

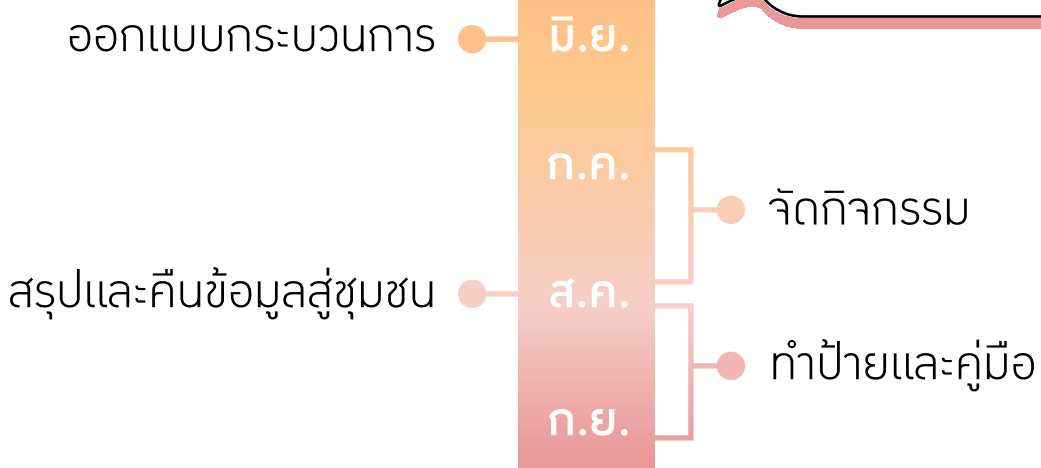


## พวกเราคือใคร? ComMemo หรือคอมเมโม

เป็นกลุ่มย่อยภายใต้ริทัศน์บางกอกที่สนใจในการพัฒนาด้านชุมชน พวกเราได้มารวมตัวกันภายใต้แนวคิดที่ว่าพวกเราอยากให้ผู้คนชุมชนมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนมากขึ้น เพื่อที่จะนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน เป็นที่มาของชื่อ ComMemo ที่มาจาก Community (ชุมชน) และ Memory (ความทรงจำ) นั่นเอง

พวกเรามองว่าความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนนั้นสามารถเริ่มมาได้จากชุมชนที่ปลอดภัยสำหรับทุกคน ไม่ได้มีใครที่ต้องอยู่ภายใต้อันตรายมากกว่า ไม่ว่าจะเป็นเด็ก ผู้หญิง หรือผู้สูงอายุในชุมชน จึงเกิดเป็นโปรเจก **Inslusafe** ที่มาจาก Inclusive (เพื่อทุกคน) และ Safe (ความปลอดภัย) โดยเราได้ตัดสินใจว่าจะเริ่มจากเด็ก ๆ และเหล่าเยาวชนภายในชุมชนก่อนนั่นเอง

## กิจกรรมของเรา



**ตรอกสลักหิน** ชุมชนขนาดเล็กใจกลางเมืองที่อยู่ใกล้กับสถานีรถไฟหัวลำโพง ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนผ่านของผู้คนต่างถิ่นมาตั้งแต่อดีต ทำให้เกิดการขยายตัวของชุมชน เกิดเยาวชนรุ่นใหม่หลายช่วงอายุ ดังนั้นจึงเกิดเป็นความท้าทายใหม่ ๆ ทั้งการพัฒนาคุณภาพชีวิตหรือแม้แต่ความปลอดภัยของคนในชุมชนด้วยเช่นกัน เราจึงเลือกตรอกสลักหินที่มีความหลากหลายมาเป็นชุมชนต้นแบบในการเสริมสร้างความปลอดภัยนั่นเอง

