



VOBACOM sp. z o.o.
Brak ocen dla tego dostawcy

Akademia AI & AR dla edukatorów i trenerów - szkolenie

Numer usługi 2024/11/18/157794/2418383

- Toruń / stacjonarna
- Usługa szkoleniowa
- 48 h
- 10.05.2025 do 08.06.2025

5 400,00 PLN brutto

5 400,00 PLN netto

112,50 PLN brutto/h

112,50 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Aplikacje biznesowe

Sposób dofinansowania

wsparcie dla osób indywidualnych

Grupa docelowa usługi

Grupą docelową programu "AI & AR w nauczaniu" są edukatorzy, trenerzy, nauczyciele i specjaliści zajmujący się szkoleniami, którzy chcą wzbogacić swoje kompetencje o nowoczesne technologie wspierające proces dydaktyczny. Program jest przeznaczony dla osób prowadzących zajęcia w różnych typach placówek edukacyjnych (szkoły, uczelnie, centra szkoleniowe) oraz w firmach, które organizują szkolenia dla pracowników i klientów. Idealni uczestnicy to osoby, które pragną stosować innowacyjne metody nauczania, angażować uczniów w proces zdobywania wiedzy, personalizować treści edukacyjne i wprowadzać interaktywne zasoby dydaktyczne wspierane przez AI i AR.

Usługa adresowana również dla Uczestników Projektu Kierunek-Rozwój.

Minimalna liczba uczestników

8

Maksymalna liczba uczestników

14

Data zakończenia rekrutacji

04-05-2025

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Liczba godzin usługi

48

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Usługa pn. "Akademia AI & AR - szkolenie dla edukatorów i trenerów" przygotowuje uczestników do samodzielnego zastosowania technologii sztucznej inteligencji i rozszerzonej rzeczywistości w procesach edukacyjnych oraz przy tworzeniu interaktywnych materiałów dydaktycznych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Personalizuje nauczanie przy pomocy AI.	Tworzy spersonalizowaną ścieżkę nauczania dopasowaną do indywidualnych potrzeb ucznia.	Prezentacja
Tworzy interaktywne zasoby edukacyjne z użyciem AR.	Projektuje interaktywny zasób edukacyjny, taki jak symulacja lub model 3D, z zastosowaniem AR.	Prezentacja
Wykorzystuje AI do monitorowania postępów i automatyzacji oceniania.	Wykorzystuje AI do automatycznego generowania raportów postępów i oceniania prac uczniów.	Prezentacja
Projektuje angażujące interaktywne lekcje z wykorzystaniem AR.	Planuje i przeprowadza lekcję, w której uczniowie korzystają z interaktywnych materiałów AR.	Obserwacja w warunkach symulowanych
Stosuje zasady wdrażania AI i AR w edukacji z uwzględnieniem etyki i bezpieczeństwa.	Wymienia zasady etycznego stosowania AI i AR oraz ocenił ryzyka związane z wdrażaniem tych technologii.	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Tak

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Tak

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Tak

Program

Całkowity czas trwania usługi to 48 godziny (44 godziny szkolenia i 4 godziny walidacji).

Dzień 1: Wprowadzenie do Sztucznej Inteligencji i Rozszerzonej Rzeczywistości w Edukacji

1. Podstawy AI i AR: Przegląd koncepcji, narzędzi oraz możliwości obu technologii.
2. Przykłady zastosowań w edukacji: Jak AI i AR wspierają proces uczenia się, personalizację oraz angażowanie uczniów.

Przerwa: 30 minut od godziny 13:00 do godziny 13:30

3. Analiza potrzeb edukacyjnych: Jak AI i AR mogą odpowiadać na wyzwania edukacyjne.
4. Ćwiczenia praktyczne: Przegląd dostępnych narzędzi AI i AR oraz ich funkcji dla edukatorów.

Dzień 2: Personalizacja Nauczania z Wykorzystaniem AI

1. Personalizowane systemy nauczania: Tworzenie ścieżek edukacyjnych dopasowanych do potrzeb uczniów.
2. Monitorowanie postępów i analiza wyników: AI w śledzeniu postępów ucznia i dostosowywaniu materiału.

