

SAFERPLAY Open Course

SAFERPLAY es un proyecto europeo, financiado por el programa Erasmus+ de la Comisión Europea y liderado por AIJU, que tiene como objetivo principal desarrollar un BOC (*Baged Open Course*), sobre formación innovadora en el diseño, instalación y mantenimiento de áreas de juego seguras y desafiantes.

Si quiere ampliar su formación puede preinscribirse de manera gratuita en la siguiente dirección: www.saferplay.eu



FREE ONLINE COURSE
ON DESIGN, INSTALLATION AND MAINTENANCE OF SAFER AND CHALLENGING PLAY AREAS

WHAT DOES THE COURSE OFFER?
A global vision that covers all the parameters involved in the **design** of a public **play space**

RANGE OF TOPICS

- CHILD AND ENVIRONMENT
- SAFETY
- RISK AND PLAY
- PLANNING OF PLAY ENVIRONMENTS
- SUSTAINABLE PLAY AREAS
- INSTALLATION AND MAINTENANCE


WHO IS IT FOR?

- PUBLIC ADMINISTRATION
- INSPECTORS AND MAINTAINERS
- MANUFACTURERS
- DESIGNERS AND ARCHITECTS
- COMMUNITY

IN 6 LANGUAGES

Spanish, English, Czech, Polish, Portuguese, Slovak, Dutch

PRE-REGISTER AND JOIN THE COMMUNITY SAFERPLAY IN www.saferplay.eu

FREE ONLINE COURSE
ON DESIGN, INSTALLATION AND MAINTENANCE OF SAFE AND CHALLENGING PLAY AREAS-SAFERPLAY

INTRODUCTION
They access provide crucial opportunities for children to play particularly when they live in urban areas. Besides improving children's physical and psychological health, safe and innovative play spaces make neighborhoods more attractive places to live and work. The staff of the agency involved in the play spaces, from its conception and design stage until its installation and maintenance, do not possess always adequate knowledge to create and manage user friendly play areas.

METHODOLOGY
The LEAN & LEARNING DESIGN method was used as the starting point to create this course. This method is a new application of the Lean Canvas tool for training courses, especially online courses that allow virtual participation with free open educational resources called Baged Open Course (BOC).

LEARNING OBJECTIVES

- 1. NEEDS ANALYSIS:** Definition of the main needs of the population.
- 2. NEEDS EVALUATION:** Specific needs of the population have been identified and the needs of the population have been identified and the needs of the population have been identified.
- 3. VALUE PROPOSITION:** Design/development of the play space and the needs of the population have been identified.
- 4. UNIQUE VALUES:** Value proposition that makes the course different.
- 5. TARGET AUDIENCE:** Definition of the target audience.

RESULTS


What are we going to learn?
LEARNING ABOUT: DESIGN, INSTALLATION AND MAINTENANCE OF SAFER AND CHALLENGING PLAY AREAS.

What materials will support us in our learning?
DESIGN, INSTALLATION AND MAINTENANCE OF SAFER AND CHALLENGING PLAY AREAS.

Who is the course aimed at?
Designers and landscape architects, Inspectors, maintainers and operators, Manufacturers of playground equipment and facilities, Play area risk assessors and inspectors, Students and teachers involved in recreational and leisure activities, Local and regional public administration, Consumer authorities and bodies in charge of recreational and leisure areas in schools, Universities, NGOs, etc.

CONCLUSIONS
As a result of SAFERPLAY project we will obtain a pioneer and innovative Open Educational Resource (OER) in its European context using innovative OER based methodologies, in order to provide training for design, installation and maintenance of safe and challenging play areas, on-line and on-site, according to the needs of the staff of the agencies involved in the design of play spaces.

REFERENCES
This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, the Commission cannot be held responsible for any use of the information contained therein.





3º Evento multiplicador del proyecto SAFERPLAY en Vinkovci (Croacia)

El pasado **9 de noviembre**, tuvo lugar el tercer evento del proyecto **SAFERPLAY en Hotel Villa Lenije, en Vinkovci (Croacia)**. El evento fue organizado por Agency Hrast Ltd (HRAST), socio del proyecto. El tema principal de este evento fue el uso de la madera como material para los equipamientos de juego y para las superficies. Esta temática forma parte de los contenidos del curso SAFERPLAY, el cual se presentó durante el citado.

