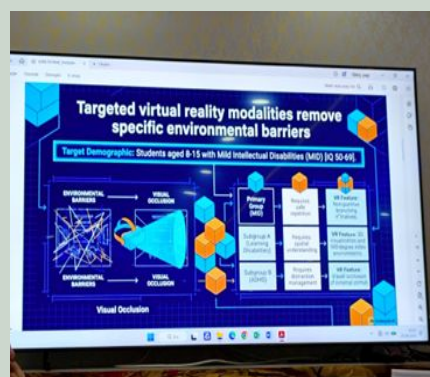


BULETIN INFORMATIV deblocat – Nr. 3 SEPTEMBRIE 2026 Iunie 2026 - Septembrie 2026

ABOUT unBLOCKed:

OBIECTIVE

- ☐ Dezvoltarea unei programe complete de educație specială susținute de tehnologia VR.
- ☐ Creați jocul VR digital unBLOCKed bazat pe scenarii de învățare din viața reală.
- ☐ Instruiți profesorii și educatorii să utilizeze eficient tehnologiile inovatoare în sălile de clasă pentru educație specială.



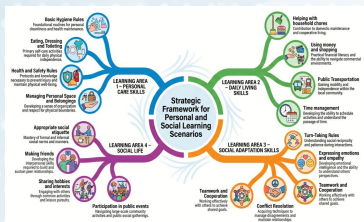
GRUPURI ȚINTĂ

- ☐ Elevii cu dizabilități intelectuale ușoare
- ☐ Profesorii de educație specială
- ☐ Școli
- ☐ Comunități educaționale



unBLOCKed

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

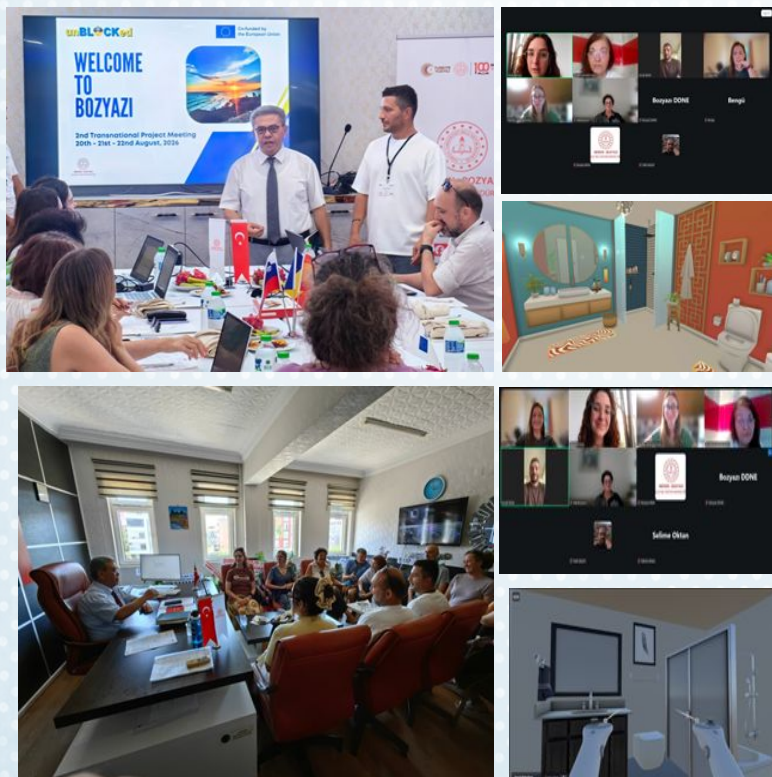


În perioada iunie – septembrie 2026, proiectul unBLOCKED urmează o linie dreaptă de dezvoltare, testare și colaborare internațională pentru jocul VR digital, bazat pe scenarii de învățare din viața reală.

Partenerii au continuat să contribuie activ la activitățile proiectului, punând accent pe integrarea tehnologiei VR în educația elevilor cu nevoi educaționale speciale prin realizarea următoarelor acțiuni:

- finalizarea adaptării lingvistice a scenariilor educaționale pentru jocul VR;
- elaborarea unui Ghid practic de formare a profesorilor și traducerea în limbile naționale ale partenerilor;
- crearea unui Document de Design al Jocului (GDD);
- inițierea procesului de dezvoltare a jocurilor VR.

