



Certyfikacyjny Kurs Terapeuty VR

Numer usługi 2026/02/10/166558/3322110

9 500,00 PLN brutto

9 500,00 PLN netto

81,20 PLN brutto/h

81,20 PLN netto/h

166,67 PLN cena rynkowa ⓘ

UNICORN VR
WORLD SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,7 / 5

20 ocen

📄 Usługa szkoleniowa

📄 mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

🕒 117:00 h

📅 15.04.2026 do 28.05.2026

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	14-04-2026
Forma prowadzenia usługi	mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną 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	Deбата 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

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielanie 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 pozycji harmonogramu: 20

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 20 Obsługa, konfiguracja i BHP korzystania z gogli VR	Justyna Bogusław	15-04-2026	19:00	21:30	02:30
2 z 20 Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania	WOJCIECH KREFT	16-04-2026	10:00	18:00	08:00
3 z 20 Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania	WOJCIECH KREFT	18-04-2026	10:00	18:00	08:00
4 z 20 VR w praktyce – aplikacje do pracy, współpracy i terapii w VR	Magdalena Benedyk	22-04-2026	19:00	21:30	02:30

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 20 Zajęcia praktyczne - poznanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania	WOJCIECH KREFT	24-04-2026	10:00	18:00	08:00
6 z 20 Zajęcia praktyczne - poznanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania	WOJCIECH KREFT	25-04-2026	10:00	18:00	08:00
7 z 20 VR w praktyce – planowanie i realizacje zajęć z VR	Justyna Bogusław	29-04-2026	19:00	21:30	02:30
8 z 20 Zajęcia praktyczne - poznanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania	WOJCIECH KREFT	30-04-2026	10:00	18:00	08:00
9 z 20 Zajęcia praktyczne - poznanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania	WOJCIECH KREFT	02-05-2026	10:00	18:00	08:00
10 z 20 VR w praktyce – przykłady praktycznego wykorzystania VR	Magdalena Benedyk	06-05-2026	19:00	21:30	02:30
11 z 20 Zajęcia praktyczne - poznanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania	WOJCIECH KREFT	07-05-2026	10:00	18:00	08:00
12 z 20 Zajęcia praktyczne - poznanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania	WOJCIECH KREFT	09-05-2026	10:00	18:00	08:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
13 z 20 Superwizja pracy z VR ze swoimi klientami	Justyna Bogusław	13-05-2026	19:00	21:30	02:30
14 z 20 Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania	WOJCIECH KREFT	14-05-2026	10:00	18:00	08:00
15 z 20 Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania	WOJCIECH KREFT	16-05-2026	10:00	18:00	08:00
16 z 20 Poznanie aplikacji VR – m.in. aplikacja Theraply VR	Magdalena Benedyk	20-05-2026	19:00	21:30	02:30
17 z 20 Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania	WOJCIECH KREFT	21-05-2026	10:00	18:00	08:00
18 z 20 Zajęcia praktyczne - poznawanie aplikacji VR oraz superwizja ich użytkowania	WOJCIECH KREFT	23-05-2026	10:00	18:00	08:00
19 z 20 Poznanie aplikacji VR – mindfulness i relaksacja	Justyna Bogusław	27-05-2026	19:00	21:30	02:30
20 z 20 Walidacja	-	28-05-2026	15:30	19:00	03:30

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

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 kursu 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 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.



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, 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)

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