ผ่านพื้นที่ศิลปะ



3. ส่วนของกิจกรรมต้นแบบเพื่อกระตุ้นการใช้พื้นที่

<p>กิจกรรมทัวร์ชม นิทรรศการ (Exhibition Walk Tour)</p>	<p>ชมผลงานในแต่ละจุดทั้ง 7 จุด รวมไปถึงชิ้นงานศิลปะตลอด เส้นทางเริ่มตั้งแต่พื้นที่กิจกรรม ลานหน้า River city และไปจบที่ท่าเรือหัวลำโพง โดยภายในทัวร์มีการเยี่ยมชม แต่ละพื้นที่ที่สะท้อนเรื่องเล่า และความต้องการของผู้ใช้ รวมไปถึงการทดสอบว่าแต่ละพื้นที่ จัดแสดงสามารถสะท้อน พฤติกรรมกระตุ้นการเดินเท้าได้มากขึ้นหรือไม่อย่างไร</p>
<p>ดูหนังกะเจ้า (Film Night)</p>	<p>กิจกรรมทดลองใช้พื้นที่สาธารณะในช่วงกลางคืนช่วยให้พื้นที่มีความปลอดภัยและมีชีวิตชีวาเป็นการกระตุ้นความสัมพันธ์กับคนในชุมชนให้คนในชุมชนได้ออกมาทำกิจกรรมภายนอกอาคารร่วมกันสร้างสีสันให้ย่านกลับมาคึกคักอีกครั้งหลังจากชบเขาไปนานในช่วงโควิด โดยเราได้รับความร่วมมือจาก Documentary Club</p>
<p>กิจกรรมเสวนา (Inclusive Public Speak Talk)</p>	<p>กิจกรรมเสวนาในหัวข้อ Inclusive Public Space เป็นกิจกรรมเสวนาที่จะมาพูดถึงการใช้งานพื้นที่สาธารณะในยุคปัจจุบันที่จะสะท้อน ไปสู่จุดหมายของการพัฒนาพื้นที่สาธารณะในอนาคตสร้างโอกาสและแนวทางการพัฒนาใหม่ๆ ให้กับเมืองไปจนถึงการสรุปประเด็นการพัฒนาพื้นที่สาธารณะบริเวณเลียบคลองผดุงกรุงเกษมถึงศักยภาพและความสามารถในการสร้างโอกาสใหม่ๆ ในพื้นที่อย่างไรบ้าง</p>
<p>กิจกรรมทัวร์ชม ย่านเก่า ตลาดน้อย - เจริญกรุง (Cultural Heritage Walk Tour)</p>	<p>กิจกรรมทัวร์ชมย่านเก่าตลาดน้อย-เจริญกรุง สดเสาะหาความเป็นไปได้ใหม่ในย่าน ผ่านสถาปัตยกรรม วิถีชีวิต อาหาร สถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ เพื่อสะท้อนโอกาสใหม่ในย่านเก่า และถือเป็นการทดลองการเดินทางในย่านไปในตัวโดยภายในเส้นทางการเดินเราจะพาทุกท่านทัวร์ไปในย่านตลาดน้อยเจริญกรุงไปจนถึงเส้นทางเลียบคลองผดุงที่จะไปสิ้นสุดที่ท่าเรือ หัวลำโพง</p>




ข้อเสนอถึงแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่

- พัฒนาคุณภาพน้ำในคลอง และสภาพแวดล้อมโดยรอบเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้อยู่ริมคลอง
- เพิ่มไฟส่องสว่างที่ผสมผสานไปกับการเป็นงานศิลปะหรือป้ายข้อมูลเล่าเรื่องราวของย่าน
- เพิ่มพื้นที่สาธารณะสีเขียวหรือพื้นที่ทางสัญจรพัฒนาพื้นที่จอดรถ เป็นพื้นที่สวนขนาดเล็กสำหรับชุมชน
- เพิ่มสตรีทเฟอร์นิเจอร์ตลอดแนวริมคลองเพื่อสร้างความยืดหยุ่นในการใช้งานและหลากหลายเพื่อคนทุกวัย
- เพิ่มไฟส่องสว่างให้เส้นทางเดินเท้าหรือพื้นที่สาธารณะเพื่อความปลอดภัยในการใช้พื้นที่ในช่วงเวลากลางคืน
- เพิ่มความร่มรื่นจากพืชพรรณ ช่วยดึงดูดผู้คนใช้เวลาทำกิจกรรมในพื้นที่มากขึ้น
- งานศิลปะที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวของย่านสามารถกระตุ้นการสัญจรทางเท้าภายในย่านได้กับทั้งเป็นการเชื่อมต่อเส้นทางเดินระหว่างตรอกชอกซอยให้มีชีวิตชีวา มากยิ่งขึ้น รวมไปถึงรณรงค์ระหว่างทางเดินไม่ว่าจะเป็นรับรณรงค์จากอาคารหรือต้นไม้ ยังเป็นปัจจัยสำคัญต่อการกระตุ้นการเดินเท้าอีกด้วย

กรณีศึกษาที่ 3

สวนผักคนเมือง , เชียงใหม่

ที่มาและวัตถุประสงค์

-  การแก้ปัญหาความมั่นคงทางด้านอาหาร
-  สร้างพื้นที่สาธารณะสำหรับทุกคนโดยรอบพื้นที่
-  การเปลี่ยนพื้นที่รกร้างเป็นพื้นที่สาธารณะ

กระบวนการขั้นรูป



ผลลัพธ์ของการจัดการพื้นที่





ที่มาและวัตถุประสงค์

- 1 การแก้ปัญหาความมั่นคง ทางด้านอาหาร
- 2 การสร้างพื้นที่สาธารณะ สำหรับทุกคนโดยรอบพื้นที่
- 3 การเปลี่ยนพื้นที่รกร้าง เป็นพื้นที่สาธารณะ

ขอบเขตด้านกิจกรรม

สร้างพื้นที่ความมั่นคง ทางอาหารที่ช่วยลดปัญหา จากสถานการณ์โควิด

เปลี่ยนพื้นที่รกร้างให้เป็นพื้นที่ สาธารณะโดยใช้กระบวนการ มีส่วนร่วมจากภาครัฐ เอกชน และประชาสังคม

สร้างรายได้ให้กับชุมชน และผลกระทบที่เกิดปัญหา ของภาคบริการ

กระบวนการขั้นรูป

- 1.ปัญหาการตกงานและการขาดแคลนอาหาร จากสถานการณ์โควิดนำมาสู่ การเสนอแนวทางการแก้ปัญหา
- 2.คัดเลือกพื้นที่รกร้างเพื่อพัฒนา สู่พื้นที่สาธารณะซึ่งได้ทำการคัดเลือกพื้นที่ ต่อเนื่องจากโครงการเดิม
- 3.ผสานแนวคิด Urban Farm เข้ากับการแก้ปัญหาด้านความมั่นคง ทางอาหาร
- 4.นำแนวคิดดังกล่าวมาพัฒนาร่วมกับ ชุมชนและภาคีเครือข่าย
- 5.นำข้อสรุปของการพัฒนาพูดคุย ร่วมกันเทศบาลและผู้ว่าราชการจังหวัด
- 6.การเชื่อมโยงกับนโยบายของจังหวัด ในการสร้างมาตรการรองรับโรคระบาด จนได้รับการสนับสนุนจากรัฐและได้ที่ดิน
- 7.กระบวนการระดมทุน, ระดมกล้าไม้, ระดมเมล็ดพันธุ์โดยการสนับสนุนของภาครัฐ โดยกรมเจ้าท่ามาช่วยถกที่ดิน ส่วนภาคเอกชนร่วมบริจาคต้นไม้โอชาร์ ในการนำบ่อดิน และบุดน้ำบาดาล
- 8.การร่วมกันกำหนดพื้นที่ใช้งานภายใน สวนเพื่อรองรับการใช้งานของผู้คนทุกกลุ่ม ประกอบด้วยตลาดคุณธรรม, พื้นที่เลี้ยงไข่ไก่ ไชยปลูกผักหมุนเวียนและโซนผักผลไม้ตลอดปี
- 9.การถอดบทเรียนทุกๆปีเพื่อนำบทเรียน ไปเผยแพร่สู่ในทุกภาคส่วน

