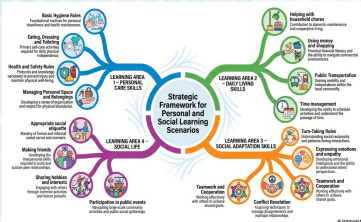


unBLOCKed

Mesečna delovna srečanja: spletno / TPM 2, Bozyazi, Turčija

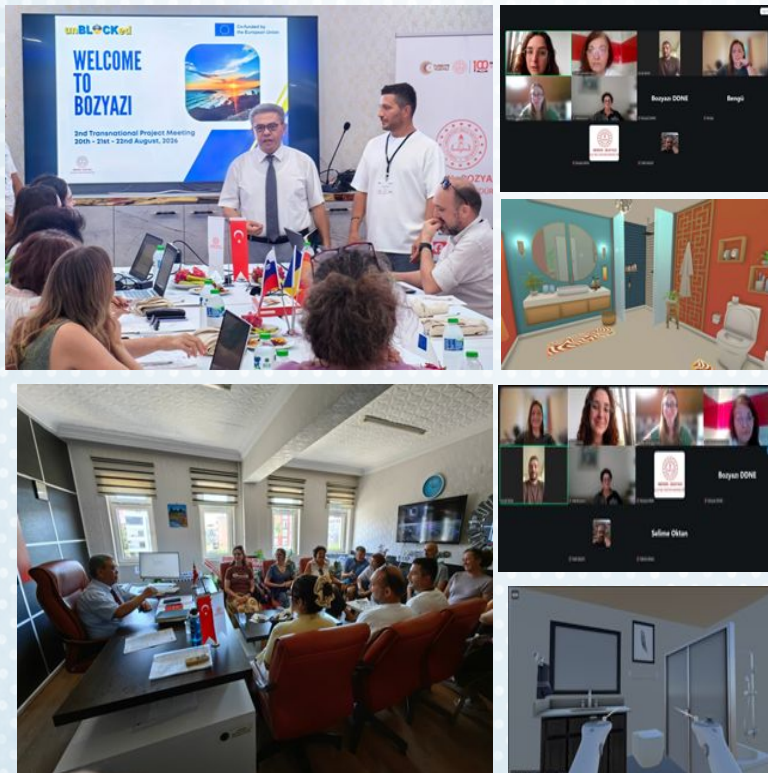


V obdobju od junija do septembra 2026 projekt unBLOCKed sledi ravni črti razvoja, testiranja in mednarodnega sodelovanja za digitalno VR igro, ki temelji na učnih scenarijih iz resničnega življenja.

Partnerji so še naprej aktivno prispevali k projektnim dejavnostim in poudarjali vključevanje VR tehnologije v izobraževanje učencev s posebnimi vzgojnimi potrebami z izvajanjem naslednjih ukrepov:

- dokončanje jezikovne prilagoditve izobraževalnih scenarijev za VR igro;
- razvoj priročnika za praktično usposabljanje učiteljev in prevod v nacionalne jezike partnerjev;
- ustvarjanje dokumenta o oblikovanju igre (GDD);
- začetek postopka razvoja VR igre.

Med 20. 8. 2026 in 22. 8. 2026 je drugo mednarodno srečanje (TPM) potekalo v Bozyaziju v Turčiji, kar je ponudilo priložnost za ovrednotenje dosedanjih dejavnosti ter določitev odgovornosti za pripravo vmesnega poročila in izvajanje prihajajočih dejavnosti.



Junij 2026 - september 2026

O projektu unBLOCKed

GLAVNI CILJI

- ❑ Razvoj celovitega kurikuluma za specialno izobraževanje, podprtega s tehnologijo navidezne resničnosti (VR).
- ❑ Ustvarjanje digitalne VR igre unBLOCKed, ki temelji na realnih učnih scenarijih.
- ❑ Usposabljanje učiteljev in vzgojiteljev za učinkovito uporabo inovativnih tehnologij v razredih specialnega izobraževanja.



CILJNE SKUPINE

- ❑ Učenci z blagimi motnjami v duševnem razvoju
- ❑ Učitelji v specialnem izobraževanju
- ❑ Šole
- ❑ Izobraževalne skupnosti





Ali ste vedeli...?