Przerwa: 30 minut od godziny 13:00 do godziny 13:30

3. Dostosowanie treści do różnych stylów nauczania: Jak AI rozpoznaje i dopasowuje się do stylu uczenia się uczniów.
4. Praktyczne warsztaty: Tworzenie spersonalizowanego materiału edukacyjnego przy pomocy narzędzi AI.

Dzień 3: Tworzenie Interaktywnych Zasobów Edukacyjnych z AR

1. AR w projektowaniu lekcji: Jak tworzyć zasoby AR, które ułatwią przyswajanie treści.
2. Interaktywne aplikacje AR: Przegląd aplikacji do tworzenia interaktywnych ćwiczeń i quizów.

Przerwa: 30 minut od godziny 13:00 do godziny 13:30

3. Przykłady zastosowań w różnych przedmiotach: Wykorzystanie AR do nauki języków, nauk ścisłych, historii itp.
4. Warsztaty praktyczne: Tworzenie własnych zasobów edukacyjnych przy użyciu AR, takich jak interaktywne modele i symulacje.

Dzień 4: Zarządzanie Procesem Nauczania z AI – Ocena i Automatyzacja

1. Automatyzacja oceniania i feedbacku: Jak AI może przyspieszyć ocenianie prac uczniów.
2. Systemy monitorowania i raportowania: Narzędzia AI do śledzenia postępów i raportowania wyników.

Przerwa: 30 minut od godziny 13:00 do godziny 13:30

3. Automatyzacja komunikacji z uczniami i rodzicami: AI jako wsparcie w kontaktach z uczniami i ich rodzinami.
4. Praktyczne ćwiczenia: Symulacja oceniania i monitorowania postępów uczniów z użyciem narzędzi AI.

Dzień 5: Wykorzystanie AR do Nauki Praktycznych Umiejętności i Zwiększania Zaangażowania Uczniów

1. Symulacje i modele 3D: Wykorzystanie AR do nauki przez doświadczenie (np. symulacje laboratoryjne, eksperymenty).
2. Gry edukacyjne i ćwiczenia praktyczne: Jak projektować gry i interaktywne ćwiczenia z użyciem AR.

Przerwa: 30 minut od godziny 13:00 do godziny 13:30

3. Podnoszenie zaangażowania uczniów: Jak AR może zwiększyć motywację i zaangażowanie w naukę.
4. Ćwiczenia praktyczne: Tworzenie scenariuszy i zasobów AR do nauki praktycznych umiejętności.

Dzień 6: Przyszłość AI i AR w Edukacji – Wdrażanie, Etyka i Bezpieczeństwo

1. Wdrożenie AI i AR w placówkach edukacyjnych: Strategie i najlepsze praktyki.
2. Etyka i odpowiedzialność: Etyczne aspekty korzystania z AI i AR w edukacji, kwestie prywatności i bezpieczeństwa danych uczniów.

Przerwa: 30 minut od godziny 11:00 do godziny 11:30

3. Nowe trendy w AI i AR w edukacji: Przegląd nadchodzących innowacji i ich potencjału edukacyjnego.
4. Praca projektowa: Uczestnicy opracowują plan wdrożenia wybranych narzędzi AI i AR w swoim środowisku edukacyjnym.

5. Walidacja (240 min).

Informacje dodatkowe:

1h - godzina zegarowa (60 min)

W czas trwania usługi nie są wliczone przerwy.

Czas trwania zajęć praktycznych wynosi 12 godzin.

Zajęcia odbywają się w odpowiednio wyposażonej sali szkoleniowej, zapewniającej komfort pracy.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 25