ผลลัพธ์ของการจัดพื้นที่

- 1.การแก้ปัญหาการขาดแคลน อาหารและปัญหาการตกงาน
- 2.การสร้างกลไกการทำงานในสวน เพื่อนำเวลาของการทำงานมาแลกเปลี่ยนผลิตภายในสวน
- 3.การกระจายความรู้ผ่านการลงมือทำ
- 4.การสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ และเอกชนเพื่อร่วมกันบริหาร
- 5.นำเสนอแนวคิดการจัดการพื้นที่สาธารณะ ในระดับท้องถิ่นผ่านการสร้างกลไกความร่วมมือ และกระบวนการมีส่วนร่วม
- 6.เมืองที่ภาครัฐและประชาชนในสังคม มองเห็นอนาคตร่วมกัน




ข้อเสนอถึงแนวทางการขับเคลื่อนพื้นที่

- 1.การกระจายองค์ความรู้สู่คนทุกกลุ่ม อย่างทั่วถึงเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และเกิดความร่วมมือกันในการพัฒนาพื้นที่ ซึ่งควรจะต้องมีการวางแผนล่วงหน้าตั้งแต่ เริ่มต้นการทำโครงการ
- 2.ปัญหาด้านการได้มาซึ่งที่ดิน จะต้องมีการสร้างความร่วมมือและเครือข่าย ของภาครัฐในการร่วมพัฒนาจึงจะสำเร็จ

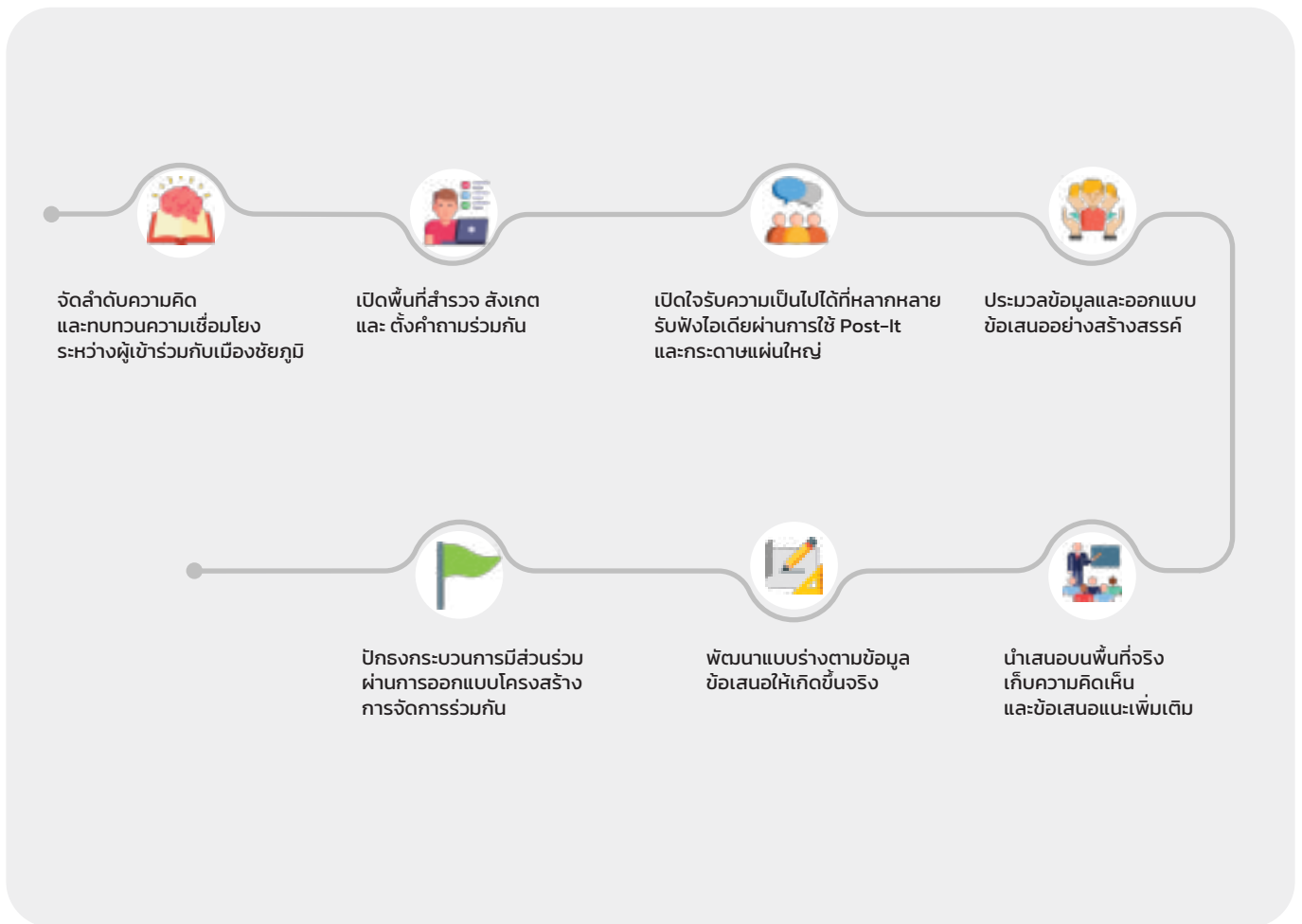
กรณีศึกษา 4

เทศบาลเมืองชัยภูมิ



ที่มาและวัตถุประสงค์

-  สร้างความร่วมมือทางวิชาการและวิชาชีพในการพัฒนาพื้นที่
-  เพื่อใช้องค์ความรู้ สนับสนุน ความร่วมมือของสมาชิกในชุมชน
-  สร้างการสื่อสารสาธารณะผ่านข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

กระบวนการเรียนรู้



ผลลัพธ์ของการจัดการพื้นที่

 <p>Heart, Head และ Hand</p>	 <p>เวทีเสวนาเพื่อนำไปสู่ปฏิกิริยาที่จะพัฒนาเมืองร่วมกัน</p>
---	---



ที่มาและวัตถุประสงค์

- 1 เพื่อเป็นพื้นที่นำร่องในการใช้งานพื้นที่สาธารณะโดยจำลองรูปแบบใช้สอยพื้นที่ในสัดส่วน 1:1 บนพื้นที่จริง
- 2 เพื่อเป็นพื้นที่รูปธรรมให้เกิดการทำงานร่วมกันระหว่างหน่วยงานภาครัฐ ภาคประชาชน ที่มีส่วนร่วมและมีบทบาทชัดเจนในการจัดการพื้นที่ร่วมกัน
- 3 เพื่อเปิดโอกาสให้กับประชาชนภายในเมืองชัยภูมิได้เข้ามามีบทบาทเสนอความคิดเห็นเพื่อนำไปสู่การทำงานร่วมกันผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมต่อไป

ผลลัพธ์ ของการจัดพื้นที่

1.Heart, Head และ Hand

ต้องมีHeartจึงจะทำงานบรรลุได้ตามเป้าหมาย กระบวนการและผู้เข้าร่วมต้องทำงาน ด้วยใจ ด้วยความสนุก ด้วยความเต็มใจ จริงใจซึ่งกันและกัน

2.เวทีเสวนาเพื่อนำไปสู่ปฏิญญาที่จะพัฒนาเมืองร่วมกัน

การจัดเวทีเสวนาในพื้นที่สวนสาธารณะอยู่ติดกับถนนคนเดินซึ่งเป็นพื้นที่ยุทธศาสตร์ที่ดีคนที่ผ่านไปผ่านมาจะสามารถเข้ามาฟังการเสวนาได้ง่าย โดยประเด็นสำคัญ คือหัวใจของโครงการเป้าหมายที่คาดหวัง

กระบวนการขั้นรูป

1.จัดลำดับความคิดและจินตนาการ ทบทวนถึงความเชื่อมโยงระหว่างผู้เข้าร่วมกับเมืองชัยภูมิจับกลุ่มพูดคุยแลกเปลี่ยนสิ่งที่เกิดขึ้น



