

## Il progetto

Scritto da Administrator

Venerdì 23 Aprile 2010 08:44 - Ultimo aggiornamento Martedì 12 Marzo 2013 12:52

---

### L'identità del progetto

ASPIS è un progetto Europeo di 3 anni, iniziato nel 2009 e che si concluderà nel 2012, co-finanziato dal Lifelong Learning Programme (tra i suoi progetti: Transversal Programmes - Key Activity 3 ICT - Multilateral Projects); il progetto è stato reso operativo in 7 paesi dell'Unione Europea.

ASPIS coinvolge 7 paesi europei e 9 organizzazioni, incluse università, società di consulenza e pianificazione IT (Information Technology), istituti di ricerca e autorità locali, con lo scopo di promuovere la cultura della partecipazione pubblica nella pianificazione e aumentare la consapevolezza dei cittadini e dei professionisti (architetti/urbanisti/studenti) per quanto riguarda la sostenibilità degli spazi pubblici.

Il progetto introduce una metodologia GBL (Game-Based Learning - apprendimento basato sul gioco), integrata da altri strumenti basati sulla comunicazione interattiva e su internet; tale metodologia ha l'obiettivo di incoraggiare un tipo di apprendimento raggiunto attraverso "il fare", ossia attraverso simulazioni, contrattazioni e giochi di ruolo. I prodotti di apprendimento dell'ASPIS sono volti ai professionisti, architetti e urbanisti, così come ai cittadini, e sono anche realizzati per essere introdotti nei curricula delle scuole e delle università, perchè possano rendere l'apprendimento più interessante e pertinente alle situazioni della vita reale.

ASPIS si basa sui risultati di un progetto precedente, il PICT (Planning inclusion of clients through technology), co-finanziato dal Leonardo da Vinci Programme-UK.