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 25 Podstawy AI i AR: Przegląd koncepcji, narzędzi oraz możliwości obu technologii.	Jacek Matulewski	10-05-2025	09:00	11:00	02:00
2 z 25 Przykłady zastosowań w edukacji: Jak AI i AR wspierają proces uczenia się, personalizację oraz angażowanie uczniów.	Jacek Matulewski	10-05-2025	11:00	13:00	02:00
3 z 25 Analiza potrzeb edukacyjnych: Jak AI i AR mogą odpowiadać na wyzwania edukacyjne.	Jacek Matulewski	10-05-2025	13:30	15:00	01:30
4 z 25 4. Ćwiczenia praktyczne: Przegląd dostępnych narzędzi AI i AR oraz ich funkcji dla edukatorów.	Jacek Matulewski	10-05-2025	15:00	17:30	02:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 25 1. Personalizowane systemy nauczania: Tworzenie ścieżek edukacyjnych dopasowanych do potrzeb uczniów.	Jacek Matulewski	11-05-2025	09:00	11:00	02:00
6 z 25 2. Monitorowanie postępów i analiza wyników: AI w śledzeniu postępów ucznia i dostosowywaniu materiału.	Jacek Matulewski	11-05-2025	11:00	13:00	02:00
7 z 25 Dostosowanie treści do różnych stylów nauczania: Jak AI rozpoznaje i dopasowuje się do stylu uczenia się uczniów.	Jacek Matulewski	11-05-2025	13:30	15:00	01:30
8 z 25 Praktyczne warsztaty: Tworzenie spersonalizowanego materiału edukacyjnego przy pomocy narzędzi AI.	Jacek Matulewski	11-05-2025	15:00	17:30	02:30
9 z 25 AR w projektowaniu lekcji: Jak tworzyć zasoby AR, które ułatwią przyswajanie treści.	Małgorzata Czerwonka	24-05-2025	09:00	11:00	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p>10 z 25 Interaktywne aplikacje AR: Przegląd aplikacji do tworzenia interaktywnych ćwiczeń i quizów.</p>	Małgorzata Czerwonka	24-05-2025	11:00	13:00	02:00
<p>11 z 25 Przykłady zastosowań w różnych przedmiotach: Wykorzystanie AR do nauki języków, nauk ścisłych, historii itp.</p>	Małgorzata Czerwonka	24-05-2025	13:30	15:00	01:30
<p>12 z 25 Warsztaty praktyczne: Tworzenie własnych zasobów edukacyjnych przy użyciu AR, takich jak interaktywne modele i symulacje.</p>	Małgorzata Czerwonka	24-05-2025	15:00	17:30	02:30
<p>13 z 25 Automatyzacja oceniania i feedbacku: Jak AI może przyspieszyć ocenianie prac uczniów.</p>	Rafał Linowiecki	25-05-2025	09:00	11:00	02:00
<p>14 z 25 Systemy monitorowania i raportowania: Narzędzia AI do śledzenia postępów i raportowania wyników.</p>	Rafał Linowiecki	25-05-2025	11:00	13:00	02:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 25 Automatyzacja komunikacji z uczniami i rodzicami: AI jako wsparcie w kontaktach z uczniami i ich rodzinami.	Rafał Linowiecki	25-05-2025	13:30	15:00	01:30
16 z 25 Praktyczne ćwiczenia: Symulacja oceniania i monitorowania postępów uczniów z użyciem narzędzi AI.	Rafał Linowiecki	25-05-2025	15:00	17:30	02:30
17 z 25 Symulacje i modele 3D: Wykorzystanie AR do nauki przez doświadczenie (np. symulacje laboratoryjne, eksperymenty).	Małgorzata Czerwonka	07-06-2025	09:00	11:00	02:00
18 z 25 Gry edukacyjne i ćwiczenia praktyczne: Jak projektować gry i interaktywne ćwiczenia z użyciem AR.	Małgorzata Czerwonka	07-06-2025	11:00	13:00	02:00
19 z 25 Podnoszenie zaangażowania uczniów: Jak AR może zwiększyć motywację i zaangażowanie w naukę.	Małgorzata Czerwonka	07-06-2025	13:30	15:00	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
20 z 25 Ćwiczenia praktyczne: Tworzenie scenariuszy i zasobów AR do nauki praktycznych umiejętności.	Małgorzata Czerwonka	07-06-2025	15:00	17:30	02:30
21 z 25 Wdrożenie AI i AR w placówkach edukacyjnych: Strategie i najlepsze praktyki.	Rafał Linowiecki	08-06-2025	09:00	10:00	01:00
22 z 25 Etyka i odpowiedzialność: Etyczne aspekty korzystania z AI i AR w edukacji, kwestie prywatności i bezpieczeństwa danych uczniów.	Rafał Linowiecki	08-06-2025	10:00	11:00	01:00
23 z 25 Nowe trendy w AI i AR w edukacji: Przegląd nadchodzących innowacji i ich potencjału edukacyjnego.	Rafał Linowiecki	08-06-2025	11:30	12:00	00:30
24 z 25 Praca projektowa: Uczestnicy opracowują plan wdrożenia wybranych narzędzi AI i AR w swoim środowisku edukacyjnym.	Rafał Linowiecki	08-06-2025	12:00	13:30	01:30
25 z 25 Walidacja (prezentacja, obserwacja w warunkach symulowanych, test teoretyczny)	-	08-06-2025	13:30	17:30	04:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 400,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 400,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	112,50 PLN
Koszt osobogodziny netto	112,50 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 3



