



UNICORN VR  
WORLD SPÓŁKA Z  
OGRANICZONĄ  
ODPOWIEDZIALNOŚ  
CIĄ  
★★★★★ 4,6 / 5  
14 ocen

## Certyfikacyjny Kurs Terapeuty VR Basic+

Numer usługi 2025/05/17/166558/2753437

5 900,00 PLN brutto

5 900,00 PLN netto

86,76 PLN brutto/h

86,76 PLN netto/h

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 68 h

📅 08.10.2025 do 19.11.2025

## Informacje podstawowe

### Kategoria

Zdrowie i medycyna / Psychologia i rozwój osobisty

### Identyfikatory projektów

Małopolski Pociąg do kariery

**Usługa dostępna dla wszystkich oraz również adresowana dla Uczestników Projektu "Małopolski pociąg do kariery" i/lub dla Uczestników Projektu "Nowy start w Małopolsce z EURESem"**

Kurs dedykowany do specjalistów pomocy psychologiczno-pedagogicznej:

- terapeutów pedagogicznych, pedagogów, nauczycieli, logopedów i pedagogów specjalnych, nauczycieli wspomagających
- psychologów, psychoterapeutów
- socjoterapeutów i terapeutów

### Grupa docelowa usługi

Skorzystać z niego mogą z niego specjaliści pracujący z dziećmi, 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 za

### Minimalna liczba uczestników

4

|                                 |                                    |
|---------------------------------|------------------------------------|
| Maksymalna liczba uczestników   | 16                                 |
| Data zakończenia rekrutacji     | 07-10-2025                         |
| Forma prowadzenia usługi        | zdalna w czasie rzeczywistym       |
| Liczba godzin usługi            | 68                                 |
| Podstawa uzyskania wpisu do BUR | Znak Jakości TGLS Quality Alliance |

## Cel

### Cel edukacyjny

- Przygotowuje do samodzielnej obsługi innowacyjnego narzędzia, jakim są gogle Wirtualnej Rzeczywistości.
- Przygotowuje do tworzenia spersonalizowanych scenariuszy pracy z VR w terapii i edukacji.
- Przygotowuje do pracy z VR odpowiednio do potrzeb swoich podopiecznych.
- Przygotowuje do samodzielnego prowadzenia zajęć z elementami VR w sposób kreatywny i bezpieczny

### Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

| Efekty uczenia się                                                                                                              | Kryteria weryfikacji                                                                                                                                                                                                          | Metoda walidacji                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| Uruchamia i obsługuje gogle VR i wykorzystuje je w swojej pracy w obszarze pomocy psychologiczno-pedagogicznej                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- sprawdza podstawowe parametry działania gogli VR</li> <li>- omawia zasady korzystania z gogli VR w swojej pracy zawodowej</li> </ul>                                                 | Prezentacja                         |
| Dobiera i dostosowuje wybrane aplikacje VR do konkretnych celów edukacyjnych i terapeutycznych.                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- uruchamia różnorodne aplikacje VR przydatne w obszarze pomocy psychologiczno-pedagogicznej</li> <li>- omawia ich zalety i wady w kontekście edukacyjnym i terapeutycznym.</li> </ul> | Prezentacja                         |
| Tworzy i implementuje własne scenariusze wykorzystujące VR, dostosowane do specyficznych potrzeb edukacyjnych i terapeutycznych | - omawia i prezentuje scenariusze sesji z wykorzystaniem VR pod kątem zgodności z potrzebami edukacyjnymi i terapeutycznymi                                                                                                   | Prezentacja                         |
|                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                               | Analiza dowodów i deklaracji        |
| Personalizuje interwencję wsparcia z VR do potrzeb i możliwości swoich podopiecznych                                            | - opisuje sesję VR, w której demonstruje umiejętność dostosowania metod pracy do indywidualnych potrzeb uczestników                                                                                                           | Debata ustrukturyzowana             |
|                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                               | Prezentacja                         |
|                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                               | Obserwacja w warunkach symulowanych |

# 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)?

TAK

### Informacje

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

## Program

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 i podobnych.

