



Η ταυτότητα του προγράμματος:

Το ASPIS είναι ένα Ευρωπαϊκό Έργο που υλοποιείται από το 2009 μέχρι το 2012. Συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα «Lifelong Learning» (Transversal Programmes – Key Activity 3 ICT – Multilateral Projects). Συμμετέχουν 7 Ευρωπαϊκές χώρες και 9 οργανισμοί συμπεριλαμβανομένων πανεπιστημίων, συμβουλευτικών εταιριών σε θέματα πολεοδομικού σχεδιασμού και τεχνολογίας της πληροφορίας, ερευνητικών κέντρων και τοπικών αρχών. Το ASPIS αποτελεί συνέχεια ενός προηγούμενου Έργου: «PICT-Planning inclusion of clients through technology», το οποίο υλοποιήθηκε με την υποστήριξη του Βρετανικού προγράμματος «Leonardo da Vinci».



Οι εταίροι του προγράμματος ASPIS:

PRISMA-Κέντρο Αναπτυξιακών Μελετών
(συντονιστής προγράμματος) - Ελλάδα
www.prismanet.gr

Επικοινωνία: Φούλη Παπαγεωργίου
fouliapapageorgiou@prismanet.gr
και Λουίζα Βαρελίδη
l.varelidi@prismanet.gr

Ανώτατη Σχολή Επιστήμης και Τεχνών, Σχολή
Αρχιτεκτονικής Αγίου Λουκά - Βέλγιο
www.architectuur.sintlucas.be
Επικοινωνία: Johan Verbeke
johan.verbeke@architectuur.sintlucas.wenk.be

Πανεπιστήμιο της Βαλένσια - Ισπανία
www.uv.es
Επικοινωνία: Joan Noguera
joan.noguera@uv.es

Μητροπολιτικό Πανεπιστήμιο του Μάντσεστερ,
Κέντρο Αστικής Εκπαίδευσης - Μ. Βρετανία
www.ioe.mmu.ac.uk/cue
Επικοινωνία: Nancy Barrett
n.barrett@mmu.ac.uk

Εσθονικό Πανεπιστήμιο Φυσικών Επιστημών, Ινστιτούτο
Γεωργικών και Περιβαλλοντικών Επιστημών, Τμήμα
Αρχιτεκτονικής Τοπίου (Eesti Maaulikool) - Εσθονία
www.emu.ee
Επικοινωνία: Friedrich Kuhlmann
friedrich.kuhlmann@emu.ee

Imaginary SRL - Ιταλία
www.i-maginary.it
Επικοινωνία: Lucia Pannese
lucia.pannese@i-maginary.it

Ινστιτούτο Ερευνών Δυτικής Ουγγαρίας - Κέντρο
Περιφερειακών Μελετών της Ουγγρικής Ακαδημίας
Επιστημών - Ουγγαρία
www.nyuti.rkk.hu
Επικοινωνία: Iren Kukorelli
sziren@rkk.hu

Πανεπιστήμιο Széchenyi István - Ουγγαρία
www.uni.sze.hu
Επικοινωνία: Csaba Koren
koren@sze.hu

Δήμος Περιστερίου - Ελλάδα
www.peristeri.gr
Επικοινωνία: Γιώργος Στάικος
tmpe1@peristeri.gr

Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε την
ιστοσελίδα: www.aspis-learn.eu

ΑΞΙΟΠΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΒΙΩΣΙΜΟΤΗΤΑΣ ΤΩΝ ΔΗΜΟΣΙΩΝ ΧΩΡΩΝ



Ας παίξουμε
το παιχνίδι
της βιώσιμης
πόλης...

www.aspis-learn.eu



Γενικά:

Το ζήτημα της βιώσιμης πόλης κερδίζει όλο και περισσότερο έδαφος τα τελευταία χρόνια, αποτελώντας πλέον ένα σημαντικό κεφάλαιο σε πολυάριθμα έγγραφα πολιτικής της Ευρωπαϊκής Επιτροπής ενώ παράλληλα υποστηρίζεται από το Ευρωπαϊκό Συμβούλιο Πολεοδομών και Χωροτακτών το οποίο προωθεί έναν Πρακτικό Οδηγό για Βιώσιμο Σχεδιασμό. Ταυτόχρονα, η συμμετοχή των πολιτών σε αποφάσεις τοπικού χαρακτήρα αποτελεί ένα επαναλαμβανόμενο θέμα στο πλαίσιο της συζήτησης σχετικά με την δημοκρατία και την ενίσχυση της κοινωνικής συνοχής, ιδιαίτερα όσον αφορά τη βελτίωση των πρακτικών τοπικής διακυβέρνησης.

Οι στόχοι μας:

Το πρόγραμμα ASPIS έχει ως βασικό στόχο να υποκινήσει τον διάλογο ανάμεσα σε πολίτες, αρχιτέκτονες και πολεοδόμους, σχετικά με την βιωσιμότητα των υπαίθριων δημόσιων χώρων. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιούνται καινοτόμα εργαλεία και μέθοδοι των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών, συμπεριλαμβανομένης της μάθησης μέσα από παιχνίδι (Game-Based Learning), web 2.0, podcasts, διαδραστικά φόρουμ, διαδικτυακές ομάδες συζήτησης κ.α. ενώ παράλληλα προωθείται η δικτύωση ανάμεσα σε διαφορετικούς «παίκτες» μέσα στη πόλη. Το πρόγραμμα ενθαρρύνει την κριτική σκέψη καθώς και την ανάπτυξη στρατηγικών διαπραγμάτευσης μέσα από ιδεατή ανάληψη ρόλων και διαδραστική επικοινωνία, προετοιμάζοντας πολίτες και αρχιτέκτονες/πολεοδόμους για ενεργό συμμετοχή στον αστικό σχεδιασμό. Η μάθηση αποτελεί πυρήνα αυτής της προσπάθειας, ώστε να παγιωθεί μια κοινή αντίληψη της ιδέας και των κριτηρίων βιωσιμότητας, και να συνειδητοποιήσουν οι πολίτες τι διακυβεύεται κατά τη διαδικασία του σχεδιασμού των υπαίθριων δημόσιων χώρων.

