



Certyfikacyjny Kurs Terapeuty VR

Numer usługi 2024/06/24/166558/2194114

9 500,00 PLN brutto

9 500,00 PLN netto

81,20 PLN brutto/h

81,20 PLN netto/h

UNICORN VR
WORLD SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

👤 Usługa szkoleniowa

🕒 117 h

📅 12.09.2024 do 24.10.2024

Informacje podstawowe

Kategoria

Zdrowie i medycyna / Psychologia i rozwój osobisty

Sposób dofinansowania

wsparcie dla pracodawców i ich pracowników

Grupa docelowa usługi

Kurs dedykowany jest do szerokiego grona specjalistów pomocy psychologiczno-pedagogicznej:

- terapeutów pedagogicznych, pedagogów, nauczycieli, logopedów i pedagogów specjalnych pracujących w obszarze wsparcia dzieci z SPE, nauczycieli wspomagających
- psychologów, psychoterapeutów
- socjoterapeutów i terapeutów pracujących w obszarze interwencji kryzysowych

Skorzystać z niego mogą z niego specjaliści pracujący z dziećmi, ale również ci którzy pracują z młodzieżą, dorosłymi oraz z seniorami, bądź także z osobami chorymi, z niepełnosprawnościami, przebywającymi w ośrodkach, szpitalach, hospicjach itp.

Kim jest Terapeuta VR?

Terapeuta VR to specjalista posiadający wiedzę i umiejętności w danym obszarze, który dodatkowo na kursie nabywa umiejętność realizacji swojej pracy z wykorzystaniem technologii VR.

Stawiamy na umiejętności praktyczne - uczestnicy naszych kursów w praktyce poznają technologię VR i zdobywają umiejętności jej wykorzystania w swojej pracy zawodowej.

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

16

Data zakończenia rekrutacji

11-09-2024

Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	117
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości TGLS Quality Alliance

Cel

Cel edukacyjny

- Zdobycie wiedzy i umiejętności obsługi innowacyjnego narzędzia, jakim są gogle Wirtualnej Rzeczywistości.
- Zdobycie wiedzy na temat tworzenia własnych scenariuszy pracy z VR w terapii i edukacji.
- Poznanie sposobów dostosowania sposobu pracy z VR do potrzeb swoich podopiecznych.
- Poznanie odpowiednich aplikacji VR – płatnych i bezpłatnych.
- Nauczenie się organizowania zajęć z elementami VR w sposób kreatywny, bezpieczny i z konkretną korzyścią dla uczestników.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Wiedza - absolwent kursu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • posiada wiedzę o szerokim obszarze wykorzystania technologii VR w pomocy psychologiczno-pedagogicznej • posiada wiedzę o różnych aplikacjach VR, zarówno płatnych, jak i bezpłatnych, dostosowując je do konkretnych celów edukacyjnych i terapeutycznych. 	<ul style="list-style-type: none"> - Absolwent potrafi wymienić i szczegółowo opisać różne zastosowania VR w kontekście pomocy psychologiczno-pedagogicznej - Absolwent jest w stanie zidentyfikować i porównać co najmniej pięć różnych aplikacji VR, wskazując ich zalety i wady w kontekście edukacyjnym i terapeutycznym. 	Prezentacja
<p>Umiejętności - absolwent kursu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi efektywnie obsługiwać gogle VR, korzystając z ich pełnych funkcji w kontekście edukacyjnym i terapeutycznym. • potrafi tworzyć i implementować własne scenariusze wykorzystujące VR, dostosowane do specyficznych potrzeb edukacyjnych i terapeutycznych. • potrafi indywidualizować i modyfikować metody pracy z VR, aby odpowiadały one na potrzeby i możliwości swoich podopiecznych. • potrafi planować i prowadzić zajęcia z wykorzystaniem VR, zapewniając kreatywność, bezpieczeństwo oraz realne korzyści dla uczestników 	<ul style="list-style-type: none"> - Absolwent demonstruje praktyczne umiejętności obsługi gogli VR, wykonując konkretne zadania podczas sesji praktycznej - Absolwent przygotowuje i prezentuje scenariusz sesji z wykorzystaniem VR, który jest oceniany przez komisję pod kątem zgodności z potrzebami edukacyjnymi i terapeutycznymi - Absolwent opisuje sesję VR, w której demonstruje umiejętność dostosowania metod pracy do indywidualnych potrzeb uczestników. - Absolwent tworzy plan zajęć i przeprowadza je, z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa oraz kreatywności 	<p>Prezentacja</p> <p>Analiza dowodów i deklaracji</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Kompetencje społeczne - - absolwent kursu: • potrafi współpracować z zespołem specjalistów (np. nauczycieli, terapeutów) w celu opracowywania i realizacji scenariuszy pracy z VR • wykazuje empatię, rozumiejąc potrzeby i ograniczenia podopiecznych, co pozwala na dostosowanie metod pracy z VR do indywidualnych wymagań	- Absolwent uczestniczy w grupowym projekcie, którego celem jest opracowanie scenariusza pracy z VR, oceniane przez współpracowników oraz prowadzącego kurs. - Absolwent przeprowadza sesję z VR, w której wykazuje umiejętność empatycznego podejścia do uczestników, oceniane poprzez obserwację i feedback od uczestników oraz superwizorów	Prezentacja Analiza dowodów i deklaracji Debata ustrukturyzowana