2.เปิดพื้นที่สำรวจสังเกตและตั้งถามร่วมกันพื้นที่ที่ถูกแบ่งเป็นบริเวณย่อยซึ่งแต่ในแต่ละบริเวณจะมีตัวแทนผู้ใช้งานจริงประจำสถานีผู้สำรวจจะได้แสดงความรู้สึกที่มีต่อพื้นที่ด้วยสติ๊กเกอร์และโน้ตส่วนตัว



3.เปิดใจรับความเป็นไปได้ที่หลากหลาย รับฟังไอเดียที่เปิดกว้างผ่านการใช้ Post-it และกระดาษแผ่นใหญ่เลือกประเด็นที่สำคัญที่จะถูกหยิบยกมาทำงานต่อเพื่อทำความเข้าใจพัฒนาความคิดและออกแบบเพื่อแก้ปัญหาต่อไป

4.ประมวลข้อมูลและออกแบบข้อเสนออย่างสร้างสรรค์เกิดเป็นคำถามนำร่องใหญ่ๆเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้สะท้อนความคิดเห็น โดยมีเครื่องมือที่เตรียมไว้ให้จากกลุ่มย่อยมีการให้ทุกคนเดินไปล้อมรอบกลุ่มที่กำลังนำเสนอ

5.การนำเสนอบนพื้นที่จริง ตัดตั้งข้อเสนอบนพื้นที่ถนนคนเดินซึ่งมีความเป็นสาธารณะ เก็บความเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากคนที่เข้ามาดูและได้พูดคุยกับทีมออกแบบและผู้เข้าร่วมกระบวนการ

6.พัฒนาแบบร่างตามข้อมูลข้อเสนอให้เกิดขึ้นได้จริงโดยทีมออกแบบจะทำงานควบคู่กับทีมเทศบาลเพื่อที่จะพิจารณาความสำคัญและความเร่งด่วนของโครงการต่างๆร่วมกัน



7.ปิดวงกระบวนการอย่างมีส่วนร่วมผ่านการออกแบบโครงสร้างการจัดการร่วมกันนำพาภาครัฐและภาคประชาชนเข้ามาใกล้กันและสร้างแนวทางหรือโครงสร้างที่สามารถทำงานร่วมกันได้

สรุปการถอดบทเรียนจากกรณีศึกษาในส่วนที่ 2

จากกรณีศึกษาทั้งสี่โครงการจะเห็นได้ว่าแต่ละโครงการมีกระบวนการในแต่ละขั้นตอนที่แตกต่างกันไป กระบวนการการมีส่วนร่วมและเข้าใจบริบทในพื้นที่ คือ สิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่การพัฒนาในแต่ละขั้นตอน

ที่มาและวัตถุประสงค์

กำหนดที่มาและวัตถุประสงค์ ด้วยการลงพื้นที่สำรวจพูดคุยกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ เพื่อค้นหาปัญหาและความต้องการในการพัฒนา

กระบวนการขั้นรูป

นำปัญหาทั้งหมดที่ค้นพบจากการรวบรวมข้อมูลในพื้นที่ทั้งหมด ผสานเข้ากับหลักการออกแบบในส่วนที่ 1 มองหาความเป็นไปได้และข้อจำกัด ไล่เรียงเป็นประเด็นปัญหา เกิดเป็นโจทย์ในการออกแบบ

ผลลัพธ์ของการจัดพื้นที่

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น สามารถเกิดขึ้นได้ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งในรูปแบบกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาในด้านเศรษฐกิจในชุมชน พัฒนาสุขภาพร่างกายและจิตใจ หรือนำไปสู่นโยบาย ในระดับท้องถิ่น

ข้อเสนอแนะจากการพัฒนาพื้นที่

ข้อเสนอแนะจะช่วยให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเกิดการเรียนรู้และปรับปรุงกระบวนการพัฒนาพื้นที่ อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นในครั้งต่อไป ยกตัวอย่างเช่น การใช้งบประมาณที่เหมาะสม หรือ การออกแบบเชิงพื้นที่ชั่วคราวเพื่อทดลอง

ส่วนที่ 3

กระบวนการและการประยุกต์ใช้

ในส่วนที่ 3 จะเป็นการนำหลักการออกแบบพื้นที่ในส่วนที่ 1 และ ส่วนที่ 2 มาประยุกต์ใช้ โดยมีเครื่องมือ "ตารางกระดาษ" ที่จะช่วยให้พัฒนาพื้นที่โดยสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้ใช้คู่มือจะได้ทำความเข้าใจกระบวนการพร้อมกับการใช้ตารางกระดาษจากตัวอย่างพื้นที่

กระบวนการพัฒนาพื้นที่โดยรวม

กระบวนการส่วนที่ 1

การเลือกพื้นที่



ลักษณะของพื้นที่สาธารณะ



กำหนดโปรแกรม

กระบวนการส่วนที่ 2

ปรับปรุง

ที่มาและวัตถุประสงค์



กระบวนการขั้นรูป

ตรวจสอบ



ข้อเสนอแนะจากการพัฒนาพื้นที่



ผลลัพธ์ของการจัดพื้นที่



สัมพันธ์กัน



ตารางกระดาษ



กระบวนการวางแผนและการก่อสร้าง

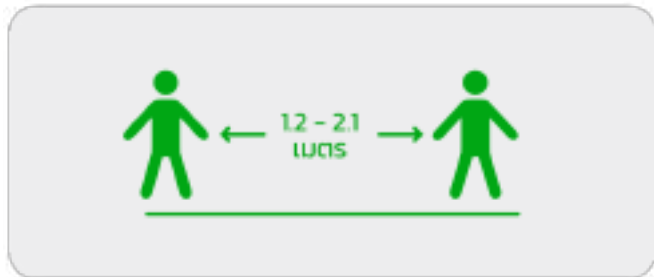
กระบวนการส่วนที่ 3

ตารางกระดาษ

การใช้ตารางกระดาษเกิดขึ้นควบคู่ไปกับกระบวนการขึ้นรูป เพื่อให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสามารถตรวจสอบภาพรวมของโครงการก่อนพัฒนาไปสู่ขั้นตอนการก่อสร้าง

- เป็นเครื่องมือในการตรวจสอบกระบวนการขึ้นรูป
- ผู้คนในชุมชนสามารถทดลองออกแบบพื้นที่ได้ด้วยตนเองได้

ขนาดของตารางบนกระดาษ



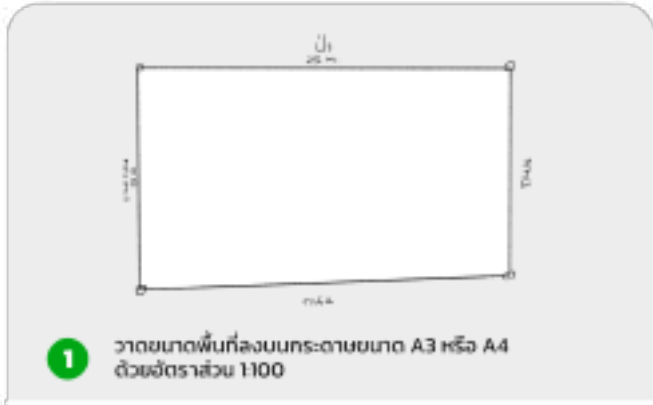
ระยะพื้นที่ทางสังคม จะอยู่ที่ 1.2 - 2.1 เมตร โดยประมาณ การเกิดขึ้นของเส้นตารางจึงอยู่ที่ขนาด 2 x 2 เมตร เพื่อให้ง่ายต่อการประกอบสร้างพื้นที่

