

Το ASPIS ήταν ένα 3ετές Ευρωπαϊκό έργο (2009 – 2012), και συγχρηματοδοτήθηκε από το Πρόγραμμα Διά Βίου Μάθησης Lifelong Learning Programme (Transversal Programmes – Key Activity 3 ICT – Multilateral Projects). Εφαρμόστηκε σε 7 χώρες.

Στο ASPIS συμμετείχαν επτά (7) ευρωπαϊκές χώρες και εννέα (9) οργανισμοί, συμπεριλαμβανομένων πανεπιστημίων, συμβουλευτικών εταιριών σε θέματα πολεοδομικού σχεδιασμού και τεχνολογίας της πληροφορίας, ερευνητικών ινστιτούτων και τοπικών αρχών. Στόχος του ASPIS είναι η προώθηση της συμμετοχής του κοινού στο σχεδιασμό και η ευαισθητοποίηση των πολιτών και των επαγγελματιών (αρχιτέκτονες/πολεοδόμοι/σπουδαστές) σχετικά με τη βιωσιμότητα των ανοιχτών δημόσιων χώρων.

Το πρόγραμμα εισάγει τη μεθοδολογία της μάθησης μέσα από παιχνίδι (Games-Based Learning, GBL), σε συνδυασμό με άλλα διαδραστικά επικοινωνιακά /διαδικτυακά εργαλεία, με στόχο να ενθαρρύνει την βιωματική μάθηση, μέσω προσομοίωσης, διαπραγμάτευσης και παιχνιδιού ρόλων. Το εκπαιδευτικό πακέτο του ASPIS απευθύνεται τόσο σε επαγγελματίες αρχιτέκτονες και πολεοδόμους όσο και σε πολίτες. Είναι σχεδιασμένο για να ενταχτεί στα σχολικά προγράμματα και τα Πανεπιστημιακά Ιδρύματα, έτσι ώστε να καταστεί η μάθηση πιο ελκυστική και σχετική με τις πραγματικές καταστάσεις.

Το ASPIS βασίζεται στα αποτελέσματα ενός προηγούμενου έργου, «PICT-Planning inclusion of clients through technology», που συγχρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα Leonardo da Vinci Programme. Το έργο PICT (2005-2007), προάγγελος του ASPIS, συνέβαλε σε αυτή την δημόσια συζήτηση διερευνώντας την αρχή ότι η πολεοδομία και ο αστικός σχεδιασμός αποτελούν θεμελιώδεις πυλώνες της διαδικασίας της αειφόρου ανάπτυξης και, ως τέτοιες, χρήζουν συναίνεσης μέσω της εμπλοκής των πολιτών. Το ASPIS εξελίσσει το θέμα περαιτέρω, με στόχο να συμβάλει στην επίτευξη συναίνεσης μέσω της ευαισθητοποίησης και της προώθησης της μάθησης σε ένα ευρύ φάσμα θεμάτων αειφορίας σχετικά με τους υπαίθριους δημόσιους χώρους.