

Cập Nhật Dự Án:

Hoạt động thi công đã bắt đầu diễn ra từ cuối tháng 9 năm 2020 (**Thông Cáo Báo Chí về việc Bắt Đầu Thi Công** - [English](#); [Spanish](#); [Tiếng Việt](#)) và đã đạt được tiến độ tốt:

- Tất cả các khối đá lớn (cả loại có diện giải và loại không có diện giải) đã được đặt vào công viên bằng xe nâng.
- Trang thiết bị vui chơi đã được đặt hàng.
- Một số cây táo gai ở gần khu vực vui chơi đã được chuyển đi do quan ngại về an toàn. Sẽ trồng bổ sung 8 cây khác trên khắp công viên một cách có kế hoạch để thay thế các cây táo gai.

Trong quá trình mua khu đất rộng 1.3 mẫu, Cơ Quan Công Viên và Giải Trí Seattle (Seattle Parks and Recreation, SPR) đã được cho biết là chất đất bên dưới bãi cỏ cạnh sông, ở khu vực Đông Bắc khu đất, có nồng độ asen và chì cao. Khi chuẩn bị cải tạo công viên, SPR đã nộp một Báo Cáo Điều Tra Khắc Phục lên Sở Sinh Thái Tiểu Bang Washington (Washington State Department of Ecology). Báo cáo này đang được sửa đổi để đưa các ý kiến của Sở Sinh Thái và kết quả khắc phục chất đất hiện tại vào báo cáo.

Cuối tháng 9/đầu tháng 10, trước khi tiến hành cải tạo công viên, SPR đã bắt đầu thực hiện khắc phục chất đất ở khu vực Đông Bắc công viên. Công việc đã bắt đầu diễn ra từ tháng 9, trong đó có việc cẩn thận đào các khu vực trồng cây, sau đó là đào sâu hơn bên ngoài các vùng rễ cây quan trọng. Công việc đổ thải đất bên ngoài hiện trường đã bị trì hoãn, khiến cho quy trình dọn dẹp cũng bị chậm theo. Công việc đã bị dừng vào tháng 10 để tạo điều kiện cho Quỹ Công Viên Seattle (Seattle Parks Foundation) đặt các khối đá. Sau đó, chúng tôi đã hoàn thành việc lấy mẫu bổ sung và thực hiện vòng loại bỏ đất thứ hai để dọn đường cho công việc cải tạo diễn ra vào đầu tháng 11. Khi dự án tiếp diễn, vật liệu đào từ hoạt động cải tạo công viên sẽ được chuyển đi khỏi hiện trường và chúng tôi sẽ tiếp tục lấy mẫu đất ở đường hào đã đào để kiểm tra xem có tình trạng ô nhiễm đất nào khác không. Việc khử độc chất trên khu đất không phải của Sở Công Viên và Giải Trí Seattle không thuộc dự án này.