ข้อมูลในตาราง

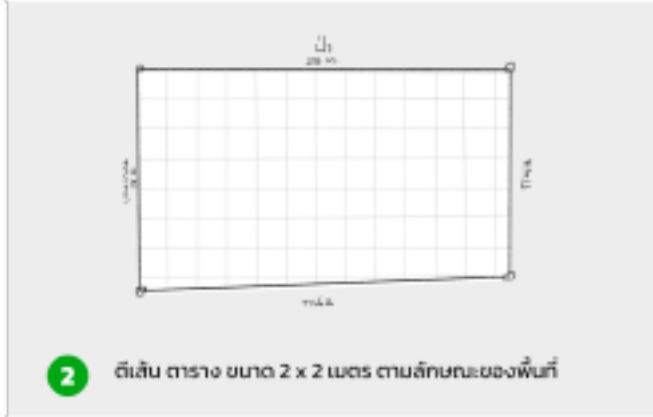


ผู้ใช้คู่มือสามารถค้นหารหัส ตารางองค์ประกอบในหน้า 41

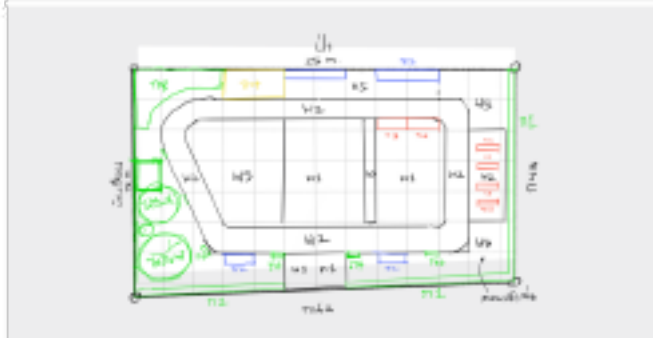
การสร้างตารางกระดาษ



1. วาดขนาดพื้นที่ของบนกระดาษขนาด A3 หรือ A4 ด้วยอัตราส่วน 1:100



2. ตีเส้น ตาราง ขนาด 2 x 2 เมตร ตามลักษณะของพื้นที่



3. นำความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ที่ได้รับจากกระบวนการออกแบบ อย่างมีส่วนร่วมมาทำหนดลงบนพื้นที่ด้วยการเขียนรหัส และวาดขนาดพื้นที่กิจกรรมลงบนตารางพื้นที่ด้วยสีที่ต่างกัน ใส่ลำดับการลงรหัสในตารางพื้นที่เริ่มต้นจาก

- W x** 1. พื้นที่ทางสัญจร/พื้นที่กิจกรรม
- K x** 2. พื้นที่กิจกรรมระดับตนเอง
- S x** 3. พื้นที่กิจกรรมสงบ
- O x** 4. พื้นที่นันทนาการ
- WN x** 5. องค์ประกอบการออกแบบเพื่อทุกคน
- N x** 6. องค์ประกอบงานภูมิสถาปัตยกรรม
- 7. พื้นที่กลางเสริมองค์ประกอบพื้นที่

4. นำตารางกระดาษตรวจสอบกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อนำไปสู่กระบวนการวางแผนและการก่อสร้างต่อไป

พื้นที่ตัวอย่าง

พื้นที่ตัวอย่างจะช่วยให้ผู้ใช้คู่มือสามารถเข้าใจกระบวนการพัฒนาพื้นที่ในแต่ละขั้นตอนมากยิ่งขึ้น โดยจะมีเป็นการอธิบายเพิ่มเติมในแต่ละขั้นตอน

ผังพื้นที่ตัวอย่าง



ที่มา: <https://earth.google.com/>

สภาพพื้นที่ในปัจจุบัน



สิ่งที่พบจากการสำรวจพื้นที่เบื้องต้น

จากการลงพื้นที่รวบรวมข้อมูลเบื้องต้น พบประเด็นปัญหาเบื้องต้นที่พบมีดังนี้

- คนในชุมชนได้รับผลกระทบจากเงินเพื่อส่งผลให้ค่าครองชีพสูงขึ้น
- พื้นที่กลายเป็นจุดทิ้งขยะของชุมชน มีเศษขยะมูลฝอยกระจายตัวรอบพื้นที่
- เครื่องออกกำลังกายชำรุด ขาดการดูแลรักษา
- พื้นที่ขาดร่มเงา
- การติดตั้งป้ายโฆษณาหรือป้ายติดประกาศติดตั้งอย่างไม่เป็นระเบียบ



การเลือกพื้นที่

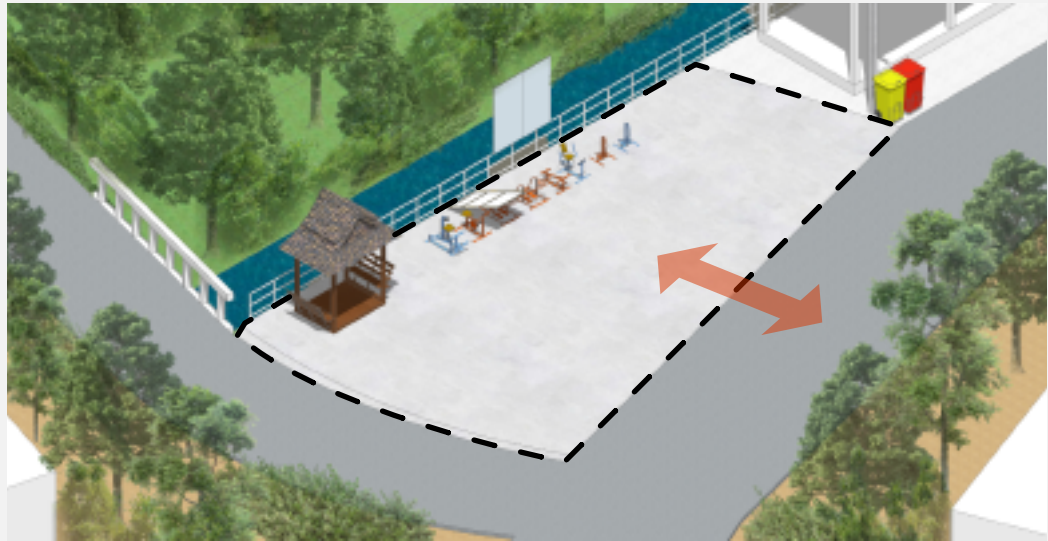
เริ่มต้นด้วยการประเมินคุณสมบัติของพื้นที่ในกรณีพื้นที่ดินโครงการใหม่ลองสำรวจบริบทและกำหนดจุดหมายตามที่จดจำได้

มุมมอง	พื้นที่ไม่มีจุดหมายตามที่เป็จุดสังเกต
การเข้าถึง	ยังไม่มีกำหนดจุดเข้า-ออกที่ชัดเจน ผู้คนใช้มอเตอร์ไซค์ในการสัญจรเป็นหลัก
ความปลอดภัยและการดูแลรักษา	พื้นที่ในส่วนฝั่งศาลามีขอบลาดเอียงต่างระดับ อาจทำให้เกิดอุบัติเหตุ ศาลาไม้และราวกันเหล็กเริ่มเก่าผุพัง

ลักษณะของพื้นที่สาธารณะ

การสังเกตลักษณะของพื้นที่จะช่วยกรอบแนวความคิดเบื้องต้นในการออกแบบรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสม

พื้นที่เป็นลักษณะพื้นที่กระเปาะ
มีทางเข้า - ออก จำกัดทิศทางเดียว



กำหนดโปรแกรม

เป็นการประเมินจากการสำรวจเก็บข้อมูลขึ้นเบื้องต้น ลองพูดคุยสอบถามผู้คนในพื้นที่ในแต่ละกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้เพื่อนำไปสู่ที่มาและจุดประสงค์ที่ชัดเจน

ทางสัญจร	ทางสัญจรแบบเชิงเส้นให้โปรแกรมขนานไปริมขอบคลองสาธารณะ
-----------------	--

พื้นที่กิจกรรม

ระบุกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้	ระบุกลุ่มผู้ใช้ที่พบในพื้นที่และกิจกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่		
กลุ่มครอบครัว	กลุ่มผู้สูงอายุ	กลุ่มเยาวชน	
ครอบครัวส่วนใหญ่ ลูกหลานต่างแยกย้ายไปทำงาน ต่างถิ่น	ผู้สูงอายุใช้พื้นที่ในการพักผ่อน หลังการเก็บเกี่ยว	เด็กวัยรุ่นจะรวมตัวกันบริเวณ โรงเรียนหรือหน้าวัดมากกว่า	
กลุ่มเด็ก	กลุ่มกีฬา	กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ	
ไม่พบกลุ่มเด็กเล็กในพื้นที่	มีการรวมตัวของผู้สูงอายุ เดินแอโรบิก	มีการใช้พื้นที่เป็นลานตากข้าว ในช่วงฤดูเก็บเกี่ยว	
องค์ประกอบที่พึงมี	กำหนดพื้นที่กิจกรรมเบื้องต้นเพื่อนำเสนอสู่กระบวนการที่มาและวัตถุประสงค์		
พื้นที่กิจกรรมกระจัดกระจาย	พื้นที่กิจกรรมเคลื่อนไหวน้อย	กิจกรรมนันทนาการเฉพาะ	
- พื้นที่กิจกรรมแอโรบิก	- พื้นที่พบปะพูดคุย	- พื้นที่สวน, พื้นที่สีเขียว	



