

# Comment le design peut-il permettre aux jeunes de se réappropriier l'espace public pour créer des lieux de convivialité ?

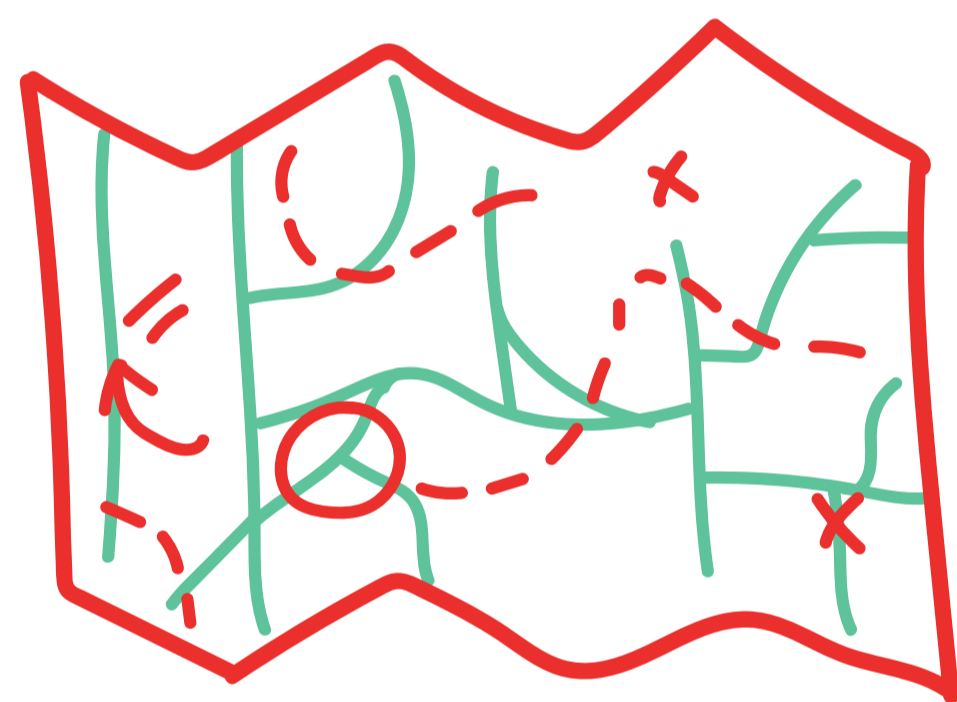
Où ? À Illkirch.  
Avec qui ? Avec le CSC du Phare de l'III.

NB : Ces 3 points sont 3 étapes d'un processus : en choisir une à approfondir (ou éventuellement en combiner plusieurs ?).

1

Comprendre et répertorier les usages de l'espace public.

Cartographie sensible du quartier par les collégien·ne·s



Arpenter le terrain → Outil(s)/ Protocole(s) d'observation  
Interroger les habitant·e·s



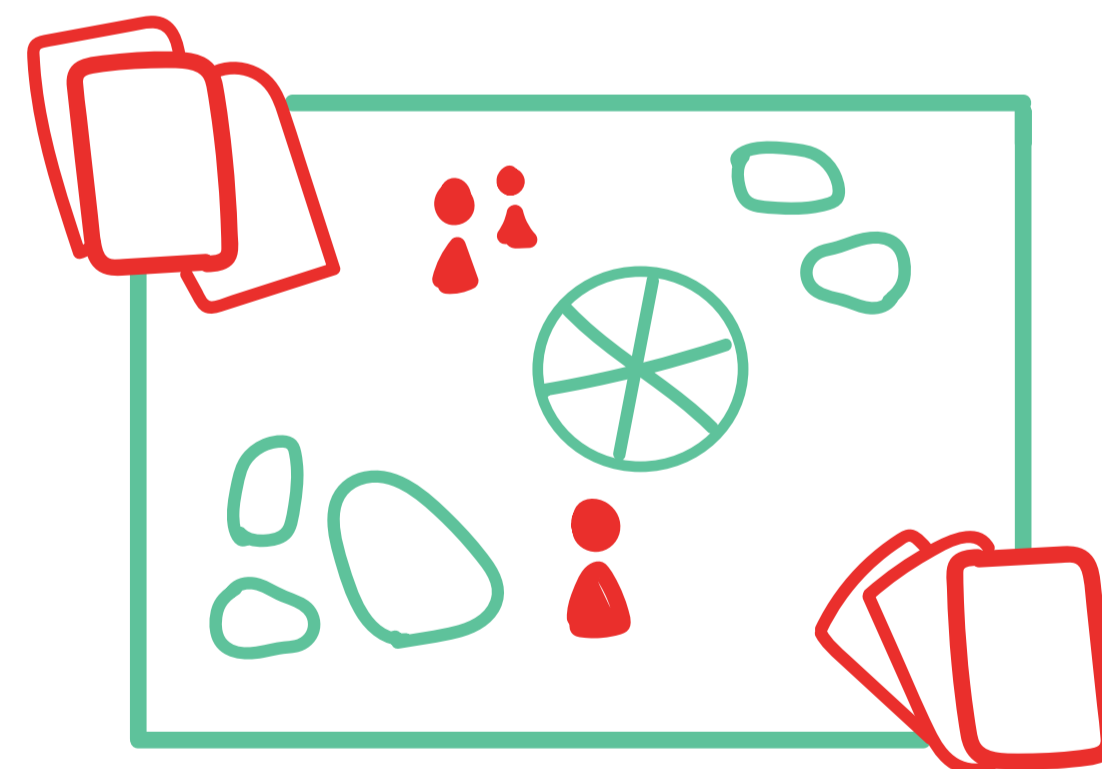
Possibilité de valorisation de cette carte en y figurant un parcours de visite qui relie les lieux de l'espace public importants aux yeux des habitant·e·s : une sorte de guide touristique à l'échelle du quartier, qui le présente sous des aspects méconnus.

