



Ernabo Adrian Flak

★★★★★ 4,7 / 5

555 ocen

Nowoczesne środowisko edukacyjne – technologie, automatyzacja i grywalizacja-szkolenie

Numer usługi 2025/06/16/22948/2818319

📍 Gliwice / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 32 h

📅 22.09.2025 do 25.09.2025

9 984,00 PLN brutto

9 984,00 PLN netto

312,00 PLN brutto/h

312,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Aplikacje biznesowe

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do:

- **trenerów, edukatorów, mentorów i konsultantów rozwojowych** realizujących szkolenia, warsztaty, projekty edukacyjne i społeczne w organizacjach pozarządowych oraz w ramach działań grantowych i społecznych
- **koordynatorów i menedżerów projektów edukacyjnych i rozwojowych w fundacjach, stowarzyszeniach, administracji publicznej i instytucjach kultury** odpowiedzialnych za wdrażanie nowoczesnych usług edukacyjnych i zarządzanie środowiskiem uczenia się
- **specjalistów ds. e-learningu i LMS** w organizacjach realizujących edukację zdalną i hybrydową na potrzeby NGO, administracji oraz projektów z komponentem cyfrowym
- **innowatorów edukacyjnych i osób odpowiedzialnych za modernizację metod kształcenia**, wdrażających nowoczesne technologie edukacyjne (LMS, SCORM, AI, grywalizację, automatyzację) w działaniach organizacji
- **specjalistów ds. dostępności cyfrowej, edukacji włączającej i projektowania dostępnych usług edukacyjnych**, zainteresowanych tworzeniem dostępnych treści

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

6

Data zakończenia rekrutacji

21-09-2025

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Liczba godzin usługi

32

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje uczestników do projektowania i zarządzania nowoczesnym środowiskiem edukacyjnym w LMS, wdrażania treści SCORM, automatyzacji procesów edukacyjnych oraz projektowania mechanizmów grywalizacji, które angażują uczestników szkoleń.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

| Efekty uczenia się | Kryteria weryfikacji | Metoda walidacji |
|---|--|------------------|
| Wyjaśnia podstawowe funkcjonalności systemów LMS (Moodle, iSpring, Captivate) | Wskazuje funkcje LMS: tworzenie kursów, zarządzanie użytkownikami, śledzenie postępu, certyfikacja | Test teoretyczny |
| Charakteryzuje standard SCORM i jego zastosowanie w e-learningu | Opisuje standard SCORM 1.2 i 2004 oraz różnice między nimi. | Test teoretyczny |
| | Charakteryzuje zasady działania i śledzenia postępu w LMS | Test teoretyczny |
| Wyjaśnia zasady projektowania angażujących treści e-learningowych | Wymienia podstawowe zasady skutecznego projektowania treści interaktywnych. | Test teoretyczny |
| Omawia możliwości automatyzacji procesów w LMS i w systemach wspierających | Wskazuje przykładowe procesy do automatyzacji w LMS | Test teoretyczny |
| | Wskazuje narzędzia do realizacji automatyzacji w LMS | Test teoretyczny |
| Wyjaśnia znaczenie monitorowania efektów uczenia się w e-learningu | Opisuje informacje dostarczające raporty LMS wskaźniki warto analizować i jak wykorzystać dane do poprawy kursów | Test teoretyczny |
| | Opisuje sposób wykorzystania wskaźników do poprawy kursu | Test teoretyczny |

| Efekty uczenia się | Kryteria weryfikacji | Metoda walidacji |
|---|---|--------------------------------------|
| Projektuje własny scenariusz grywalizacji | Opracowuje scenariusz grywalizacji zawierający: cele grywalizacji, mechaniki (np. punktacja, odznaki, rankingi), zasady przyznawania nagród | Obserwacja w warunkach rzeczywistych |
| | Określa cele grywalizacji, mechaniki i zasady przyznawania nagród | Obserwacja w warunkach rzeczywistych |
| | Omawia sposób wdrożenia scenariusza w kursie LMS | Wywiad swobodny |

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

Program szkolenia jest dostosowany do potrzeb uczestników usługi oraz głównego celu usługi i jej charakteru oraz obejmuje zakres tematyczny usługi.

Szkolenie zawiera część teoretyczną (25 h), praktyczną (5 h) oraz walidację (2 h). Przerwy nie są wliczone w ogólny czas usługi rozwojowej. Harmonogram usługi może ulec nieznacznemu przesunięciu, ponieważ ilość przerw oraz długość ich trwania zostanie dostosowana indywidualnie do potrzeb uczestników szkolenia. Łączna długość przerw podczas szkolenia nie będzie dłuższa aniżeli zawarta w harmonogramie.

