



UNICORN VR
WORLD SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ
★★★★★ 4,7 / 5
15 ocen

Certyfikacyjny Kurs Terapeuty VR

Numer usługi 2025/11/24/166558/3168785

9 500,00 PLN brutto

9 500,00 PLN netto

81,20 PLN brutto/h

81,20 PLN netto/h

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 117 h

📅 08.01.2026 do 19.02.2026

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 - sezon 1" 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

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników	16
Data zakończenia rekrutacji	07-01-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	117
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	- sprawdza podstawowe parametry działania gogli VR - omawia zasady korzystania z gogli VR w swojej pracy zawodowej	Prezentacja
Dobiera i dostosowuje wybrane aplikacje VR do konkretnych celów edukacyjnych i terapeutycznych.	- uruchamia różnorodne aplikacje VR przydatne w obszarze pomocy psychologiczno-pedagogicznej - omawia ich zalety i wady w kontekście edukacyjnym i terapeutycznym.	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

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Planuje i prowadzi zajęcia z wykorzystaniem VR, wykorzystując swoją kreatywność i zapewniając bezpieczeństwo oraz realne korzyści dla podopiecznych	- tworzy plan zajęć i przeprowadza je, z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa oraz kreatywności	Prezentacja
Współpracuje z zespołem specjalistów w celu opracowywania i realizacji scenariuszy pracy z VR	- uczestniczy w grupowym projekcie, którego celem jest opracowanie wspólnego scenariusza pracy z VR poprzez obserwację i feedback od uczestników oraz superwizorów	Analiza dowodów i deklaracji

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

Podstawa prawna dla Podmiotów / kategorii Podmiotów	uprawnionych do wydawania dokumentów potwierdzających uzyskanie kwalifikacji, w tym w zawodzie
Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację	Unicorn VR World
Podmiot prowadzący walidację jest zarejestrowany w BUR	Tak
Nazwa Podmiotu certyfikującego	Unicorn VR World
Podmiot certyfikujący jest zarejestrowany w BUR	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 16 godzin / tydzień (96 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 ekranu, 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 Therapy VR
- VII. Poznanie aplikacji VR – mindfulness i relaksacja
- VIII. Przeprowadzenie walidacji efektów uczenia się

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 8

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 8 Obsługa, konfiguracja i BHP korzystania z gogli VR	Justyna Bogusław	08-01-2026	19:00	21:30	02:30
2 z 8 Zajęcia praktyczne w wymiarze 16 h / tydzień (96 godz. razem) realizowane są w elastycznie ustalonym czasie indywidualnie w terminie w okresie trwania kursu	Wojciech Kreft	09-01-2026	15:00	21:30	06:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
3 z 8 VR w praktyce – aplikacje do pracy, współpracy i terapii w VR	Magdalena Benedyk	15-01-2026	19:00	21:30	02:30
4 z 8 VR w praktyce – planowanie i realizacje zajęć z VR	Justyna Bogusław	22-01-2026	19:00	21:30	02:30
5 z 8 VR w praktyce – przykłady praktycznego wykorzystania VR	Magdalena Benedyk	29-01-2026	19:00	21:30	02:30
6 z 8 Superwizja pracy z VR ze swoimi klientami	Justyna Bogusław	05-02-2026	19:00	21:30	02:30
7 z 8 Poznanie aplikacji VR – m.in. aplikacja Theraply VR	Magdalena Benedyk	12-02-2026	19:00	21:30	02:30
8 z 8 Poznanie aplikacji VR – mindfullnes i relaksacja	Justyna Bogusław	19-02-2026	19:00	21:30	02:30

Cennik

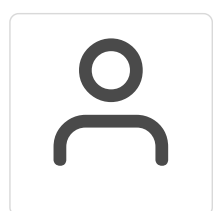
Cennik

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

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.



2 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.



3 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 kierunku 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)

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