



UNICORN VR  
WORLD SPÓŁKA Z  
OGRANICZONĄ  
ODPOWIEDZIALNOŚ  
CIĄ

★★★★★ 4,7 / 5

18 ocen

## Certyfikacyjny Kurs Terapeuty VR

Numer usługi 2025/12/24/166558/3229072

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🎓 Usługa szkoleniowa

🕒 117 h

📅 12.03.2026 do 23.04.2026

9 500,00 PLN brutto

9 500,00 PLN netto

81,20 PLN brutto/h

81,20 PLN netto/h

## 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     | 10-03-2026                         |
| 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<br>- 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<br>- 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        |
|                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                       | Deбата ustrukturyzowana             |
| 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                                                   | 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

### 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

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 Theraply VR
- VII. Poznanie aplikacji VR – mindfulness i relaksacja
- VIII. Przeprowadzenie walidacji efektów uczenia się

## Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 20

| Przedmiot / temat zajęć                                                                    | Prowadzący        | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <b>1 z 20</b> Obsługa, konfiguracja i BHP korzystania z gogli VR                           | Justyna Bogusław  | 12-03-2026            | 19:00               | 21:30               | 02:30         |
| <b>2 z 20</b> Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania | WOJCIECH KREFT    | 13-03-2026            | 10:00               | 18:00               | 08:00         |
| <b>3 z 20</b> Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania | WOJCIECH KREFT    | 16-03-2026            | 10:00               | 18:00               | 08:00         |
| <b>4 z 20</b> VR w praktyce – aplikacje do pracy, współpracy i terapii w VR                | Magdalena Benedyk | 19-03-2026            | 19:00               | 21:30               | 02:30         |

| Przedmiot / temat zajęć                                                                     | Prowadzący        | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <b>5 z 20</b> Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania  | WOJCIECH KREFT    | 20-03-2026            | 10:00               | 18:00               | 08:00         |
| <b>6 z 20</b> Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania  | WOJCIECH KREFT    | 23-03-2026            | 10:00               | 18:00               | 08:00         |
| <b>7 z 20</b> VR w praktyce – planowanie i realizacje zajęć z VR                            | Justyna Bogusław  | 26-03-2026            | 19:00               | 21:30               | 02:30         |
| <b>8 z 20</b> Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania  | WOJCIECH KREFT    | 27-03-2026            | 10:00               | 18:00               | 08:00         |
| <b>9 z 20</b> Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania  | WOJCIECH KREFT    | 30-03-2026            | 10:00               | 18:00               | 08:00         |
| <b>10 z 20</b> VR w praktyce – przykłady praktycznego wykorzystania VR                      | Magdalena Benedyk | 02-04-2026            | 19:00               | 21:30               | 02:30         |
| <b>11 z 20</b> Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania | WOJCIECH KREFT    | 03-04-2026            | 10:00               | 18:00               | 08:00         |
| <b>12 z 20</b> Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania | WOJCIECH KREFT    | 06-04-2026            | 10:00               | 18:00               | 08:00         |

| Przedmiot / temat zajęć                                                                     | Prowadzący        | Data realizacji zajęć | Godzina rozpoczęcia | Godzina zakończenia | Liczba godzin |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| <b>13 z 20</b> Superwizja pracy z VR ze swoimi klientami                                    | Justyna Bogusław  | 09-04-2026            | 19:00               | 21:30               | 02:30         |
| <b>14 z 20</b> Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania | WOJCIECH KREFT    | 10-04-2026            | 10:00               | 18:00               | 08:00         |
| <b>15 z 20</b> Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania | WOJCIECH KREFT    | 11-04-2026            | 10:00               | 18:00               | 08:00         |
| <b>16 z 20</b> Poznanie aplikacji VR – m.in. aplikacja Therapy VR                           | Magdalena Benedyk | 16-04-2026            | 19:00               | 21:30               | 02:30         |
| <b>17 z 20</b> Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania | WOJCIECH KREFT    | 17-04-2026            | 10:00               | 18:00               | 08:00         |
| <b>18 z 20</b> Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania | WOJCIECH KREFT    | 20-04-2026            | 10:00               | 18:00               | 08:00         |
| <b>19 z 20</b> Walidacja                                                                    | -                 | 23-04-2026            | 15:30               | 19:00               | 03:30         |
| <b>20 z 20</b> Poznanie aplikacji VR – mindfullnes i relaksacja                             | Justyna Bogusław  | 23-04-2026            | 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    |

## 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

### 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.



3 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 Theraply 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.

## 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)

Usługa jest zwolniona z VAT - gdyż usługa finansowana ze środków publicznych ( w min. 70%) – zgodnie z treścią §3 ust. 1. pkt 14 Rozporządzeniem Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień oraz art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy o podatku od towarów i usług – jest zwolniona z podatku VAT

## 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