Kwalifikacje

Inne kwalifikacje

Uznane kwalifikacje

Pytanie 4. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kwalifikacji jest rozpoznawalny i uznawalny w danej branży/sektorze (czy certyfikat otrzymał pozytywne rekomendacje od co najmniej 5 pracodawców danej branży/ sektorów lub związku branżowego, zrzeszającego pracodawców danej branży/sektorów)?

Certyfikat Terapeuty VR jest rozpoznawalny i uznawalny wśród podmiotów z obszaru pomocy psychologiczno-pedagogicznej i otrzymał pozytywne rekomendacje od 8 pracodawców tej branży.

Informacje

Podstawa prawna dla Podmiotów / kategorii Podmiotów	uprawnionych do wydawania dokumentów potwierdzających uzyskanie kwalifikacji, w tym w zawodzie
Nazwa/Kategoria Podmiotu prowadzącego walidację	Unicorn VR World
Podmiot prowadzący walidację jest zarejestrowany w BUR	Nie
Nazwa/Kategoria Podmiotu certyfikującego	Unicorn VR World
Podmiot certyfikujący jest zarejestrowany w BUR	Tak

Program

I. Obsługa, konfiguracja i BHP korzystania z gogli VR:

- VR w zabawie, grach i rozrywce (instalowanie i poznanie oprogramowania)

- VR w edukacji i rozwoju (poznawanie oprogramowania z różnych źródeł)