Usługa realizowana jest w godzinach dydaktycznych, w formie zajęć praktyczno-teoretycznych, tzn. Szkolenie w formie zajęć praktyczno-teoretycznych daje możliwość wykorzystania nabytej wiedzy do praktycznego jej zastosowania.

Warunki organizacyjne: praca własna uczestników z wykorzystaniem laptopów

Dzień 1 – Wprowadzenie do LMS i zarządzanie środowiskiem edukacyjnym (6+2 h)

- Omówienie LMS: Moodle, iSpring, Adobe Captivate Prime
- Tworzenie kursów, struktura katalogów, organizacja treści

- Role użytkowników, prawa dostępu i zarządzanie uczestnikami
- Praktyczne ćwiczenia: konfiguracja i organizacja przykładowego kursu

Dzień 2 – Tworzenie treści SCORM i ich wdrażanie (8 h)

- Zasady i możliwości SCORM 1.2 i 2004
- Tworzenie treści w iSpring Suite / Adobe Captivate
- Eksport treści do SCORM i wdrażanie ich w LMS
- Konfiguracja śledzenia postępu i ocen

Dzień 3 – Automatyzacja procesów edukacyjnych i monitorowanie efektów (8 h)

- Automatyzacja zadań w LMS: certyfikaty, powiadomienia, przypomnienia
- Integracja LMS z Zapier, Make, Power Automate
- Narzędzia do walidacji efektów: quizy, testy, raporty z LMS
- Tworzenie raportów postępów i analiz efektywności szkoleń

Dzień 4 – Grywalizacja w edukacji + walidacja (3+3+2 h)

- Podstawy grywalizacji w środowisku edukacyjnym
- Mechaniki i dynamiki grywalizacji: punkty, odznaki, rankingi
- Narzędzia do wdrażania grywalizacji w kursach LMS
- Projektowanie własnego scenariusza grywalizacji
- Walidacja

Usługodawca zapewnia rozdzielność funkcji pomiędzy osobą walidującą a trenerem.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 31

| Przedmiot / temat zajęć | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|--|-------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 1 z 31 Moduł 1. Omówienie LMS: Moodle, iSpring, Adobe Captivate Prime | Adrian Flak | 22-09-2025 | 09:00 | 10:30 | 01:30 |
| 2 z 31 Przerwa | Adrian Flak | 22-09-2025 | 10:30 | 10:45 | 00:15 |
| 3 z 31 Moduł 1. Omówienie LMS: Moodle, iSpring, Adobe Captivate Prime cd. | Adrian Flak | 22-09-2025 | 10:45 | 11:30 | 00:45 |
| 4 z 31 Przerwa | Adrian Flak | 22-09-2025 | 11:30 | 11:45 | 00:15 |
| 5 z 31 Moduł 1. Tworzenie kursów, struktura katalogów, organizacja treści | Adrian Flak | 22-09-2025 | 11:45 | 13:15 | 01:30 |

| Przedmiot / temat zajęć | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|--|-------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 6 z 31 Przerwa | Adrian Flak | 22-09-2025 | 13:15 | 13:45 | 00:30 |
| 7 z 31 Moduł 1. Role użytkowników, prawa dostępu i zarządzanie uczestnikami | Adrian Flak | 22-09-2025 | 13:45 | 14:30 | 00:45 |
| 8 z 31 Moduł 1. Ćwiczenia praktyczne | Adrian Flak | 22-09-2025 | 14:30 | 16:00 | 01:30 |
| 9 z 31 Moduł 2. Zasady i możliwości SCORM 1.2 i 2004 | Adrian Flak | 23-09-2025 | 09:00 | 10:30 | 01:30 |
| 10 z 31 Przerwa | Adrian Flak | 23-09-2025 | 10:30 | 10:45 | 00:15 |
| 11 z 31 Moduł 2. Tworzenie treści w iSpring Suite / Adobe Captivate | Adrian Flak | 23-09-2025 | 10:45 | 12:15 | 01:30 |
| 12 z 31 Przerwa | Adrian Flak | 23-09-2025 | 12:15 | 12:30 | 00:15 |
| 13 z 31 Moduł 2. Eksport treści do SCORM i wdrażanie ich w LMS | Adrian Flak | 23-09-2025 | 12:30 | 14:00 | 01:30 |
| 14 z 31 Przerwa | Adrian Flak | 23-09-2025 | 14:00 | 14:15 | 00:15 |
| 15 z 31 Moduł 2. Konfiguracja śledzenia postępu i ocen | Adrian Flak | 23-09-2025 | 14:15 | 15:45 | 01:30 |
| 16 z 31 Moduł 3. Automatyzacja zadań w LMS | Adrian Flak | 24-09-2025 | 09:00 | 10:30 | 01:30 |
| 17 z 31 Przerwa | Adrian Flak | 24-09-2025 | 10:30 | 10:45 | 00:15 |
| 18 z 31 Moduł 3. Integracja LMS z Zapier, Make, Power Automate | Adrian Flak | 24-09-2025 | 10:45 | 12:15 | 01:30 |