Vpliv obdobja junij – september 2026

To obdobje je okrepilo napredek projekta z napredovanjem ključnih rezultatov in zagonom razvoja VR igre. Ta prizadevanja so izboljšala usklajevanje in pripravila partnerje na naslednjo fazo izvajanja ter zagotovila nemoten prehod k pilotnim dejavnostim.

Sporočilo obdobja

"Tehnologija VR postaja več kot le izobraževalno orodje: je pot do globljega razumevanja, razvoja samostojnosti in učenja, prilagojenega potrebam in tempu vsakega učenca.,,

Kaj sledi?

- Priprava vmesnega poročila
- Preizkušanje in simulacija VR igre
- Nadaljnje optimiziranje modulov VR igre za dolgoročno uporabo.

Časovnica projekta

☐ 2025 - Začetek projekta

☐ 2026

- Razvoj virov VR
- Mednarodna srečanja
- Razvoj VR igre

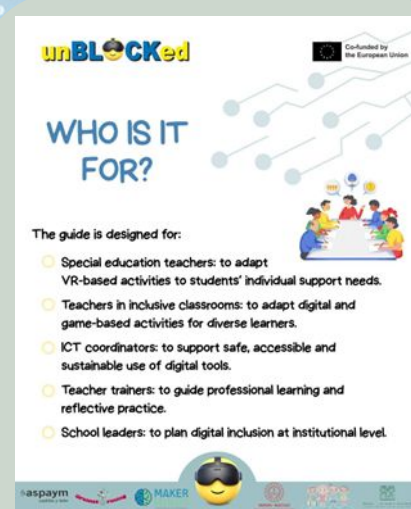
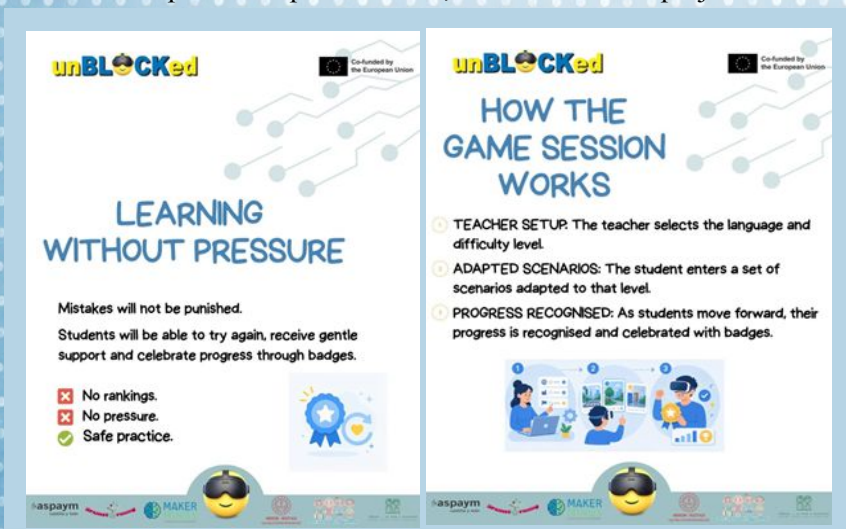
☐ 2027

- Usposabljanje (LTTA)
- Preizkušanje delovanja VR igre v šolah, prilagajanje virov
- Zaključno razširjanje – večplikativni dogodki

Vključevanje skupnosti

Zainteresirane šole in učitelji lahko sodelujejo prek:

- sodelovanja v dejavnostih usposabljanja;
- testiranja VR scenarijev;
- sodelovanja v akcijah razširjanja;
- dostopa do brezplačnih virov, razvitih v okviru projekta.



PARTNERJI V PROJEKTU

- FUNDACION ASPAYM CASTILLA Y LEON - SPAIN
- BRAINSTORMING ASSOCIATION - SPAIN
- MAKER MİNDİS DANIŞMANLIK VE EĞİTİM SANAYİ TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ - TURKEY
- MERSİN BOZYAZI ILCE MILLI EGITIM MUDURLUGU - TURKEY
- ALEXANDRIA INCLUSIVE EDUCATION SCHOOL CENTER, TELEORMAN – ROMANIA
- CENTER JANEZA LEVCA LJUBLJANA, SLOVENIA



Co-funded by
the European Union

„Vsebinska tega gradiva je izključna odgovornost avtorjev, Nacionalna agencija in Evropska komisija pa nista odgovorni za kakršnokoli uporabo informacij, ki jih vsebuje”

