

École Gambetta - Projet d'écoquartier

Amélioration du parc

Axe 1 : ajouter une fontaine permettant la récupération des eaux de pluie

L'objectif est de récupérer via différents systèmes à étudier les eaux de pluie pour alimenter une fontaine ou plus particulièrement un bassin avec récupérateur permettant d'alimenter d'une part les plantations du parc par un réseau adapté, d'autre part de fournir de l'eau aux habitants ayant des plantations.

Le trop plein d'eau pourrait être rejeté dans le canal proche.

Axe 2 : créer une signalétique incitant les visiteurs/euses à recycler / jeter les déchets dans les poubelles et non à terre

De nombreux déchets environnent le parc et il est important qu'à l'avenir ces deniers soient jetés dans les poubelles et non à terre. Une signalétique adaptée peut aider les usagers à adopter un comportement citoyen. À cet effet, une réflexion sera menée pour trouver les meilleurs moyens de communication, la meilleure signalétique au travers d'outils comme le story telling ou les nudges, outils d'incitation cognitive.

Axe 3 : améliorer les services offerts par le parc

Cet axe vise à :

- sécuriser les jeux existants sur le parc,
- proposer des services innovants et des jeux plus attirants, permettant par exemple l'animation d'activités ou d'ateliers (mur d'escalade, jeux adaptés...),
- favoriser un accès aux transports issus de la mobilité douce (parc à vélos et trottinettes pour le stationnement),

- garantir l'accessibilité des services et des jeux à tous publics au travers de la création d'un parc inclusif.

Les jeux proposés actuellement sont considérés peu intéressants et le sol autour est dangereux car constitués de cailloux, les enfants se blessant en tombant.

Le parc doit également tenir compte des conditions climatiques et proposer un espace permettant de se protéger du soleil ou de la pluie.

Le projet insiste également sur le caractère écologique des jeux installés dans le parc et ainsi n'envisage pas par exemple l'installation de jeux gonflables de par le plastique largement utilisé dans ces installations.

Axe 4 : favoriser la flore locale

La fontaine récupérant les eaux de pluie pouvant alimenter par un réseau l'ensemble du parc, il est possible de végétaliser ce dernier offrant ainsi un espace pour les plantes, les fleurs, un potager, des abris pour la faune mais aussi permettant de cacher les murs tagués dans le fonds du parc en les végétalisant également.

Le projet s'appuie sur la flore locale et documentera ses choix afin d'éviter des problèmes de cohabitation entre plantes et l'intégration d'espèces invasives. Cette végétation permettra de délimiter les différents espaces du parc et d'en accroître virtuellement les dimensions en créant de petits recoins, des chemins en s'inspirant par exemple du parc du Nouveau Monde à Roubaix...

Par ailleurs, la flore apporte un côté apaisant naturel dans un espace fortement habité de la ville. Elle contribue également à offrir un espace de fraîcheur en apportant de l'ombre. Un ou plusieurs espaces pourront être laissés à l'abandon afin de favoriser le développement de la flore de manière sauvage. On pourra entre autres s'inspirer du concept des mini-forêts imaginé par le botaniste japonais Akira Miyawaki.

Axe 5 : favoriser l'accueil de la faune

La végétalisation du parc permettra de densifier les espèces pouvant s'abriter dans le parc tant sur le plan des insectes que des oiseaux ou des petits mammifères. Le retour de la nature dans les villes durant les confinements a montré qu'elle y avait toute sa place et que les animaux et insectes y trouvaient rapidement de quoi s'abriter.

Axes transversaux

Le projet vise à une autonomie et une durabilité importantes des dispositifs installés, ceci afin d'éviter une dégradation rapide si personne ne s'en occupe. L'école peut cependant rester partenaire et garantir chaque année un projet avec une ou plusieurs classes pour entretenir a minima le parc.

Par ailleurs, au lancement du projet, au delà des études de faisabilité, un ensemble de points de contrôle (plan qualité) seront mis en place afin de vérifier l'impact des dispositifs et leur adéquation avec les besoins des habitants. Si nécessaire, des modifications seront apportées. En sus des traditionnelles enquêtes, des outils électroniques et numériques de contrôle pourront être créés en mode "Do It Yourself" afin d'aider à la validation des dispositifs.

L'ensemble des solutions proposées et / ou utilisées par le projet seront documentées et présentées sous licence Creative Commons afin de permettre à d'autres de s'en emparer.