ที่มาและวัตถุประสงค์

เป็นเหมือนการตั้งคำถามอีกครั้งว่า “เราจะปรับปรุงพื้นที่นี้ไปเพื่ออะไร?” เพื่อเป็นการกำหนดทิศทางการพัฒนาพื้นที่ให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้อย่างแท้จริง ในส่วนนี้ให้ผู้ใช้คู่มือทำการเขียนที่มาและวัตถุประสงค์ออกมา 3 ถึง 4 ข้อโดยประมาณ

1. สร้างพื้นที่รองรับกิจกรรมในชุมชนที่มีผู้สูงอายุเป็นผู้ใช้พื้นที่เป็นหลัก
2. ปรับเปลี่ยนพื้นที่ให้เป็นสัดส่วนและเสริมความปลอดภัยในพื้นที่
3. บรรเทาปัญหาผลกระทบค่าครองชีพสูงด้วยการสร้างความมั่นคงทางด้านอาหาร

กระบวนการขึ้นรูป

นำประเด็นปัญหาที่พบในพื้นที่แปลงเป็นโจทย์เพื่อนำไปสู่การออกแบบโดยสร้างความเข้าใจถึงที่มาและวัตถุประสงค์กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่

1. เชิญชวนผู้คนในพื้นที่ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแนะนำโครงการอธิบายข้อมูลวิเคราะห์ในส่วนที่ 1 จากนั้นชี้แจงที่มาและวัตถุประสงค์นำเสนอแนวคิดในการออกแบบเบื้องต้นด้วยเอกสาร, โฟลว์นำเสนอ หรือ บอร์ดแสดงข้อมูล
2. หลังจากนำเสนอข้อมูลเบื้องต้นแล้วเดินสำรวจพื้นที่พร้อมพูดคุยแลกเปลี่ยน
3. เปิดรับฟังความคิดเห็นผ่านการใช้ Post - It และกระดาษแผ่นใหญ่ นำเสนอไอเดียแลกเปลี่ยนนำไปสู่การออกแบบพื้นที่บนตารางกระดาษ โดยเปิดโอกาสให้แต่ละกลุ่มย่อยได้ทดลองทำตารางกระดาษ
4. แต่ละกลุ่มนำเสนอแนวคิดในการออกแบบพื้นที่ที่ได้ลองออกแบบในตารางกระดาษจากนั้นร่วมหาข้อสรุปรูปแบบการใช้พื้นที่ร่วมกัน

กำหนดบทบาทผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในพื้นที่

- **ผู้นำในพื้นที่**
เป็นผู้เข้าใจบริบท มีความสัมพันธ์กับพื้นที่ เป็นผู้ดำเนินการเปลี่ยนแปลงสู่พื้นที่
- **ผู้ประกอบการท้องถิ่น**
เป็นผู้ช่วยสนับสนุนนอกเหนืองบประมาณจากรัฐ สามารถแบ่งปันช่วยพัฒนาชุมชน
- **ผู้วางแผนงาน**
มีอำนาจการตัดสินใจ อาจเป็นเจ้าของที่รัฐหรือ คนในท้องถิ่นที่เข้าใจกระบวนการทำงาน
- **ผู้ออกแบบ**
มีความรู้ความเข้าใจในการออกแบบ ให้คำแนะนำพื้นที่กิจกรรมได้เหมาะสม
- **ผู้ก่อสร้าง**
เป็นอาสาสมัคร หรือหน่วยงานจากภาครัฐที่มีความชำนาญ

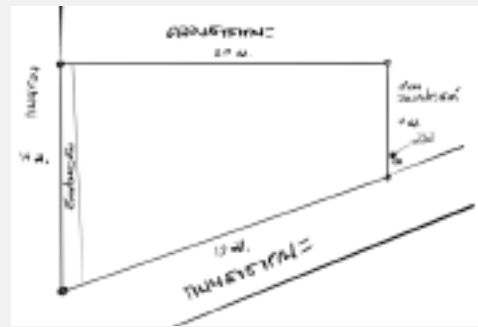
ตัวอย่างประเด็นปัญหาที่พบในพื้นที่และโจทย์ในการออกแบบ



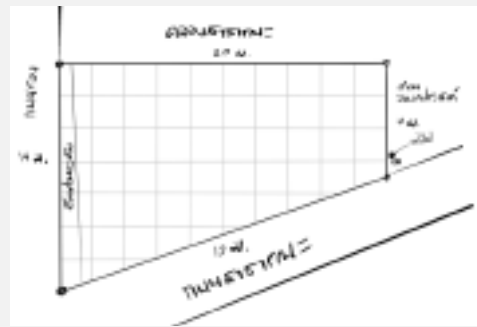
- การเลือกพื้นที่
- ↓
- ลักษณะของพื้นที่
สาธารณะ
- ↓
- กำหนดโปรแกรม
- ↓
- ที่มาและวัตถุประสงค์
- ↓
- กระบวนการขึ้นรูป
- ↓
- ตรวจสอบ
- ตารางกระดาษ
- ↓
- กระบวนการวางแผน
และการก่อสร้าง
- ↓
- ผลลัพธ์ของ
การจัดวางพื้นที่
- ↓
- ข้อเสนอแนะ
จากการพัฒนา
พื้นที่

ตารางกระดาษ

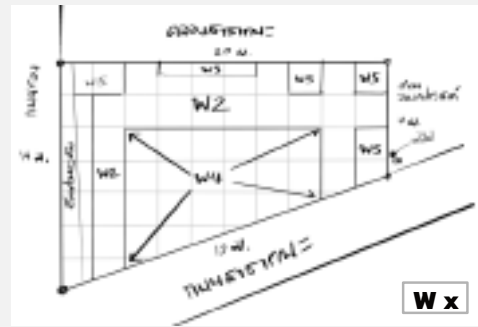
กระบวนการออกแบบด้วยตารางกระดาษคือการนำโจทย์ที่เกิดจากกระบวนการขึ้นรูปมาทดลองจัดวางลงบนพื้นที่ เป็นการขึ้นรูปอย่างง่ายเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิดที่มีต่อพื้นที่ระหว่างกลุ่มผู้ใช้



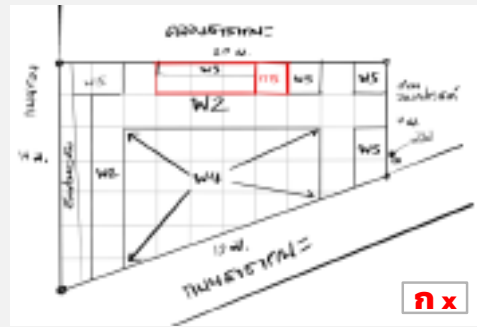
1. นำกระดาษขนาด A3 หรือ A4 วางแผนที่ขนาด 1 : 100 (ความยาว 1 เมตร จะเท่ากับ 1 ซม.) พร้อมกับเขียนแสดงบริบทเดิมของพื้นที่



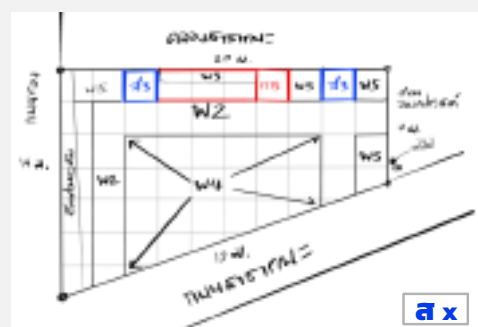
2. ตีเส้นตาราง 2 x 2 เมตรลงบนพื้นที่โดยให้ตารางมีแนวขนานไปกับพื้นที่ ด้านใดด้านหนึ่ง



