

Projekti olemus

ASPIS oli kolmeaastane projekt (2009-2012), mida kaasrahastati EL Elukestva Õppe Programmist (Transversal Programmes – Key Activity 3 ICT – Multilateral Projects). Projekti oli kaasatud 9 organisatsiooni seitsmest riigist, sh ülikoolid, planeerimise ja IT-konsultandid, teadusasutused ja kohalikud omavalitsused.

Projekti eesmärk oli edendada avalikkuse kaasamist avalike alade planeerimisel ja tõsta nii linnakodanike kui ka professionaalide teadlikkust kestlikkuse erinevatest aspektidest.

Projektis kasutati mängupõhise õppe metoodikat (Games-based Learning – GLB), mida kombineeriti ka teiste interaktiivsete ja veebivahenditega. Metoodika soodustab õppimist elulähedastes situatsioonides: mäng simuleerib olukordi, mille lahendamiseks on oluline läbirääkimisoskus ja võime panna end erinevatesse rollidesse.

ASPISes välja töötatud õppevahendid on mõeldud nii (maastiku)arhitektidele, planeerijatele kui ka linnakodanikele, samuti kasutamiseks üldharidus- ja ülikoolides. Mängu abil on võimalik muuta õppimine atraktiivseks ja elulähedaseks.

ASPIS on projekti PICT-Planning (klientide kaasamine tehnoloogia abil; kaasrahastaja Leonard da Vinci programm Suurbritannia) jätk.