- przygotowanie klientów do pracy z VR

- zasady, bezpieczeństwo i wstępne wskazówki do pracy z klientem

II. VR w praktyce – aplikacje do pracy, współpracy i terapii w VR:

- relacje uczestników – wybrane aplikacje VR

- VR w praktyce – przygotowanie do zajęć z VR

- prezentacja bazy aplikacji VR wykorzystywanych w terapii

- omówienie zasad tworzenia scenariuszy zajęć z VR

III. VR w praktyce – planowanie i realizacje zajęć z VR

- prezentacje swoich scenariuszy zajęć

- prezentacja aplikacji i narzędzi do współpracy w VR

- tworzenie VR od kuchni – proces tworzenia aplikacji VR

- VR w praktyce – m. in. Łączenie VR z tradycyjną pracą i ćwiczeniami

IV. VR w praktyce – superwizja wykorzystania VR

- prezentacja pomysłów na sesje VR

- feedback, wymiana doświadczeń z pracy z VR

- prezentacja bazy aplikacji VR wykorzystywanych w terapii

V. Superwizja pracy z VR ze swoimi klientami – cz. 1

- prezentacja case study + feedback, wymiana doświadczeń

- ćwiczenie nowych form realizacji zajęć

- praca terapeutyczna z wykorzystaniem programów VR

- praca z osobami dorosłymi i seniorami

- ćwiczenia praktyczne – spotkanie grupy w VR

VI. Superwizja pracy z VR ze swoimi klientami – cz. 2

- feedback, wymiana doświadczeń

- praca w obszarze kompetencji społecznych oraz terapii lęków i fobii

- praca terapeutyczna w obszarze depresji, traumy, seksuologii

- prezentacja metody Therapy VR i jej założeń

- ćwiczenie nowych form realizacji zajęć

VII. Superwizja pracy z VR – aplikacja Therapy VR

- prezentacja zaliczeniowego case study

- praca terapeutyczna z VR z podopiecznymi

- propozycja dalszej współpracy po zakończeniu kursu

- możliwości dalszego rozwoju kompetencji pracy z VR

- wskazówki i rekomendacje do dalszego rozwoju kompetencji używania VR

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	9 500,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	9 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	81,20 PLN
Koszt osobogodziny netto	81,20 PLN
W tym koszt walidacji brutto	150,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	150,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	150,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	150,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 3



1 z 3

Wojciech Kreft

Psycholog, doradca zawodowy, trener i e-trener, wykładowca akademicki, innowator, terapeuta VR. Posiada szerokie doświadczenie w psychologii, poradnictwie zawodowym, edukacji i szkoleniach. Praktyk w zakresie tworzenia nowoczesnych narzędzi i programów komputerowych w dziedzinie psychologii, doradztwa kariery i informacji zawodowej. Wykładowca akademicki m.in. na Akademii Ekonomiczno-Humanistycznej w Warszawie kierunek psychologia – m.in. przedmiot „E-terapia - wykorzystanie narzędzi informatycznych w terapii

psychologicznej”

Współautor pierwszej Metodologii tworzenia Indywidualnych Planów Działania. Autor koncepcji i koordynator wdrożenia innowacyjnej sieci Mobilnych Centrów Informacji Zawodowej OHP oraz Szkolnych Ośrodków Kariery (SzOK-ów).

Ekspert Komisji Unii Europejskiej (Lifelong Guidance Expert Group, 2002-2004). Autor raportów i analiz dotyczących poradnictwa zawodowego i rynku pracy (m.in. dla OECD, World Bank, Komisja UE),

Innowator łączący nowe technologie cyfrowe z tworzeniem narzędzi rozwoju osobistego i zawodowego

Współtwórca start-upu Unicorn VR World wykorzystującego grywalizację i technologię wirtualnej rzeczywistości (VR)



2 z 3

Justyna Bogusław

Terapeutka, współprowadząca Kurs Terapeuty VR

Pedagog, oligofrenopedagog, terapeutka osób z zaburzeniami ze spektrum autyzmu i terapeutka behawioralna.



3 z 3

Magdalena Benedyk

Terapeutka, współprowadząca Kurs Terapeuty VR

Innowatorka, Terapeutka w ZSS nr 1 w Zielonej Górze

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują dostęp do dedykowanych materiałów szkoleniowych, w tym filmów, bazy opisów aplikacji VR oraz scenariuszy zajęć edukacyjno-terapeutycznych z wykorzystaniem VR

Uczestnicy otrzymują dostęp dedykowanej grupy na Facebooku do bieżącej komunikacji, pytań i wymiany wiedzy

Godzina szkolenia teoretycznego jest godziną lekcyjną (45 min) i przysługuje od 5 do 15 minutowa przerwa pomiędzy nimi.

Godzina szkolenia praktycznego wynosi 60 min (godzina zegarowa)

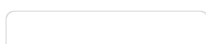
Warunki techniczne

Spotkania odbywają się zdalnie w czasie rzeczywistym na platformie MS Teams

Do pracy w trakcie szkolenia potrzebne będą:

- Komputer lub tablet lub smartfon – do video-połączeń
- smartfon lub tablet – do instalacji aplikacji Oculus
- dobre łącze internetowe umożliwiające video-spotkania

Kontakt



Wojciech Kreft



E-mail wojtek.kreft@unicornvr.world

Telefon (+48) 602 637 830