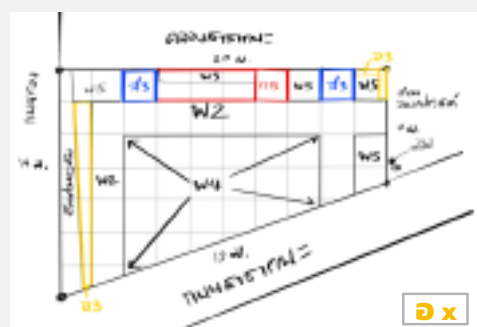
3. เริ่มต้นวางองค์ประกอบพื้นที่ด้วยการกำหนดเส้นทางสัญจรด้วยการเขียนรหัสพื้นที่ที่พื้นที่ทางสัญจร



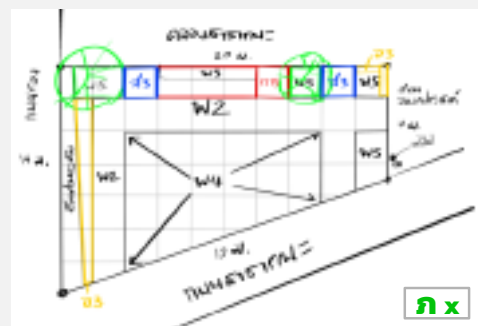
4. กำหนดขอบเขตพื้นที่กิจกรรมระดับกระแงด้วยสีแดง และกิจกรรมที่ต้องการติดตั้งด้วยรหัส



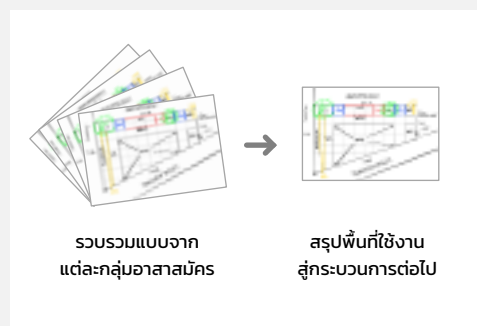
5. กำหนดพื้นที่กิจกรรมสงบและรหัสพื้นที่ด้วยสีน้ำเงิน



6. กำหนดพื้นที่กิจกรรมนันทนาการเฉพาะเขียนรหัสพื้นที่ด้วยสีเหลือง



7. เพิ่มเติมพื้นที่กลางเสริมองค์ประกอบลงไปพื้นที่เช่น ตำแหน่งไม้ยืนต้นเพื่อสร้างร่มเงาและจุดหมายตา หรือ กิจกรรมเพิ่มเติมอื่นๆตามอิสระ



8. นำเสนอ - แลกเปลี่ยนตารางกระดาษ พูดคุยอธิบายแนวคิดในการจัดวางพื้นที่หาข้อสรุปสู่กระบวนการวางแผนและการก่อสร้าง

ผู้ใช้คู่มือสามารถค้นหาหารหัสตารางองค์ประกอบในหน้า 41



กระบวนการวางแผน

วางแผนการโครงการ

ประเมินแบบตารางกระดาษตรวจสอบความเหมาะสมถึงความเป็นไปได้ กำหนดกรอบเวลาและประเมินทรัพยากรที่มีในพื้นที่

วางแผนการเงิน

วางแผนการใช้งบประมาณในขั้นตอนการจัดกิจกรรมก่อสร้างและการจัดการพื้นที่

วางแผนการจัดการ

วางแผนการจัดการอาสาสมัครให้ครอบคลุมกับกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น ประสานงานหน่วยงานในแต่ละภาคส่วน

กระบวนการก่อสร้าง

กระบวนการก่อสร้างจะถูกแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

- 1.การก่อสร้างแบบชั่วคราว (Mock-Up)
- 2.การก่อสร้างแบบถาวร

การก่อสร้างแบบชั่วคราว (Mock-Up)

เป็นการจำลองพื้นที่การใช้งานเพื่อให้คนในพื้นที่ได้ทดลองใช้จริงก่อนที่จะพัฒนาไปสู่แบบสร้างจริงโดยเปิดโอกาสให้อาสาสมัครและชาวบ้านในพื้นที่มาช่วยกันพัฒนาพื้นที่ใช้งานในแต่ละจุดตามตำแหน่งบนแบบตารางกระดาษ



ตัวอย่างการก่อสร้างแบบชั่วคราว

- 1. นำเต็นท์ที่มีในชุมชนมากางเพื่อทดสอบตำแหน่งรั้ว
- 2. รื้อถอนนำเครื่องออกกำลังกายออก ขัดเส้นพื้นที่กำหนดขอบเขต
- 3. ขึ้นโครงไม้ชั่วคราว กำหนดตำแหน่งติดตั้งป้ายประกาศให้ชัดเจน



- 4. รั้วยางในชุมชนร่วมสนับสนุนบริจาคยางล้อเก่าให้โครงการ ยางล้อจึงถูกนำมาแปลงเป็นกระเบื้องปู
- 5. หาช้อตกลางเรื่องขอบเขตพื้นที่ ตากข้าวที่ เหมาะสมโดยการขึงเส้นเชือกฟางเข้ากับทรวงยธราช

การก่อสร้างแบบชั่วคราว (Mock-Up) มุ่งเน้นไปที่การใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หาหรือหยิบยืมได้ง่ายภายในชุมชนเป็นหลัก หลังจากที่ได้ทำการพัฒนาพื้นที่แบบก่อสร้างชั่วคราวเสร็จให้ทำการเปิดพื้นที่ให้ผู้คนในพื้นที่ได้ทดลองใช้โดยกำหนดระยะเวลาทดลองพื้นที่ ไว้ในช่วงประมาณ 1-2 เดือนโดยประมาณ จากนั้นจัดกิจกรรมรับฟังความคิดเห็นที่มีต่อการใช้งานเพื่อปรับปรุงพัฒนาไปสู่กระบวนการก่อสร้างถาวร



การก่อสร้างแบบถาวร

เป็นขั้นตอนเข้าสู่กระบวนการประเมินราคาและการก่อสร้าง ซึ่งพื้นที่บางส่วนหากมีการก่อสร้างแบบชั่วคราว (Mock-Up) พบว่าองค์ประกอบพื้นที่แบบชั่วคราวนั้นเหมาะสมกับพื้นที่แล้วสามารถเก็บส่วนนั้นไว้ใช้งานต่อไปได้ออกจากเป็นการช่วยประหยัดงบประมาณแล้ว ยังช่วยประหยัดเวลาในการก่อสร้างอีกด้วย

ตัวอย่างการก่อสร้างแบบถาวร



ผลลัพธ์ของการจัดการพื้นที่



พื้นที่ก่อนปรับปรุง

พื้นที่หลังจากปรับปรุง

พื้นที่หลังการปรับปรุงถูกปรับให้เกิดการใช้งานที่เป็นสัดส่วนมากยิ่งขึ้น ช่วยให้เกิดการใช้งานที่ปลอดภัย พื้นที่เกิดความร่มรื่น เป็นระเบียบเรียบร้อย สามารถรองรับกิจกรรมอื่นที่เกิดขึ้นในอนาคต

ข้อเสนอแนะจากการพัฒนาพื้นที่

แน่นอนว่าการออกแบบพื้นที่อาจจะไม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการ ของทุกคน อาจจะเป็นด้วยข้อจำกัดของระยะเวลาและงบประมาณ อาสาสมัครในพื้นที่จะต้องทำการรวบรวมความคิดเห็นหลังจากพื้นที่ ถูกใช้งานเพื่อนำมาสรุป พุดคุยสู่การปรับปรุงในครั้งถัดไป

ข้อสังเกต



พื้นที่ก่อนปรับปรุง



พื้นที่หลังปรับปรุง

ข้อสังเกตที่พบจากการสำรวจพื้นที่สาธารณะขนาดเล็กในท้องถิ่น คือการสร้างหลังคาขนาดใหญ่คลุมพื้นที่เพื่อสร้างร่มเงาติดตั้งเครื่องออกกำลังกายไว้ภายในและแบ่งพื้นที่โล่งไว้รองรับกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ

การพัฒนาพื้นที่ในลักษณะเช่นนี้สร้างความสะดวกสบายในกระบวนการทำงาน แต่สิ่งที่สูญเสียไปคือลักษณะพื้นที่ที่มีปฏิสัมพันธ์รับกพื้นที่อรรถลักษณะของชุมชนถูกเปลี่ยนเป็นโครงสร้างสูงโปร่งรองรับหลังคาสำเร็จรูป พื้นที่ในอาคารมีร่มเงาตลอดทั้งวันเป็นรูปแบบเดียวกันกระจายไปในแต่ละภูมิภาค