1 z 3

Jacek Matulewski

Fizyk i informatyk zatrudniony na Wydziale Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu, gdzie habilitował się z optyki kwantowej.

Zajmuje się projektowaniem, tworzeniem i badaniem gier terapeutycznych, tworzeniem oprogramowania na potrzeby badań eksperymentalnych i klinicznych, a także oprogramowania korzystającego z interakcji wzrokowej (z użyciem eye-trackersów) m.in. dla osób niepełnosprawnych. Jego zainteresowania programowaniem dotyczą w szczególności platformy .NET i języka C#. Autor kilkunastu podręczników programowania.

Doświadczenie zawodowe zdobyte nie wcześniej niż 5 lat przed datą wprowadzenia szczegółowych danych dotyczących oferowanej usługi.

Fizyk i informatyk, wieloletni wykładowca akademicki, który w ciągu ostatnich 5 lat prowadził liczne projekty badawcze i szkoleniowe związane z AI i AR. Specjalizuje się w projektowaniu narzędzi edukacyjnych wykorzystujących AI oraz rozszerzoną rzeczywistość w edukacji.

Więcej informacji: <https://jacekmatulewski.fizyka.umk.pl/>



2 z 3

Małgorzata Czerwonka

Koordinowanie i współpraca z zespołem, projektowanie i prowadzenie badań naukowych oraz posługiwanie się odpowiednimi narzędziami, wykładowca akademicki na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu, przeprowadzanie warsztatów, testowanie produktów cyfrowych.

Ekspertka w projektowaniu i wdrażaniu cyfrowych technologii edukacyjnych. W ciągu ostatnich 5 lat prowadziła szkolenia i warsztaty dotyczące wykorzystania AR w edukacji oraz testowała narzędzia wspierające interaktywną naukę.



3 z 3

Rafał Linowiecki

Head of AI @Legalcluster. Asystent na Wydziale Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu. Od ponad 11 lat w branży IT specjalizuje się w wytwarzaniu oprogramowania, chmur publicznych oraz zastosowania algorytmów sztucznej inteligencji. W swoim portfolio ma projekty z zakresu Web Development, AI, BI, BigData oraz IoT zrealizowane zarówno dla małych startupów jak i wielkich korporacji na rynku. Autor publikacji z zakresu platform sterowanych wzrokowo oraz autorskich algorytmów z zakresu uczenia maszynowego. Wolny czas poświęca szkoleniom dla osób z branży oraz organizuje bezpłatne warsztaty w ramach społeczności Azure User Group Poland.

Ekspert AI, wykładowca akademicki z doświadczeniem praktycznym w tworzeniu i wdrażaniu rozwiązań AI dla edukacji i biznesu. W ciągu ostatnich 5 lat prowadził szkolenia z zakresu projektowania narzędzi do automatyzacji i monitorowania wyników edukacyjnych.

Więcej informacji: <https://www.linkedin.com/in/rafal-linowiecki/>

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Po szkoleniu uczestnik otrzyma materiały elektroniczne w tym:

- materiały instruktażowe,
- linki do tutoriali i stron z informacjami rozszerzającymi.

Informacje dodatkowe

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach Projektu Kierunek-Rozwój.

Kompetencja związana z cyfrową transformacją.

Adres

ul. Włocławska 169C

87-100 Toruń

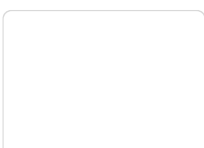
woj. kujawsko-pomorskie

Siedziba firmy VOBACOM sp. z o.o. - Centrum Badawczo Rozwojowe PILAR.

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi

Kontakt



Jagoda Wiśniewska

E-mail szkolenia@vobacom.pl



Telefon (+48) 690 850 443