

Mesečni delovni sestanki, na spletu.

V prvih štirih mesecih leta 2026 je projekt unBLOCKED prešel v intenzivno fazo razvoja, testiranja in mednarodnega sodelovanja. Partnerji so še naprej dejavno prispevali k projektnim aktivnostim, pri čemer so se osredotočali na vključevanje tehnologije virtualne resničnosti v izobraževanje učencev s posebnimi vzgojno-izobraževalnimi potrebami.

Februar 2026 – Utrjevanje virov za virtualno resničnost

Dokončanje beta različic namenskih modulov virtualne resničnosti za: razvoj socialnih veščin,

- orientacijo v prostoru,
- obvladovanje čustev.

Člani projektne skupine so sodelovali na spletnih tehničnih srečanjih s partnerji z namenom:

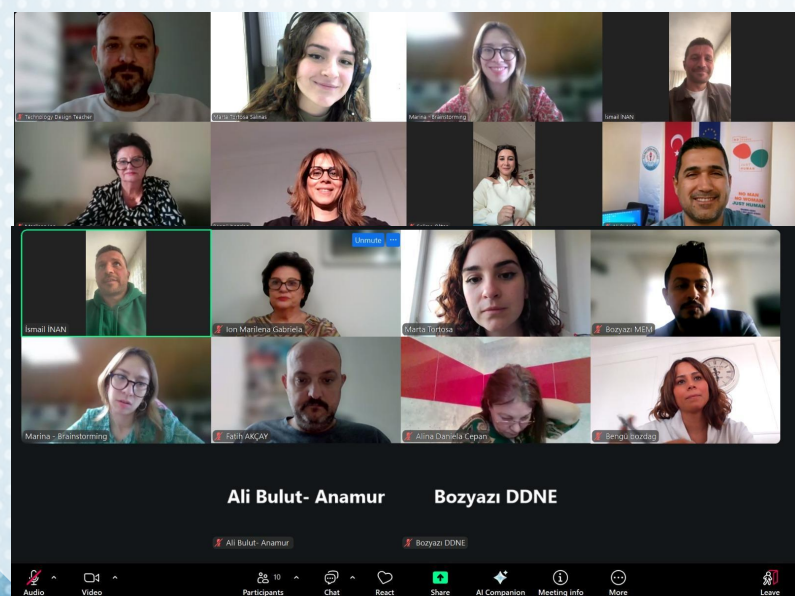
- potrjevanja izobraževalnih scenarijev,
- prilagajanja vsebin za učence s posebnimi vzgojno-izobraževalnimi potrebami.

Maj 2026 – Optimizacija in diseminacija

Prilagajanje modulov VR igre na podlagi prejetih povratnih informacij. Sodelovanje na spletnem koordinacijskem srečanju, na katerem so bile obravnavane naslednje teme:

- rezultati pilotnega izvajanja,
- načrt priprave končnega priročnika za uporabo virtualne resničnosti v specialnem izobraževanju,
- priprava na poletne diseminacijske dogodke.

Priprava vizualnih in informativnih gradiv za promocijo projekta na lokalni ravni.

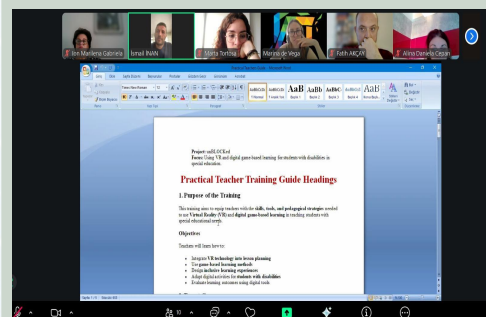


Februar 2026- maj 2026

O projektu unBLOCKed:

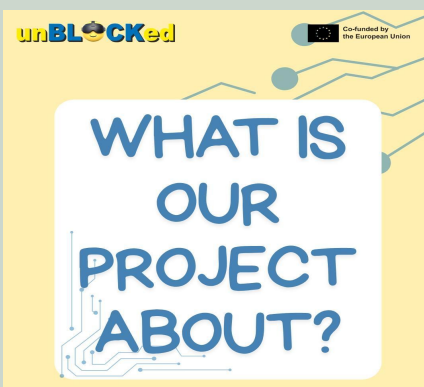
Glavni cilji:

- Razvoj **izobraževalnih scenarijev v VR** za učence z lažjo motnjo v duševnem razvoju (LMDR)
- Podpora razvoju socialnih veščin in veščin samostojnega življenja
- Razvoj **metodološkega priročnika za učitelje**
- Krepitev evropskega sodelovanja na področju inkluzivnega izobraževanja in inclusive education



Ciljne skupine:

- učenci z lažjo motnjo v duševnem razvoju
- učitelji
- šole





Ali ste vedeli ...?

Učinki obdobja od februarja do maja 2026

Povečevanje digitalnih kompetenc učiteljev.

Krepitev mednarodnega sodelovanja med partnerji.

Pomemben napredek pri razvoju dostopnih in vključujočih virov virtualne resničnosti.

Sporočilo obdobja

»Tehnologija virtualne resničnosti ni zgolj orodje, temveč most do razumevanja, samostojnosti in učenja, prilagojenega vsakemu učencu.«

Kaj sledi?

Dokončanje metodološkega priročnika za uporabo virtualne resničnosti v specialnem izobraževanju.

Organizacija lokalnih in mednarodnih diseminacijskih dogodkov.

Priprava končnega poročila o pilotnih aktivnostih.

Nadaljevanje optimizacije modulov virtualne resničnosti za dolgoročno uporabo.

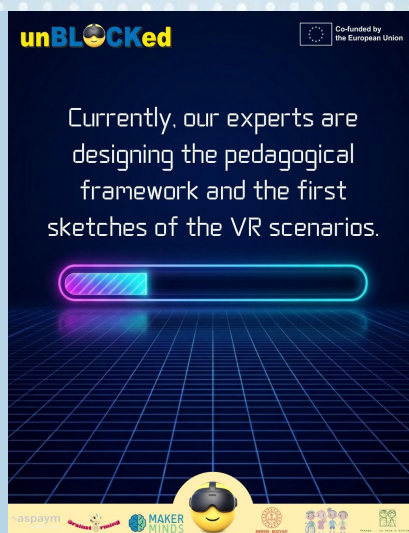
Časovnica projekta

- **2025** – Začetek projekta
- **2026** – Razvoj virov virtualne resničnosti, transnacionalna srečanja, usposabljanja
- **2027** – Testiranje v šolah, prilagoditev virov, končna diseminacija

Vključevanje skupnosti

Zainteresirane šole in učitelji se lahko vključijo z:

- udeležbo na usposabljanjih,
- testiranjem scenarijev virtualne resničnosti,
- sodelovanjem pri diseminacijskih aktivnostih,
- dostopom do brezplačnih virov, razvitih v okviru projekta.



unBLOCKed

Co-funded by the European Union



WHAT IS VIRTUAL REALITY (VR)?

VR is a technology that generates an environment of scenes and objects that appear to be real. By using VR headsets or goggles, the user feels fully immersed in that world, being able to interact with it as if they were physically there



Projektni partnerji

- FUNDACION ASPAYM CASTILLA Y LEON – SPAIN - koordinator
- BRAINSTORMING ASSOCIATION - Španija
- MAKER MİNDİS DANIŞMANLIK VE EĞİTİM SANAYİ TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ - Turčija
- MERSIN BOZYAZI ILCE MILLI EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ - Turčija
- ALEXANDRIA INCLUSIVE EDUCATION SCHOOL CENTER, TELEORMAN – Romunija
- JANEZA LEVCA CENTER LJUB-LJANA, Slovenija

unBLOCKed

Co-funded by the European Union

"Using VR technology in the design of teaching practices for students with disabilities in special education"

Focuses on integrating

Virtual Reality (VR) technology

Digital Gamification

to address the lack of structured curricula and accessible digital tools for students with Mild Intellectual Disability (MID).



Co-funded by the European Union

Za vsebino tega gradiva so izključno odgovorni avtorji, Nacionalna agencija in Evropska komisija pa ne odgovarjata za uporabo informacij, ki jih gradivo vsebuje.