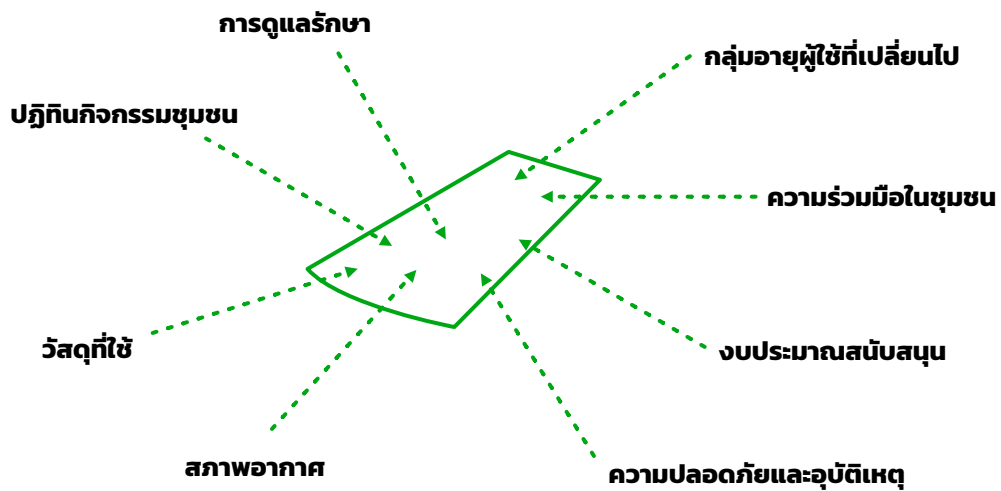
ถ้าหากโครงการก่อสร้างได้ลองเปิดโอกาสให้มีการทำการกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมเข้ามาปรับใช้ในการพัฒนาพื้นที่ที่เล็กกว่าที่กระจายตัวอยู่ในแต่ละชุมชนจะไม่ใช่เป็นเพียงแค่ลานคอนกรีตโล่งๆแต่จะเป็นพื้นที่สร้างปฏิสัมพันธ์ภายในชุมชนที่ช่วยพัฒนาสุขภาพและสามารถสะท้อน ศิลปะ วัฒนธรรม วิถีชีวิตชุมชน



ที่มา: <https://earth.google.com/>

การประเมินพื้นที่เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

ความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนและพื้นที่เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไปตามระยะเวลา การเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ จำนวนประชากรที่ลดลง, ค่าครองชีพที่เพิ่มขึ้น หรือ การแพร่ระบาดของโรค อาจส่งผลให้พฤติกรรมการใช้ชีวิตเปลี่ยนไป การพัฒนาพื้นที่ควรคำนึงถึงปัจจัยต่างๆที่เปลี่ยนไปอยู่เสมอเพื่อนำมาสู่การพัฒนาที่ตอบสนองความต้องการตามสถานการณ์



แบบประยุกต์ใช้

ผู้ใช้คู่มือสามารถใช้แบบขั้นตอน ทดลองพื้นที่สาธารณะขนาดเล็กด้วยตนเอง โดยให้ผู้ใช้คัดเลือกพื้นที่ในชุมชนและวิเคราะห์ข้อมูลไปในแต่ละข้อ

การเลือกพื้นที่

มุมมอง

การเข้าถึง

ความปลอดภัย
และการดูแลรักษา

ลักษณะของพื้นที่ สาธารณะ

แบบเชิงเส้น

แบบขนาน

แบบกระเปาะ

แบบกระเปาะ

กำหนดโปรแกรม

ทางสัญจร

พื้นที่กิจกรรม

ระบบกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้

กลุ่มครอบครัว

กลุ่มผู้สูงอายุ

กลุ่มเยาวชน

กลุ่มเด็ก

กลุ่มการศึกษา

กลุ่มเป้าหมายเฉพาะ

องค์ประกอบที่พึงมี

พื้นที่กิจกรรมระดับกระแฉะ

พื้นที่กิจกรรมเคลื่อนไหวน้อย

กิจกรรมนันทนาการเฉพาะ

ที่มาและวัตถุประสงค์

กระบวนการขั้นรูป

ประเด็นปัญหา ที่พบในพื้นที่

ประเด็นปัญหา

โจทย์ในการออกแบบ

--	--

กำหนดบทบาทผู้มี ส่วนเกี่ยวข้องในพื้นที่

ผู้นำในพื้นที่

ผู้วางแผนงาน

ผู้ก่อสร้าง

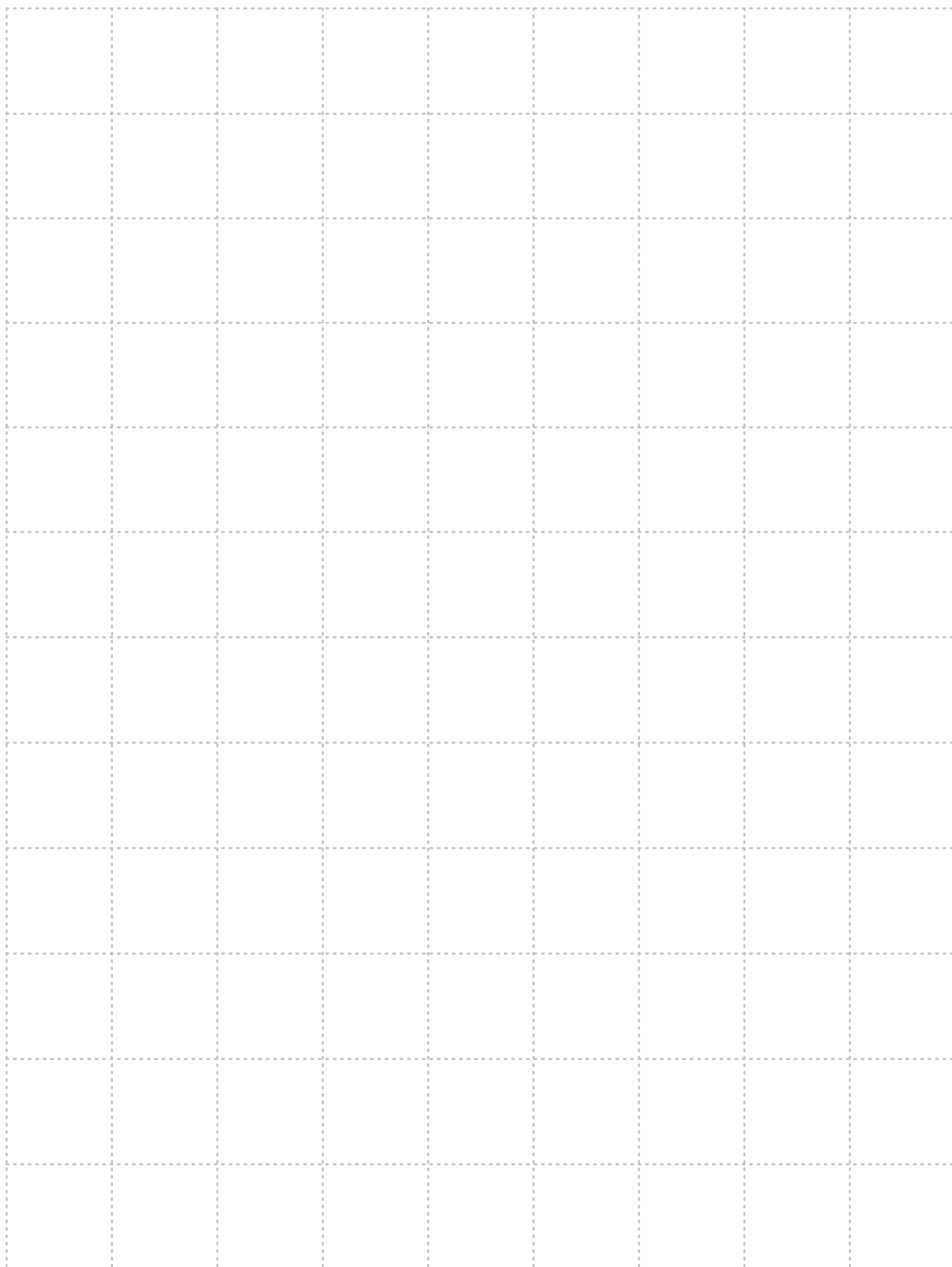
<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
-------------------	-------------------	-------------------