Más de 60 participantes asistieron al Workshop, donde se ofrecieron las siguientes conferencias:

- Manual "Seguridad infantil en las escuelas - calidad y descripciones técnicas de productos de madera. Equipar instalaciones educativas".
- Ejemplo de un parque infantil construido con madera en Juarezova, Praga.
- Oportunidades y desafíos para la gestión de riesgos relacionados con equipamientos de juego de madera en el exterior.
- Cortezas y virutas de madera como superficies de juego.

- Uso de nuevas tecnologías como recurso de aprendizaje para mejorar las habilidades de los profesionales.
- Presentación del proyecto SAFERPLAY con los resultados obtenidos.



Pedro Pernías explicó "El uso de nuevas tecnologías como recurso de aprendizaje".

Todos los participantes del evento fueron presentados por Sra. Ana Škrabo de VSC DA Hrast Ltd quien fue la moderadora del evento. Los ponentes de las diferentes charlas fueron: Danijela Domljan y el Zoran Vlaović de la Facultad de Ciencias Forestales de la Universidad de Zagreb, Henry Hanson de Ceske vysoke uceni technicke v Praze, Helena Menezes de H.Menezes / RISK VISION, Nicola Butler de Play England, Pedro Pernías de la Universidad de Alicante y Encarna Alemañ y Karina Pernías de AIJU - Instituto tecnológico del producto infantil y de ocio.



Encarna Alemañ explicó "Cortezas y virutas de madera como superficies de juego".



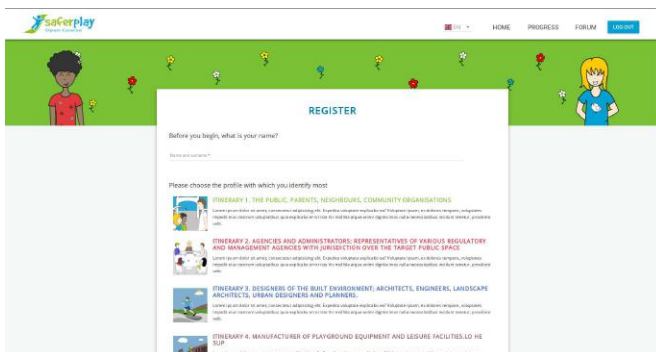
Helena Menezes explicó "oportunidades y desafíos para la gestión de riesgos relacionados con equipamientos de juego de madera en el exterior".

Sexta reunión de seguimiento m6 del proyecto SAFERPLAY en Vinkovci (Croacia)

Los pasados **8 y 9 de noviembre** tuvo lugar la penúltima reunión del proyecto **SAFERPLAY en Vinkovci (Croacia)**, ciudad donde se encuentra HRAST, uno de los socios del proyecto. Los temas principales de la reunión fueron:

- Materiales de aprendizaje y plataforma.
- Cuestionario de validación del curso.
- Plan de explotación.

En cuanto a los materiales de aprendizaje se revisaron los contenidos finales de los materiales de las diferentes lecciones, tales como, material de texto, diseño de los videos, contenidos de las actividades, etc. Por otro lado, se mostró la plataforma donde los contenidos van a ir incluidos y las distintas funcionalidades que presenta.



Plataforma del proyecto SAFERPLAY.

Durante el desarrollo de las lecciones se creó un glosario con el fin de poder mejorar la comprensión de los diferentes conceptos que se utilizan en las lecciones que forman parte del curso, el cual será utilizado como material soporte para los usuarios. Todos contenidos del curso podrán descargarse como material complementario y de lectura.

Se acordó el cuestionario final de validación del curso, el cual se finalizó, y en breve dará comienzo el proceso de validación. Cada uno de los países participantes del proyecto validará a través de diferentes perfiles todos los itinerarios del curso.

Para finalizar se trabajó sobre el plan de explotación del proyecto, como se llevaría a cabo y las posibilidades que presenta una vez finalizado el proyecto el próximo 28 de febrero.



Socios del proyecto durante la reunión.



Expertos europeos debaten en una jornada en AIJU sobre el diseño de áreas de juego

La jornada, a la que asistieron **más de 100 personas**, se enmarca dentro de los resultados del Proyecto Europeo Saferplay cuyo objetivo es la creación de una plataforma *online* con los últimos conocimientos y avances en materia de seguridad, diseño, instalación y mantenimiento de áreas de juego seguras

La información contenida en esta plataforma está encaminada a personal que esté involucrado en el diseño, creación y mantenimiento de estas áreas

Expertos europeos debatieron el pasado **15 de febrero** sobre la seguridad para las áreas de juego en una Jornada bajo el título "Presente y futuro en el diseño de áreas de juego más seguras y desafiantes" en las instalaciones del Instituto Tecnológico- AIJU.

