

Întâlniri de lucru lunare, on-line/TPM 2, Bozyazi, Turcia

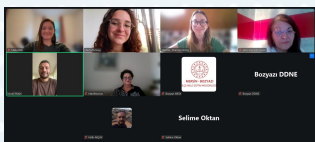
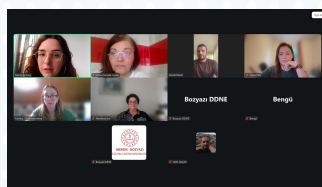
În cele 9 luni ale anului 2026, proiectul **unBLOCKED** urmează o linie dreaptă de dezvoltare, testare și colaborare internațională. CSEI Alexandria a continuat să contribuie activ la activitățile proiectului, accentuând integrarea tehnologiei VR în educația elevilor cu cerințe educaționale speciale.

Iunie, iulie 2026 – Consolidarea resurselor VR

- ❖ Finalizarea versiunilor beta ale modulelor VR dedicate:
 - ❑ dezvoltării abilităților sociale,
 - ❑ orientării în spațiu,
 - ❑ gestionării emoțiilor.
- ❖ Echipa CSEI Alexandria a participat la sesiuni tehnice online cu partenerii pentru:
 - ✓ validarea scenariilor educaționale,
 - ✓ adaptarea conținutului pentru elevii cu CES.

August, septembrie 2026 – Optimizare și diseminare.

- ❖ Ajustarea modulelor VR GAME pe baza feedbackului primit.
- ❖ Participarea CSEI Alexandria la întâlnirea online de management coordonare, unde au fost discutate:
 - ❑ rezultatele pilotărilor/simulărilor, analizării scenariilor,
 - ❑ planul pentru ghidul final de utilizare VR în educația specială,
 - ❑ pregătirea evenimentelor de diseminare din vară/toamnă.
 - ❑ realizarea materialelor vizuale și informative pentru promovarea proiectului la nivel local de către toți partenerii.



NEWSLETTER unBLOCKed – Nr. 3 SEPTEMBRIE 2026

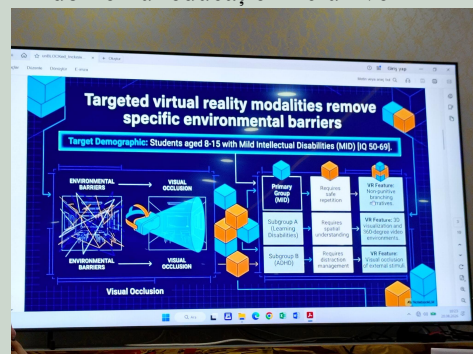
2025-1-ES01-KA220-SCH-000352919

Iunie 2026-
Septembrie 2026

DESPRE unBLOCKed:

Obiective principale:

- dezvoltarea de **scenarii VR educaționale** pentru elevii cu MID
- sprijinirea dezvoltării abilităților sociale și de viață independentă
- elaborarea unui **ghid metodologic** pentru profesori
- consolidarea cooperării europene în domeniul educației incluzive



Grup-țintă:

elevi cu dizabilități intelectuale
ușoare
profesori
școli





Știați ...?

Impactul perioadei iunie–septembrie 2026

Creșterea competențelor digitale ale profesorilor.

Consolidarea colaborării internaționale între parteneri.

Progres semnificativ în dezvoltarea resurselor VR accesibile și incluzive.

Mesajul perioadei

„Tehnologia VR devine mai mult decât un instrument educațional: este o cale către o înțelegere mai profundă, dezvoltarea autonomiei și o învățare adaptată nevoilor și ritmului fiecărui elev.”

Ce urmează?

Finalizarea scenariilor de învățare pentru jocul VR, verificarea modului de lucru, experimentarea și simularea VR Game.

Evenimente de diseminare locală și internațională.

Pregătirea raportului intermediar și a activităților pilot.

Continuarea optimizării modulelor VR pentru utilizare pe termen lung.