## เป้าหมายของเรา

ได้รู้จักและมีส่วนร่วมกับการสร้างความปลอดภัยในชุมชน



ได้เห็นศักยภาพของเยาวชนและรู้วิธีสร้างการมีส่วนร่วม



ได้มีชุมชนต้นแบบและนำกระบวนการไปปรับใช้กับชุมชนอื่น





สำหรับการลงพื้นที่ครั้งแรก เรามาใน 2 กิจกรรมหลักคือ

สำรวจ - รอบรู้ - พิชัยชุมชน

ปลูกพลังฮีโร่ พิชัยชุมชน



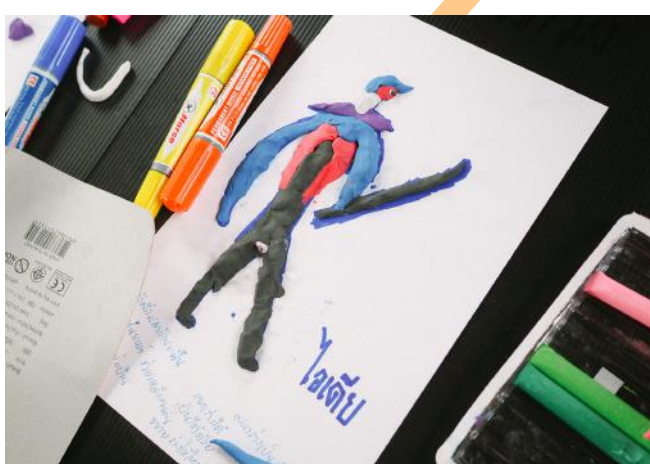
### สำรวจ - รอบรู้ - พิชัยชุมชน คือ

กิจกรรมครั้งแรกที่เราเริ่มต้นในการสำรวจชุมชนตรอกสลักหินไปพร้อมกับมัคคุเทศก์จำนวนกว่า 15 คน ที่พาเราไปสำรวจพื้นที่เล่นของพวกเขาพร้อมชี้จุดอันตรายให้แก่ตัวละครสมมติที่ถูกปั้นขึ้นจากดินน้ำมันสีฟ้าสเทลที่ถูกตั้งชื่อว่า น้องผิงผิง และน้องอิงอิง ให้ระมัดระวังอันตรายที่อาจจะเกิดขึ้นกับพวกเขาได้ หากเล่นอย่างไม่ระมัดระวัง การเดินทางสำรวจชุมชนในครั้งนี้พาให้เราได้ไปสำรวจจุดที่ควรระมัดระวังไปพร้อมกับการบอกเล่าจากเด็กและเยาวชนในพื้นที่ พร้อมกับการซึมซับวิถีชีวิตที่เป็นไปอย่างธรรมชาติโดยเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เป็นผู้นำกิจกรรม และถ่ายทอดออกมาด้วยตัวของพวกเขาเอง



### ปลูกพลังฮีโร่ พิชัยชุมชน คือ กิจกรรมที่สอนที่ถูกจัดขึ้นในสัปดาห์เดียวกันโดยเป็นการต่อยอดจาก

การสำรวจชุมชนโดยให้เด็กและเยาวชนได้มีโอกาสปลดปล่อยจินตนาการที่ไร้ขอบเขตผ่านการออกแบบฮีโร่พิชัยชุมชนของตนเอง โดยต่อยอดจากปัญหา และจุดอันตรายในชุมชนที่ได้ไปสำรวจมา ซึ่งมีทั้งการระดมความคิดเป็นกลุ่มและเดี่ยว ผ่านการวาดรูปและปั้นดินน้ำมันโดยใช้จินตนาการของทุกคนรังสรรค์ออกมาโดยไม่มีถูกหรือผิด อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมแนวคิดการออกแบบเมือง และเรียนรู้ว่าเด็กและเยาวชนเองนั้นก็มีความสามารถที่จะออกแบบการปกป้องเมืองในแบบของตนเองอีกด้วย





# ชุมชน(ไม่)ปลอดภัย ทำยังไงดี?

พวกเราในหัวข้อ “สถานการณ์สมมติ การรับมือกับความไม่ปลอดภัย” เพื่อเป็นการจำลองเหตุการณ์ความยากลำบากหรือความไม่ปลอดภัยที่เกิดขึ้นในชุมชน พวกเราเริ่มต้นจากการให้เด็ก ๆ และเยาวชนเล่นเกม Ice Breaking “น้ำท่วมกรุงเทพฯ” โดยจะแบ่งเยาวชนผู้เข้าร่วมออกเป็นสามทีมจำนวนเท่า ๆ กัน พร้อมให้กระดาษ A1 กลุ่มละแผ่น ซึ่งผู้เข้าร่วมทุกคนต้องยืนบนกระดาษที่เปรียบเสมือนพื้นที่ที่น้ำจะไม่ท่วมโดยห้ามไม่ให้เท้าแต่ละคนแตะพื้นโดยเด็ดขาดเนื่องจากจะมีสัตว์ร้ายหรืออันตรายต่าง ๆ ที่มากับน้ำ จากนั้นในแต่ละรอบกระดาษจะเล็กลงไปเรื่อย ๆ จนเหลือทีมที่ชนะเพียงทีมเดียว พวกเราได้ฝากข้อคิดให้น้อง ๆ เยาวชนทุกคนถึงความลำบากของเหตุการณ์น้ำท่วม เพราะทุกคนจำเป็นต้องติด กันอยู่ในพื้นที่เล็ก ๆ จะขยับตัวหรือเดินทางไปไหนค่อนข้างลำบาก



กิจกรรมต่อมาหรือกิจกรรมหลักของวันคือ

## “บันไดชุมชน”

โดยกิจกรรมนี้จะแบ่งน้อง ๆ เยาวชนออกเป็นสี่กลุ่มเท่า ๆ กันพร้อมให้ส่งตัวแทนของแต่ละกลุ่มออกมาเล่นเกม บันไดงูที่ทางพวกเราได้อัดไว้บนพื้นของลานกิจกรรมก่อนหน้านี้ โดยมีกติกาคือ