Kurs realizowany jest zdalnie w czasie rzeczywistym w grupach liczących od 4 do 16 osób

Każdy uczestnik posiada gogle VR (własne lub wypożyczone na czas kursu)

Usługa jest prowadzona w trybie godzin dydaktycznych (45 min x 21 jednostek) dla zajęć teoretycznych przerwy nie wliczają się w czas trwania usługi oraz dla zajęć praktycznych wynosi 60 min ( godzina zegarowa)

Zajęcia praktyczne w wymiarze 6 godzin / tydzień (47 godzin razem) realizowane są w elastycznie ustalonym czasie indywidualnie w okresie trwania kursu.

Obszary programowe / etapy kursu (wszystkie realizowane w dynamicznej formie - rozmowa na żywo, współdzielenie ekrany, prezentacja oraz dyskusja):

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

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

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

IV. VR w praktyce – superwizja wykorzystania VR

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

- VI. Poznanie aplikacji VR – m.in. aplikacja Theraply VR
- VII. Poznanie aplikacji VR – mindfullnes i relaksacja
- VIII. Przeprowadzenie walidacji efektów uczenia się

# 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 | 5 900,00 PLN |
| Koszt przypadający na 1 uczestnika netto  | 5 900,00 PLN |
| Koszt osobogodziny brutto                 | 86,76 PLN    |
| Koszt osobogodziny netto                  | 86,76 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

Justyna Bogusław



doświadczony pedagog, oligofrenopedagog, pracujący w Zespole Szkół Specjalnych nr 1 w Zielonej Górze. Swoje doświadczenie zebrała jako: wychowawca w zespołach edukacyjno terapeutycznych, terapeuta osób z zaburzeniami ze spektrum autyzmu, terapeuta behawioralny, terapeuta Integracji Sensorycznej. Szkoleniowiec. Współtwórczyni aplikacji na gogle wirtualnej rzeczywistości tj. Wymodeluj aplikacji wraz z narzędziem oceny postępów uczenia codziennych czynności dla osób o wysokich potrzebach wsparcia) elementów aplikacji Therapy VR dla osób z SPE odpowiedzialnej m.in. za koordynację wzrokowo-ruchową i szybkość reakcji. Wykorzystuje VR do wspierania techniki czytania globalnego i sylabowego oraz nauki elementów matematyki. Współprowadząca i współtworząca jego program od 3 lat.



2 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, Word 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)



3 z 3

### Magdalena Benedyk

pedagog, oligofrenopedagog, pracuje w Zespole Szkół Specjalnych nr 1 w Zielonej Górze.

Wychowawca w zespole edukacyjno terapeutycznym, terapeuta integracji bilateralnej, pasjonatka komunikacji alternatywnej i wspomagającej. Współtwórczyni aplikacji na gogle wirtualnej rzeczywistości-“Wymodeluj”. Współprowadząca kurs terapeuty VR. Osoba poszukująca nowych rozwiązań w edukacji. W swojej codziennej pracy staram się połączyć nowoczesne technologie z tradycyjnymi formami edukacji.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują materiały odnoszące się bezpośrednio do realizowanego kursu: dostęp do dedykowanych materiałów szkoleniowych, w tym filmów, bazy opisów aplikacji VR oraz scenariuszy zajęć edukacyjno-terapeutycznych z wykorzystaniem VR.

### Informacje dodatkowe

Uczestnik zobowiązany jest do obecności w wymiarze 100 % zajęć.

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

Dostawca Usługi zapewnia dostęp do platformy edukacyjnej Teams

Warunki techniczne niezbędne do udziału w kursie online online -

do pracy w trakcie szkolenia niezbędne będą:

- komputer (PC lub iOS) – do video-połączeń (spotkania na Teams)
- smartfon lub tablet (system Android) – do instalacji aplikacji Oculus
- dobre łącze internetowe (podczas dyskusji, superwizji, rozmów - włączamy kamerki)
- każdy uczestnik posiada gogle VR (własne lub wypożyczone na czas kursu)

Łącze internetowe: min download: 10 Mb/s, min upload: 10 Mb/s (zaleca się korzystanie z łącza stałego)

Podstawą do rozliczenia usługi jest wygenerowanie z systemu raportu, umożliwiającego identyfikację wszystkich uczestników oraz zastosowanego narzędzia.

## Kontakt



**Wojciech Kreft**

**E-mail** wojtek.kreft@unicornvr.world

**Telefon** (+48) 602 637 830