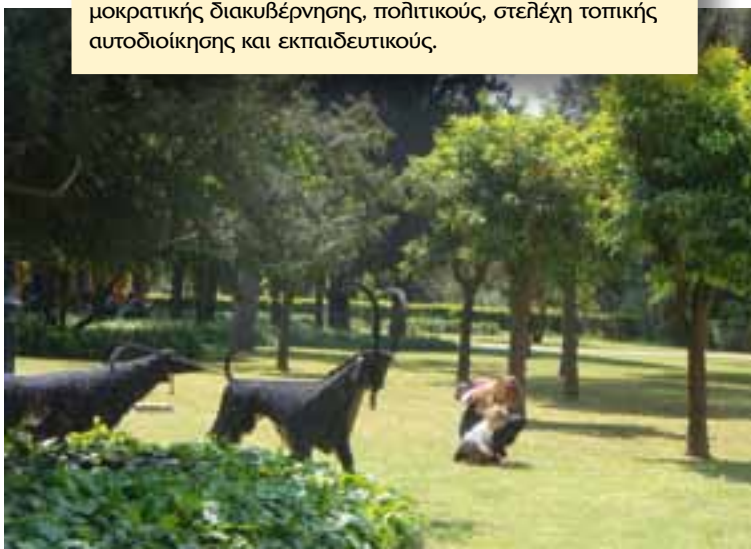


Επιπτώσεις και ομάδες στόχου:

Το πρόγραμμα ASPIS αναμένεται να συμβάλει στα εξής:

- Βελτίωση του αστικού σχεδιασμού και των σχεδιαστικών πρακτικών που αποσκοπούν στην βιωσιμότητα του αστικού περιβάλλοντος, με ιδιαίτερη έμφαση στους δημόσιους χώρους.
- Προαγωγή της δημοκρατικής διακυβέρνησης σε τοπικό επίπεδο μέσω της δημόσιας συμμετοχής στο σχεδιασμό του χώρου.
- Ενδυνάμωση των κατοίκων ώστε να μπορέσουν να επηρεάσουν την μορφή και την χρήση του άμεσου περιβάλλοντος τους, όπως οι κοινόχρηστοι υπαίθριοι χώροι.
- Μετατροπή της μαθησιακής διαδικασίας σε μια πιο ελκυστική ενασχόληση και πιο σχετική με καταστάσεις που ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα.

Το πρόγραμμα στοχεύει σε τέσσερεις διαφορετικές κατηγορίες ατόμων: επαγγελματίες αρχιτέκτονες και πολεοδόμους, κατοίκους των πόλεων, μη κυβερνητικές οργανώσεις που δρουν προς όφελος της βιωσιμότητας και της δημοκρατικής διακυβέρνησης, πολιτικούς, στελέχη τοπικής αυτοδιοίκησης και εκπαιδευτικούς.



Αναμενόμενα αποτελέσματα:

Τα αποτελέσματα του προγράμματος ASPIS συνδυάζουν θεωρία, μεθοδολογίες και πρακτικές μάθησης, ανάληψη δράσης στις τοπικές κοινωνίες και πρωτοβουλίες διάδοσης και δικτύωσης. Πιο συγκεκριμένα περιλαμβάνουν:

- **Ανασκόπηση καλών πρακτικών** στο σχεδιασμό βιώσιμων δημόσιων χώρων στις πόλεις.
- **Θεωρητικό υπόβαθρο** και κατάλογο κριτηρίων για την αξιολόγηση της βιωσιμότητας των δημόσιων χώρων στις πόλεις.
- **Μεθοδολογία μάθησης** που αποσκοπεί στην προώθηση της συμμετοχής πολιτών και αρχιτεκτόνων/πολεοδόμων σε δημόσιο διάλογο με κοινό στόχο τη διασφάλιση της βιωσιμότητας των αστικών δημόσιων χώρων.
- **Δημιουργία ενός «σοβαρού παιχνιδιού»** (Game-Based Learning), η χρήση του οποίου συμπληρώνεται από άλλα εργαλεία μάθησης βασισμένα στην τεχνολογία της πληροφορίας, συνοδευόμενο από ένα εγχειρίδιο χρήσης. Μέσα από το παιχνίδι, πολίτες και αρχιτέκτονες/πολεοδόμοι θα μπορούσαν να αξιολογούν την αστική βιωσιμότητα με δημιουργικό τρόπο, ως μια πρόκληση.
- **Σύσταση ομάδων δράσης**, προώθηση εθνικών και διεθνών δικτύων και οργάνωση ημερίδων σε όλες της συμμετέχουσες χώρες, έτσι ώστε να ενεργοποιηθεί η επικοινωνία και ο διάλογος ανάμεσα στους ενδιαφερόμενους για την αστική βιωσιμότητα.
- **Διοργάνωση δύο διεθνών συνεδρίων**, ενός τηλε-συνεδρίου στο μέσον του προγράμματος και ενός συμβατικού συνεδρίου στο τέλος του προγράμματος.