

unBLOCKed

Aylık Çalışma Toplantıları Çevrimiçi / TPM 2, Bozyazı, Türkiye



Haziran – Eylül 2026 döneminde unBLOCKED projesi, gerçek hayattaki öğrenme senaryolarına dayalı dijital VR oyunu için geliştirme, test etme ve uluslararası iş birliğinden oluşan doğrusal bir ilerleme izlemektedir.

Ortaklar, aşağıdaki çalışmaları yürüterek özel eğitim gereksinimi olan öğrencilerin eğitiminde VR teknolojisinin entegrasyonuna vurgu yapmış ve proje faaliyetlerine aktif katkı sağlamaya devam etmişlerdir:

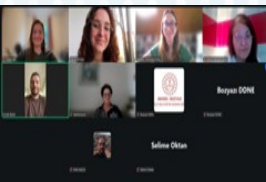
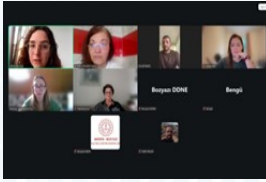
VR oyununa yönelik eğitim senaryolarının dilsel uyarlamasının tamamlanması;

Uygulamalı Öğretmen Eğitim Rehberi'nin geliştirilmesi ve ortakların ulusal dillerine çevrilmesi;

Oyun Tasarım Belgesi'nin (GDD) oluşturulması;

VR oyun geliştirme sürecinin başlatılması.

20.08.2026 ile 22.08.2026 tarihleri arasında Türkiye'nin Bozyazı ilçesinde gerçekleştirilen ikinci Proje Ortakları Toplantısı (TPM), bugüne kadar yürütülen faaliyetlerin değerlendirilmesi ile ara raporun hazırlanması ve önümüzdeki faaliyetlerin hayata geçirilmesine ilişkin sorumlulukların belirlenmesi adına bir fırsat sunmuştur.



NEWSLETTER unBLOCKed – No. 3 EYLÜL 2026

2025-1-ES01-KA220-SCH-000352919

Haziran 2026 -
Eylül 2026

ABOUT unBLOCKed:

TEMEL HEDEFLER

- ☐ VR teknolojisiyle desteklenen kapsamlı bir özel eğitim müfredatı geliştirmek.
- ☐ Gerçek hayata dayalı öğrenme senaryolarını temel alan "unBLOCKed" adlı dijital VR oyununu oluşturmak.
- ☐ Öğretmenleri ve eğitimcileri, özel eğitim sınıflarında yenilikçi teknolojileri etkili bir şekilde kullanmaları konusunda eğitmek.



HEDEF KİTLELER

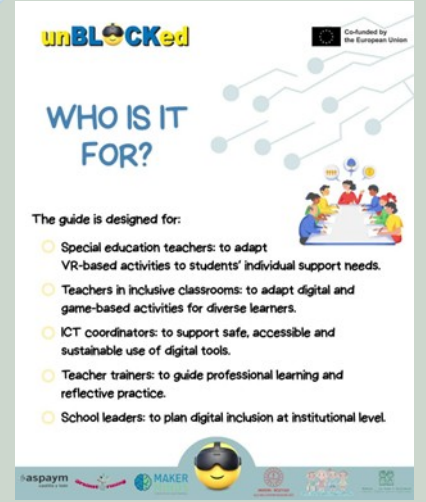
- ☐ Hafif düzeyde zihinsel yetersizliği olan öğrenciler
- ☐ Özel eğitim öğretmenleri
- ☐ Okullar
- ☐ Eğitim toplulukları



Biliyor musunuz..?

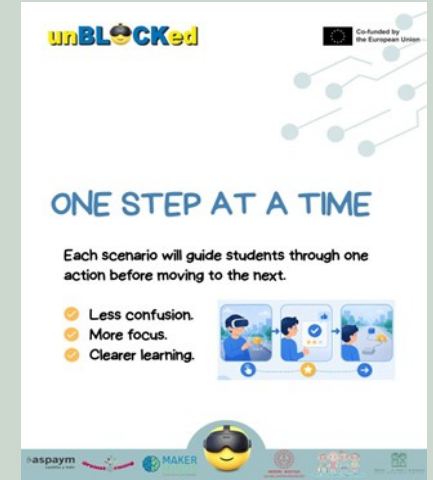
Haziran - Eylül 2026 döneminin etkisi

- Bu dönem, temel çıktıların ilerletilmesi ve VR (Sanal Gerçeklik) oyunu geliştirme sürecinin başlatılmasıyla projenin ilerleyişini güçlendirdi. Söz konusu çalışmalar koordinasyonu artırıp ortakları bir sonraki uygulama aşamasına hazırlayarak, pilot faaliyetlere sorunsuz bir geçiş yapılmasını sağladı.
- Dönemin mesajı
- "VR teknolojisi, bir eğitim aracından çok daha fazlası haline geliyor; o; daha derin bir anlayışa, özerkliğin gelişmesine ve her öğrencinin ihtiyaçlarına ve hızına uyarlanmış bir öğrenme sürecine açılan bir yoldur."
- Sırada ne var?
- Ara raporun hazırlanması
- VR oyununun denenmesi ve simülasyonunun yapılması
- VR oyun modüllerinin uzun vadeli kullanım için optimize edilmeye devam edilmesi.
- Proje takvimi
- 2025 - Proje başlangıcı
- 2026
- VR kaynağı geliştirme
- Ulusötesi toplantılar
- VR oyunu geliştirme
- 2027
- Eğitim (LTTA)
- Okullarda VR oyunu işlevselliğinin pilot uygulaması ve kaynakların düzenlenmesi
- Nihai yaygınlaştırma - Çoğaltıcı etkinlikler
- Topluluk Katılımı
- İlgilenen okullar ve öğretmenler şu yollarla sürece dahil olabilirler:
- eğitim faaliyetlerinde yer alarak;



PROJECT ORTAKLARI

- FUNDACION ASPAYM CASTILLA Y LEON - İSPANYA
- BRAINSTORMING ASSOCIATION - İSPANYA
- MAKER MİND'S DANIŞMANLIK VE EĞİTİM SANAYİ TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ - TÜRKİYE
- MERSİN BOZYAZI İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ - TÜRKİYE
- ALEXANDRIA INCLUSIVE EDUCATION SCHOOL CENTER, TELEORMAN - ROMANYA
- JANEZA LEVCA CENTER LJUBLJANA - SLOVENYA



Co-funded by
the European Union

"Bu materyalin içeriği yalnızca yazarların sorumluluğundadır; Ulusal Ajans ve Avrupa Komisyonu, burada yer alan bilgilerin kullanımından sorumlu tutulamaz."

