

## CO JE SAFERPLAY BOC?

**BOC:** Inovační nástroj odborného vzdělávání (VET), průkopnický v otevřených zdrojích vzdělávání; bezplatný a otevřený přístup k inovačnímu školení v oblasti navrhování, instalace a údržby bezpečnější a podnětných prostorů pro hru.

SAFERPLAY je evropský projekt financovaný z programu Evropské komise Erasmus +, jehož hlavním cílem je vytvořit BOC (Badged open course – Otevřený kurz s digitálními odznaky) k inovačnímu školení v oblasti navrhování, instalace a údržby bezpečnějších a podnětných prostorů pro hru.

Tento kurz je určen architektům, designérům a krajinářským architektům, technickým pracovníkům společností, které mají na starosti instalaci a údržbu prostorů pro hru, hodnotitelům rizik, výrobcům vybavení a povrchů dětských hřišť, inspektorům prostorů pro hry a veřejné správě, a vlastníkům prostorů pro hru v parcích, školách, státních a soukromých školkách a dalších rekreačních a volnočasových zařízení.

Projekt si klade za cíl přispět k vytvoření **komunity SAFERPLAY**, která bude zahrnovat multidisciplinární skupinu odborníků, kteří se věnují navrhování, instalaci a údržbě prostorů pro hru. Kromě školení nabídne tento inovační nástroj interaktivní fóra pro uživatele, kde se bude podporovat výměna zkušeností a učení formou spolupráce. Školící materiály propojí znalosti z různých oblastí praktické zkušenosti, oblasti výzkumu a formálního vzdělávání prostřednictvím celostního přístupu.

Předpokládá se, že BOC SAFERPLAY bude připraven v únoru 2018 a bude dostupný ve španělštině, angličtině, portugalské, češtině, chorvatštině a němčině. Vyspělá technologie umožní přístup ke kurzu z jakéhokoli zařízení, PC, mobilu nebo tabletu za předpokladu, že má uživatel přístup k internetu.



## ÚVODNÍ SETKÁNÍ PROJEKTU

Úvodní setkání projektu. 10. února. První setkání projektu SAFERPLAY se konalo v Technologickém institutu pro dětské výrobky a volný čas (AIJU), v Ibi, Alicante. Setkání se odehrálo minulý tok 13. ledna, skupina zapojených partner se setkala poprvé a prodiskutovala strukturu projektu, odpovědnosti každého z partnerů, termíny, časový harmonogram, rozpočet a mezinárodní setkání během projektu. Stejně jako obsah projektu, jaká metodika se použije a obecné aspekty projektu.



Pro implementaci projektu SAFERPLAY je zde sedm evropských partnerů, kteří jsou součástí konsorcia koordinovaného AIJU. Toto konsorcium tvoří:

- AIJU (Ibi, Alicante, Španělsko)
- Play England (Londýn, VB)
- H. Menezes Consultoria e Formação Sociedade Unipessoal, Lda. (Lisabon, Portugalsko)
- České vysoké učení technické v Praze, Agencija za razvoj Vukovarsko-

srijemske zupanije (Praha, Česká republika)

- Hrast d.o.o. (Vincovchi, Chorvatsko)
- Universidad de Alicante – UA (Alicante, Španělsko)
- Institut für lebenslanges Lernen der FORTIS- FAKULTAS GmbH (Chemnitz, SRN)





## WORKSHOP. POKROK V PROJEKTU.

Workshop SAFERPLAY se konal 14. ledna na univerzitě v Alicante. Cílem bylo začít projekt ve smyslu obsahu; byly identifikovány také ICT práce a komunikační cesty mezi partnery.



Byl popsán profil uživatelů, kompetence, které je třeba vzít do úvahy podle potřeb profilů uživatelů definovaných předtím, než byly založeny a tak i některé nápady pro obsah otevřeného kurzu SAFERPLAY.

Setkání a diskuse mezi partnery konsorcia SAFERPLAY daly vzniknout novátorským myšlenkám a zajímavým a plodným závěrům pro pokrok projektu.

## DRUHÉ SETKÁNÍ PROJEKTU SAFERPLAY V LISABONU

Minulý rok v březnu se v Lisabonu konalo druhé mezinárodní setkání SAFERPLAY nazvané "Innovative training on design, installation and maintenance of safe and challenging play areas" („Inovační školení v oblasti navrhování, instalace a údržby bezpečnějších a podnětných prostorů pro hru“); jehož hlavním zaměřením bylo dále rozvíjet obsahy, které byly součástí otevřeného online kurzu projektu se spolupracujícími partnery a AIJU jako koordinátorem.



Během tohoto druhého setkání v projektu se diskutovalo o kompetencích, kterých bude dosaženo po skončení kurzu a o struktuře kurzu.

Z tohoto setkání a diskusí mezi partnery konsorcia SAFERPLAY byly získány klíčové body pro rozvoj obsahů.