ผู้ประกอบการท้องถิ่น

ผู้ออกแบบ









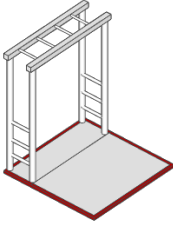
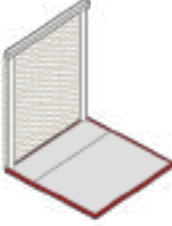
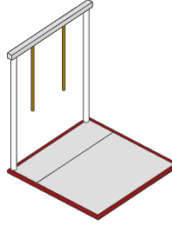
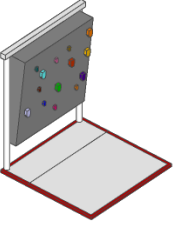
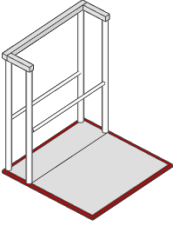
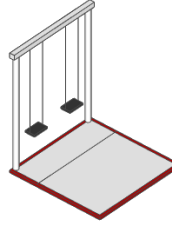



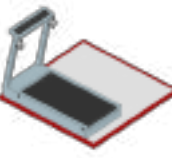
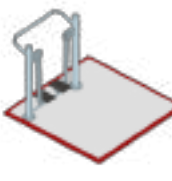




<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
-------------------	-------------------

ตารางกระดาษ วาดพื้นที่และลงรหัสองค์ประกอบพื้นที่ โดยมีตาราง 1 ช่อง ขนาด 2 x 2 ม. เป็นแนวตารางอ้างอิง

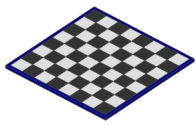
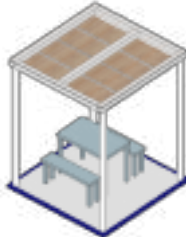
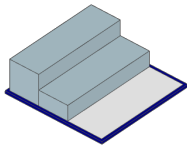
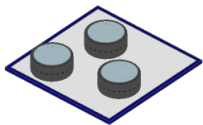
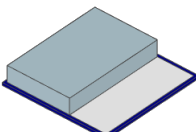
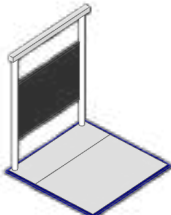


ตารางองค์ประกอบพื้นที่

องค์ประกอบพื้นที่ต่างๆเป็นเพียงตัวอย่างกิจกรรมที่มีกพบได้บ่อยเท่านั้น
 ผู้ใช้คู่มือสามารถสร้างรหัสพื้นที่เพิ่มเติมได้ตามความต้องการ
 โดยกรอบพื้นที่ที่แสดงในตารางของแต่ละกิจกรรมจะอยู่ที่ ขนาด 2 x 2 เมตร.

1. พื้นทางสัญจร / พื้นลาน							
							
W 1	W 2	W 3	W 4	W 5	W 6	W 7	W 8
พื้นคอนกรีต	พื้นทรายล้าง	พื้นหินบด	พื้นบล็อกหญ้า	พื้นหญ้า	พื้นไม้เทียม	พื้นอิฐตัวหนอน	พื้นทราย
2. พื้นที่กิจกรรมกระฉับกระเฉง (Active Spaces)							
							
ก 1	ก 2	ก 3	ก 4				
บาร์โหน	เชือกตาข่าย	บาร์เชือก	หน้าผาจำลอง				
							
ก 5	ก 6	ก 7	ก 8				
บาร์คู่	ชิงช้า	จักรยานนั่งปั่น	จักรยานเอนปั่น				
							
ก 9	ก 10	ก 11	ก 12				
เครื่องเดินอากาศ	ลู่วิ่งสายพาน	เครื่องเดินวงรี	เครื่องซิทอัพ				
							
ก 13	ก 14	ก 15					
บริหารกล้ามเนื้อขา	ม้านั่งออกกำลังกาย	ชั้นบันไดออกกำลังกาย					

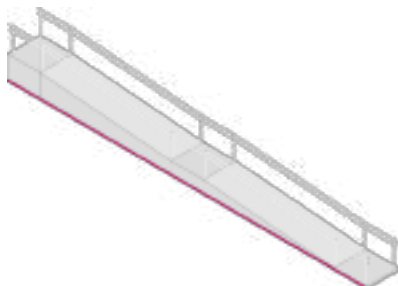

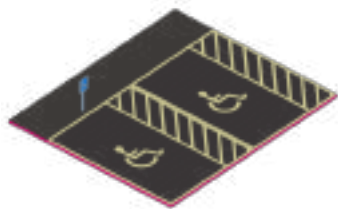

3. พื้นที่กิจกรรมสงบ (Passive Spaces)

			
ส 1 ลานหมากรุก	ส 2 ที่นั่งพักผ่อน	ส 3 โต๊ะนั่งพูดคุย	ส 4 ที่นั่งยกระดับสองชั้น
			
ส 5 ที่นั่งยาง	ส 6 เวทีจัดแสดง	ส 7 กระดานดำศิลปะ	


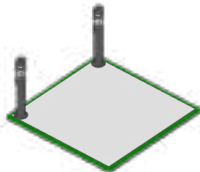

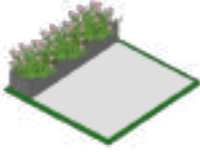
4. พื้นที่กิจกรรมนันทนาการเฉพาะ (Purposive Leisure)

			
อ 1 พื้นที่ตั้งแคมป์	อ 2 เกมส์และฮีเว้นท์	อ 3 การทำสวน	อ 4 พื้นที่เรียนรู้นอกห้องเรียน

5. องค์ประกอบการออกแบบเพื่อทุกคน (Universal Design Elements)

	
wn 1 ทางลาด	wn 2 ห้องน้ำ
	
wn 3 ที่จอดรถ	wn 4 ป้ายและสัญลักษณ์

6.องค์ประกอบงานภูมิสถาปัตยกรรม

			
ภ 1 รั้ว	ภ 2 ประตูรั้ว	ภ 3 ศาลา	ภ 4 ไฟสนาม
			
ภ 5 กระถางต้นไม้	ภ 6 ที่นั่งและกระถาง	ภ 7 พืชแนวตั้ง	ภ 8 แปลงดอกไม้

พื้นที่กลาง เสริมองค์ประกอบพื้นที่

พื้นที่สีเขียว



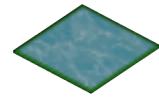
สนามหญ้า



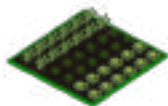
ไม้พุ่ม



ไม้ยืนต้น

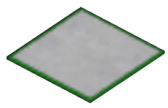


น้ำ

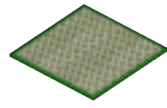


แปลงผัก

พื้นที่กิจกรรม



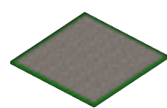
พื้นซีเมนต์



บล็อกสนามหญ้า

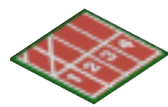


ทราย



กรวด/หิน

พื้นที่ออกกำลังกาย



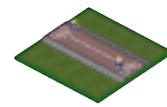
ลู่วิ่ง



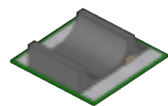
อุปกรณ์



เครื่องเล่นเด็ก



ทางจักรยาน



เสกิตบอร์ด



กีฬาพร้อมกลุ่ม

อ้างอิง

American Association of Retired Persons. (2019). AARP 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). AARP Rural Livability Workshop Report.

<https://www.aarp.org/content/dam/aarp/livable-communities/livable-documents/2020/AARP-Rural-Livability-Workshop-Report-22420-singles.pdf>

**คู่มือแนะนำแนวทางการพัฒนาพื้นที่
สาธารณะขนาดเล็กในท้องถิ่น**

A Booklet for The Small Public Space Design