La Jornada, a la que asistieron más de 100 personas, con perfiles relacionados con el diseño, instalación, inspección y mantenimiento de áreas de juego se enmarca dentro del proyecto europeo Saferplay cuyo objetivo es la creación de un BOC (*Baged Open Course*) con los últimos conocimientos y avances en materia de seguridad, diseño, instalación y mantenimiento de áreas de juego seguras y desafiantes.

Durante el encuentro, ponentes de diferentes organizaciones europeas expusieron su particular visión sobre la creación de un proyecto de área de juego estudiando todo su proceso de vida útil. Desde que aparece la idea, el desarrollo, la puesta a punto y posterior mantenimiento, así como el uso de nuevas tecnologías como método de aprendizaje.



Ponentes debatiendo al final del Evento.

Todo este material se presentará en la plataforma **Saferplay Open Course**, primer curso *online* abierto y gratuito sobre diseño, instalación y mantenimiento de este tipo de áreas de juego. El curso está encaminado a arquitectos, diseñadores y paisajistas, instaladores y mantenedores, fabricantes de equipamientos de juegos y superficies, evaluadores de riesgo e inspectores de áreas

de juego, así como estudiantes y profesores involucrados en áreas recreativas de ocio, administración pública local/regional, autoridades de consumo y también en escuelas, guarderías u hoteles.

La Jornada dio comienzo a cargo de Pedro Pernías, desarrollador de la tecnología del proyecto SAFERPLAY y actualmente Director general de Tecnologías de la Información y la Comunicación (DGTIC) de la Comunidad Valenciana con el título "El uso de las nuevas tecnologías como recurso de aprendizaje para mejorar las habilidades profesionales". A continuación "Riesgo y juego. ¿Por qué es importante tomar riesgos durante el juego?" de Nicola Butler, *Play England* Reino Unido, seguida de "El proceso de diseño en las áreas de juego. El concepto "Child in the city" de Magdalena Smetanová de la Facultad de arquitectura de la Universidad de Praga (República Checa).



Encarna Alemañ, de AIJU, durante su exposición "Mantenimiento en áreas de juego. ¿Cómo llevar a cabo un buen plan de mantenimiento?".

También contó con otros títulos como "Las normas como herramienta para la gestión de riesgos en áreas de juego" de Helena

Menezes de Risk Vision (Portugal) y "Mantenimiento en áreas de juego. ¿Cómo llevar a cabo un buen plan de mantenimiento?" de Encarna Alemañ de AIJU.

Y para finalizar Karina Pernías de AIJU con la ponencia "Saferplay; Formación innovadora sobre diseño, instalación y mantenimiento de áreas de juego más seguras y desafiantes".



Pedro PÉrnias, de la UA, durante su exposición "El uso de las nuevas tecnologías como recurso de aprendizaje para mejorar las habilidades profesionales".

Séptima y última reunión del proyecto SAFERPLAY en AIJU, Ibi (Alicante)

El pasado **14 de febrero** tuvo lugar la última reunión del proyecto SAFERPLAY en las instalaciones de **AIJU, Ibi (Alicante)**. Durante la reunión se expuso un resumen de toda la ejecución del proyecto, tanto técnica como financiera. Además de ello, la Universidad de Alicante, expuso a todos los socios del proyecto el producto creado, nuestra plataforma **SAFERPLAY Open Course** la cual quedará abierta en breve después de finalizar la prueba piloto con usuarios de diferentes perfiles y de cada uno de los países participantes del proyecto, que

se han mostrado interesados en ser los primeros validadores del curso. Hasta la fecha poco **más de 400 personas** de todo el mundo han querido formar parte de la comunidad SAFERPLAY, inscribiéndose desde la web www.saferplay.eu Países como, Estados Unidos, Australia, Austria, Chile, Brasil, Irlanda, Francia, Italia, Malta, Canadá, Serbia, Argentina, etc., además de los países participantes en el proyecto formarán parte de esta formación innovadora, tanto por la metodología utilizada como por el material incluido.



Socios del proyecto durante la última reunión.