| Przedmiot / temat zajęć | Prowadzący | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|--|-------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| 19 z 31 Przerwa | Adrian Flak | 24-09-2025 | 12:15 | 12:30 | 00:15 |
| 20 z 31 Moduł 3. Narzędzia do walidacji efektów | Adrian Flak | 24-09-2025 | 12:30 | 14:00 | 01:30 |
| 21 z 31 Przerwa | Adrian Flak | 24-09-2025 | 14:00 | 14:30 | 00:30 |
| 22 z 31 Moduł 3. Tworzenie raportów postępów i analiz efektywności szkoleń | Adrian Flak | 24-09-2025 | 14:30 | 16:00 | 01:30 |
| 23 z 31 Moduł 4. Podstawy grywalizacji w środowisku edukacyjnym | Adrian Flak | 25-09-2025 | 09:00 | 09:45 | 00:45 |
| 24 z 31 Przerwa | Adrian Flak | 25-09-2025 | 09:45 | 10:00 | 00:15 |
| 25 z 31 Moduł 4. Mechaniki i dynamiki grywalizacji | Adrian Flak | 25-09-2025 | 10:00 | 10:45 | 00:45 |
| 26 z 31 Przerwa | Adrian Flak | 25-09-2025 | 10:45 | 11:00 | 00:15 |
| 27 z 31 Narzędzia do wdrażania grywalizacji w kursach LMS | Adrian Flak | 25-09-2025 | 11:00 | 11:45 | 00:45 |
| 28 z 31 Przerwa | Adrian Flak | 25-09-2025 | 11:45 | 12:00 | 00:15 |
| 29 z 31 Moduł 4. Projektowanie własnego scenariusza grywalizacji | Adrian Flak | 25-09-2025 | 12:00 | 14:15 | 02:15 |
| 30 z 31 Przerwa | Adrian Flak | 25-09-2025 | 14:15 | 14:30 | 00:15 |
| 31 z 31 Walidacja | Adrian Flak | 25-09-2025 | 14:30 | 16:00 | 01:30 |

Cennik

Cennik

| Rodzaj ceny | Cena |
|---|--------------|
| Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto | 9 984,00 PLN |
| Koszt przypadający na 1 uczestnika netto | 9 984,00 PLN |
| Koszt osobogodziny brutto | 312,00 PLN |
| Koszt osobogodziny netto | 312,00 PLN |

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Adrian Flak

Ukończył studia wyższe I i II stopnia na kierunku Informatyka. Praktyk i szkoleniowiec z zakresu IT, głównie E-commerce, SEO, SEM oraz programowania. W ostatnim roku przeprowadził ponad 100 godzin dydaktycznych szkoleń dotyczących nowoczesnych technik sprzedażowych w Internecie oraz programowania. Ukończył kursy ORACLE związane z JEE7 czy SQL. Zrealizował wiele projektów E-commerce oraz pracował na stanowiskach związanych z tą branżą. Trener posiada wiedzę w zakresie teoretycznych aspektów zagadnień i posiada doświadczenie dydaktyczne oraz praktyczne w dziedzinie.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały dla Uczestników, uzyskane na usłudze to: prezentacja dotycząca zakresu szkolenia.

Warunki uczestnictwa

Wymagana jest obecność min 80%

Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że usługa może być poddana monitoringowi z ramienia Operatora lub PARP i wyrażają na to zgodę. Uczestnik ma obowiązek zapisania się na usługę przez BUR co najmniej na 1 dzień przed rozpoczęciem realizacji usługi.

Przed zapisaniem się na usługę, w celu potwierdzenia dostępności miejsca w grupie szkoleniowej prosimy o kontakt pod numerem telefonu: +48 (34) 387 16 74

Informacje dodatkowe

Podstawa zwolnienia z VAT:

1) art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c Ustawy z dnia 11 marca 2024 o podatku od towarów i usług - w przypadku dofinansowania w wysokości 100%

2) § 3 ust. 1 pkt. 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień - w przypadku dofinansowania w co najmniej 70%

3) W przypadku braku uzyskania dofinansowania lub uzyskania dofinansowania poniżej 70%, do ceny usługi należy doliczyć 23% VAT

Adres

Gliwice

Gliwice

woj. śląskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi

Kontakt



Agata Flak

E-mail kontakt@dofinansowanekursy.pl

Telefon (+48) 791 511 221