2

Imaginer avec les collégien·ne·s des usages possibles de l'espace public d'un quartier afin de préfigurer des aménagements futurs qui le rendrait plus convivial.

Dans une démarche de design fiction, faire émerger des envies pour l'espace public auprès des jeunes en mettant en contraste leurs propositions utopiques et dystopiques.

Jeu de plateau / maquette



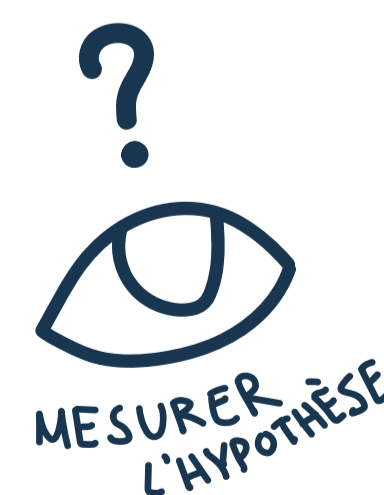
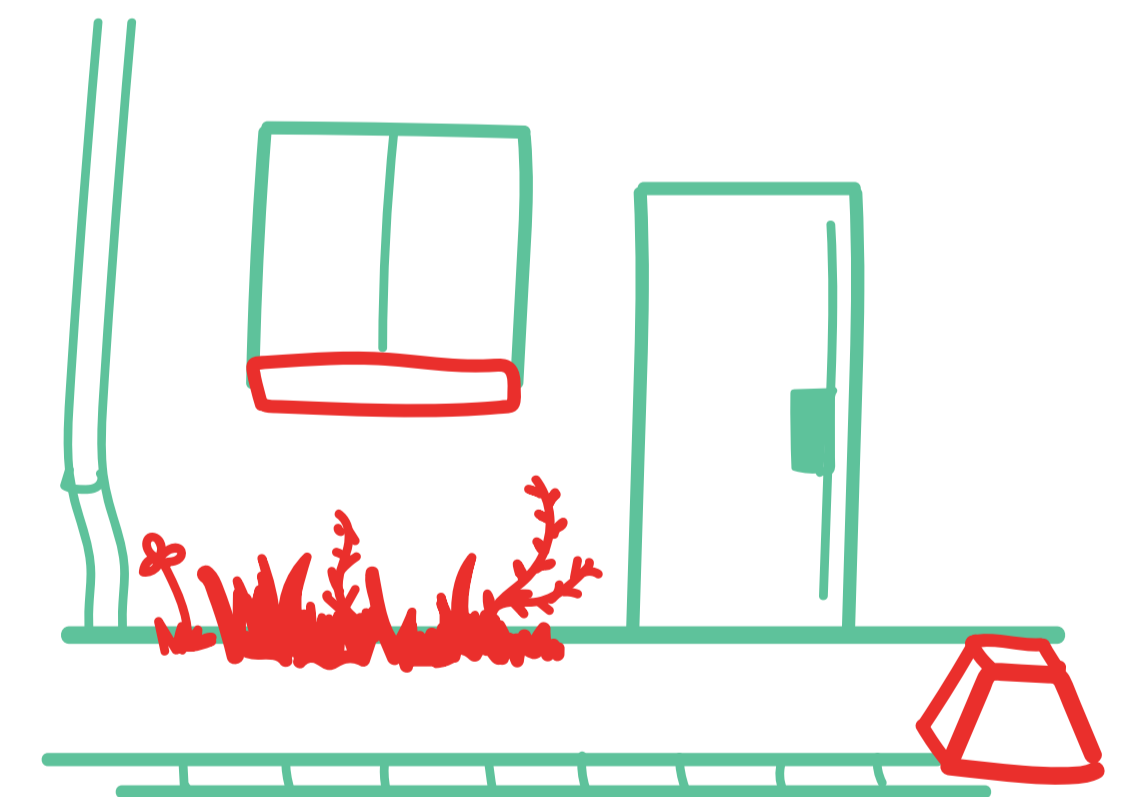
- Aboutir à des scénarios d'usages réalisés par les collégien·ne·s matérialisant un espace public plus convivial.

3

Réalisation d'action(s) de réappropriation de l'espace public par les collégien·ne·s afin de le rendre plus convivial.

Nombreuses possibilités... par exemple :

Identification par les collégien·ne·s d'éléments qui rendent certains «micro-espaces» plus agréables ou conviviaux que d'autres, puis duplication de ceux-ci dans une zone définie.



- Discuter avec les acteur·ice·s / partenaires du résultat de cette action.