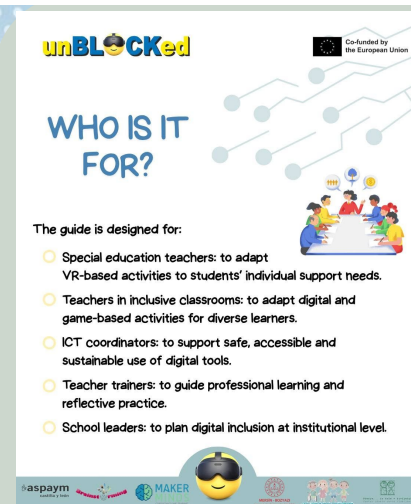
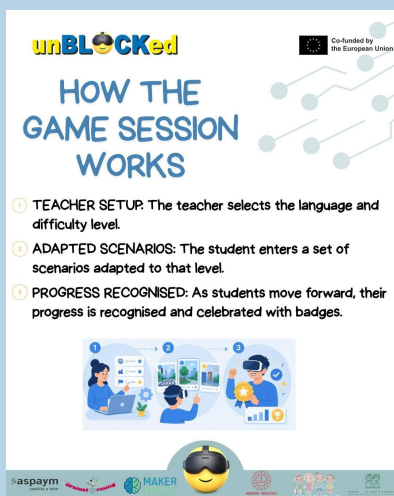
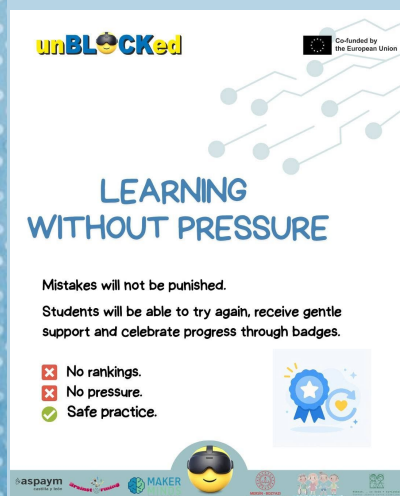
Timeline-ul proiectului

- **2025** – Lansarea proiectului
- **2026** – Dezvoltarea resurselor VR, întâlniri transnaționale, testări de funcționalitate VR game, formări (LTTA)
- **2027** – Testare în școli, ajustare resurse, diseminare finală – evenimente de multiplicare – Multiplier Event

Implicarea comunității

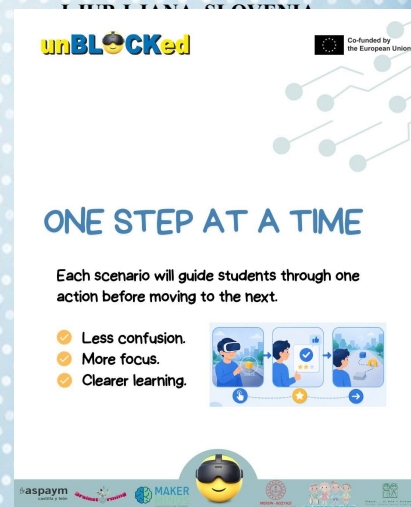
Școlile și profesorii interesați se pot implica prin:

- participarea la formări
- testarea scenariilor VR
- colaborarea în activități de diseminare
- accesarea resurselor gratuite dezvoltate în proiect



Parteneri în proiect:

- FUNDACION ASPAYM CASTILLA Y LEON - SPANIA
- ASOCIACION BRAINSTORMING- SPANIA
- MAKER MİNDİS DANIŞMANLIK VE EĞİTİM SANAYİ TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ - TURCIA
- MERSİN BOZYAZI ILCE MILLI EGİTİM MÜDÜRLÜĞÜ - TURCIA
- CENTRUL ȘCOLAR DE EDUCAȚIE INCLUZIVĂ ALEXANDRIA, TELEORMAN – ROMANIA
- CENTER JANEZA LEVCA LUBERLANA SLOVENIA



Co-funded by the European Union

Conținutul prezentului material reprezintă responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru modul în care va fi folosit conținutul informației”