În perioada 20/08/2026 - 22/08/2026, a avut loc la Bozyazi, Turcia, cea de-a doua rundă de testare a impactului (TPM), oferind oportunitatea de a evalua activitățile desfășurate până în prezent și de a stabili responsabilitățile pentru pregătirea raportului intermediar și pentru implementarea activităților viitoare.



Știați că...?

Impactul perioadei iunie - septembrie 2026

Această perioadă a consolidat progresul proiectului prin avansarea rezultatelor cheie și lansarea dezvoltării de jocuri VR. Aceste eforturi au sporit coordonarea și au pregătit partenerii pentru următoarea fază de implementare, asigurând o tranziție lină către activitățile pilot.

Mesajul perioadei

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

Ce urmează?

- Pregătirea raportului intermediar
- Experimentarea și simularea jocului VR
- Continuăm optimizarea modulelor de jocuri VR pentru utilizare pe termen lung.

Cronologia proiectului

❑ 2025 - Lansarea proiectului

❑ 2026

- Dezvoltarea resurselor VR

- Întâlniri transnaționale

- Dezvoltare de jocuri VR

❑ 2027

- Instruire (LTTA)

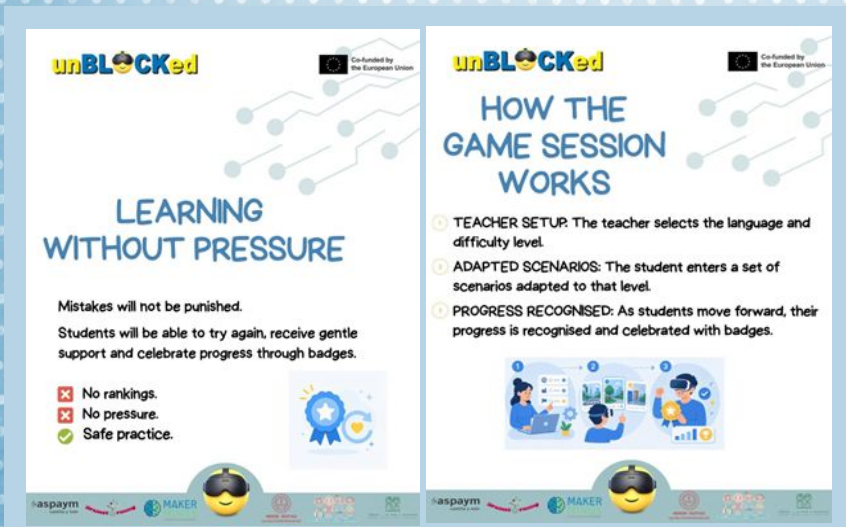
- Testare funcțională a jocurilor VR în școli, ajustarea resurselor

- Diseminare finală - Evenimente multiplicative

Implicarea în comunitate

Școlile și profesorii interesați pot participa prin:

- participarea la activități de formare;
- testarea scenariilor VR;
- colaborarea în acțiuni de diseminare;
- accesarea resurselor gratuite dezvoltate în cadrul proiectului.



PARTENERI DE

- FUNDACION ASPAYM CASTILLA Y LEON - SPANIA
- ASOCIAȚIA DE BRAINSTORMING - SPANIA
- MAKER MİNDS DANIŞMANLIK VE EĞİTİM SANAYİ TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ - TURCIA
- MERSIN BOZYAZI ILCE MILLI EGITIM MUDURLUGU - TURCIA
- CENTRUL SCOLAR DE EDUCAȚIE INCLUSIVĂ ALEXANDRIA, TELEORMAN – ROMÂNIA
- JANEZA LEVCA CENTER LJUB-LJANA, SLOVENIA



Co-funded by
the European Union

“Conținutul acestui material este responsabilitatea exclusivă a autorilor, iar Agenția Națională și Comisia Europeană nu sunt responsabile pentru utilizarea care poate fi dată informațiilor conținute în acesta.”