### กติกาพิเศษ



ตัวแทนแต่ละทีมจะต้องโอน้อย  
ออกหาลำดับเดิน



กอยลูกเต๋าเพื่อจะได้รู้ว่าใครจะ  
ได้เดินที่ช่อง



ช่องสีแดง - สถานที่อันตรายในชุมชน ทีมจะต้องช่วยกันคิดว่าจะแก้ไขปัญหายังไง



ช่องสีเขียว - อาจได้เดินไปข้างหน้า หรือเดินถอยหลัง ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่เจอ



ช่องสีเหลือง - ไม่มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น ให้อยู่ช่องนั้นต่อ

ทีมหนึ่งจะชนะได้ก็ต่อเมื่อเดินไปครบ 20 ช่องแล้ว

และเมื่อเริ่มเกมใหม่ก็ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนคนใหม่ออกมาจนเล่นครบ 5 รอบพร้อมสรุปคะแนนผู้ชนะ



# ความปลอดภัยออกแบบได้!

ความปลอดภัยออกแบบได้! เป็นกิจกรรมครั้งที่ 3 ที่กลุ่มพวกเราได้จัดทำขึ้นให้กับน้อง ๆ

ได้รู้จักกับความปลอดภัยมากขึ้น โดยเริ่มจาก Ice Breaking “ดูราชา” ซึ่งจะแบ่งเป็นสองทีมมาเป่ายิงฉุบกัน ทีมไหนเป่ายิงฉุบชนะก่อนก็จะได้ระดมสมองหาสถานการณ์ก่อนว่า ถ้าเจอเหตุการณ์/อุบัติเหตุในชุมชน เช่น

“มีคนเล่นเครื่องเล่นน้ำในสวนสาธารณะ เราควรโทรหาเบอร์ไหนดี?”



สำหรับพาร์ทนี้จะเป็นกระบวนการสร้างเสริมความปลอดภัยเบื้องต้น เพื่อให้เด็กและเยาวชน ได้รู้จักสิทธิที่จะอยู่อาศัยในชุมชนได้อย่างปลอดภัย ซึ่งเป็นสิทธิที่ประชาชนทุกคนควรมี ผ่านการจำลองเหตุการณ์ที่สามารถเกิดขึ้นจริงได้ โดยให้ทั้งเด็กและเยาวชน ได้มีส่วนร่วมในการประเมินความเสี่ยงร่วมกันว่า เหตุการณ์ไหนเสี่ยงหรือไม่ปลอดภัยบ้าง และถ้าเจอสถานการณ์แบบนี้ จะต้องติดต่อเบอร์โทรไหน เพื่อขอความช่วยเหลือได้โดยตรง

ถัดมาจะเป็นกิจกรรมหลักของสัปดาห์นี้ คือ **กิจกรรมความปลอดภัยออกแบบได้**

โดยให้เด็กและเยาวชนออกแบบป้ายที่อยากให้มีในชุมชน ผ่านหัวข้อที่เราได้กำหนดไว้ ได้แก่



ป้ายห้ามทำ...



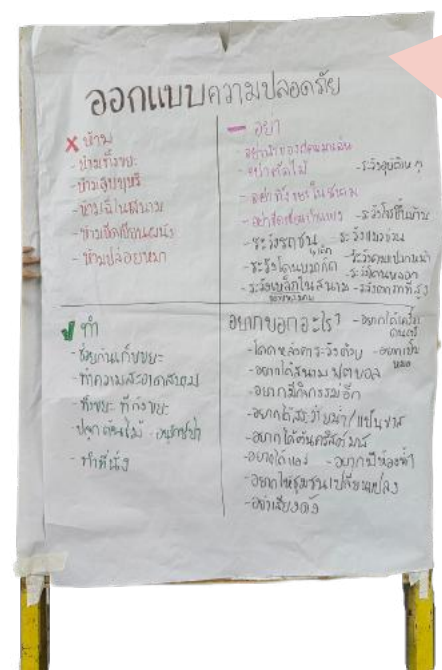
ป้ายระวัง...



ป้ายทำ...



ป้ายอยากบอก...



จากนั้นให้ออกไอเดียป้ายในหัวข้อต่าง ๆ ว่าอยากให้มีแบบไหนบ้าง

อาทิ ป้ายห้ามสูบบุหรี่ ป้ายระวังรถชน ป้ายระวังโดนหมากัด ป้ายช่วยกันปลูกต้นไม้ เป็นต้น



และให้แต่ละคนเลือกมาว่าอยากมีป้ายแบบไหนในมุมมองของตัวเอง ซึ่งจุดประสงค์ของการทำป้ายเชิงสัญลักษณ์ในชุมชนที่ออกแบบเองเพราะว่าจะได้เห็นถึงปัญหาที่พบเจอจริงจากคนในชุมชน อีกทั้งป้ายที่ได้ออกแบบยังแสดงให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนก็มีความต้องการที่จะใช้ป้ายเป็นตัวกลางในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนในพื้นที่และมุ่งเน้นสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีจากความร่วมมือของคนในชุมชนอีกด้วย