



FUNDACJA
BUDZIMY UŚPIONE
UMYSŁY

★★★★★ 4,8 / 5

38 ocen

Interaktywne szkolenia VR zwykorzystaniem AI – nowa formatreniugów kompetencyjnych z możliwością dostosowania do klienta

Numer usługi 2026/05/07/44606/3544910

2 400,00 PLN brutto
2 400,00 PLN netto
150,00 PLN brutto/h
150,00 PLN netto/h
166,67 PLN cena rynkowa ⓘ

- 🗉 Usługa szkoleniowa
- 📄 mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 16:00 h
- 📅 15.06.2026 do 16.06.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Zdrowie i medycyna / Psychologia i rozwój osobisty

Grupa docelowa usługi

Usługa skierowana jest do kadry instytucji i organizacji zainteresowanych wykorzystaniem nowoczesnych technologii w rozwoju kompetencji społecznych i aktywizacji zawodowych osób starszych i z niepełnosprawnościami.

W szczególności odbiorcami usługi są:

pracownicy i współpracownicy instytucji szkoleniowych i edukacyjnych,
kadra placówek pomocy społecznej (np. WTZ, ŚDS, DPS, MOPS, GOPS),
trenerzy, doradcy, edukatorzy oraz osoby pracujące w obszarze rozwoju kompetencji,
opiekunów osób starszych i osób z niepełnosprawnościami

Usługa przeznaczona jest dla osób, które chcą rozwijać kompetencje w zakresie wykorzystania technologii VR i AI w procesach szkoleniowych, edukacyjnych i rozwojowych, w szczególności w pracy z grupami wymagającymi wsparcia, w tym osobami z niepełnosprawnościami.

Uczestnicy nie muszą posiadać wcześniejszego doświadczenia w pracy z technologią VR.

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

10

Data zakończenia rekrutacji

14-06-2026

Cel

Cel edukacyjny

Celem usługi jest przygotowanie uczestników do prowadzenia i omawiania działań rozwojowych z wykorzystaniem technologii VR oraz elementów AI na platformie Mazer Trainer jako narzędzi wspierających rozwój kompetencji społecznych i zawodowych. Uczestnicy uczyć się dobierać scenariusze VR do celów szkoleniowych, przygotowywać odbiorców do udziału w symulacji, formułować instrukcje, obserwować zachowania w środowisku immersyjnym oraz udzielać informacji zwrotnej i planować dalsze działania rozwojowe.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik zna możliwości wykorzystania technologii VR i AI w działaniach rozwojowych	wskazuje minimum 3 zastosowania VR w szkoleniach i aktywizacji	Wywiad swobodny
	wskazuje minimum 2 przykłady wykorzystania AI w symulacjach	Wywiad swobodny
	rozdziela zastosowanie VR jako narzędzia od celu szkoleniowego	Wywiad swobodny
Uczestnik zna zasady bezpiecznego i efektywnego korzystania z VR	wymienia minimum 3 zasady bezpieczeństwa pracy w VR	Wywiad swobodny
	wskazuje sytuacje wymagające przerwania ćwiczenia	Wywiad swobodny
	opisuje zasady przygotowania uczestnika do symulacji	Wywiad swobodny
Uczestnik potrafi przygotować odbiorcę do udziału w symulacji VR	formułuje jasną instrukcję udziału w ćwiczeniu	Obserwacja w warunkach symulowanych
	określa cel symulacji	Obserwacja w warunkach symulowanych
	wskazuje sposób zgłaszania trudności przez uczestnika	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik dobiera scenariusz VR do celu rozwojowego	dopasowuje scenariusz do minimum 2 celów (np. komunikacja, autoprezentacja)	Obserwacja w warunkach symulowanych
	uzasadnia wybór scenariusza	Wywiad swobodny
	określa poziom trudności ćwiczenia	Wywiad swobodny
Uczestnik obserwuje i analizuje zachowania w środowisku VR	wskazuje minimum 3 elementy podlegające obserwacji (np. komunikacja, reakcja, samodzielność)	Wywiad swobodny
	opisuje zachowanie uczestnika w symulacji	Wywiad swobodny
	identyfikuje mocne strony i obszary do rozwoju	Wywiad swobodny
Uczestnik udziela informacji zwrotnej po symulacji VR	formułuje minimum 2 pytania podsumowujące	Wywiad swobodny
	przekazuje informację zwrotną w sposób wspierający	Wywiad swobodny
	wskazuje możliwe kierunki dalszego rozwoju	Wywiad swobodny
Uczestnik planuje działania rozwojowe z wykorzystaniem VR	opracowuje prosty plan działania (cel, przebieg, omówienie)	Obserwacja w warunkach symulowanych
	uwzględnia potrzeby uczestników	Wywiad swobodny
	określa sposób wykorzystania VR jako narzędzia	Wywiad swobodny
Uczestnik wykorzystuje VR jako narzędzie wspierające rozwój kompetencji	wskazuje zastosowanie VR w minimum 2 sytuacjach szkoleniowych	Obserwacja w warunkach symulowanych
	opisuje korzyści i ograniczenia metody	Wywiad swobodny
	dostosowuje wykorzystanie VR do odbiorcy	Wywiad swobodny

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 rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

Założenie metodyczne

Program realizowany jest w formie mieszanej :

- zajęcia zdalne w czasie rzeczywistym (poza środowiskiem VR)
- zajęcia praktyczne zdalne w środowisku VR

Układ ten wspiera efektywność uczenia się, ogranicza przeciążenie uczestników oraz wzmacnia proces refleksji i wdrażania kompetencji.

Moduł 1 – sesja online: wprowadzenie do VR i AI w procesach szkoleniowych

- rola technologii VR i AI w nowoczesnych usługach rozwojowych
- możliwości wykorzystania symulacji w rozwoju kompetencji
- przykładowe zastosowania (komunikacja, autoprezentacja, sytuacje zawodowe)
- przygotowanie uczestnika do pracy w środowisku immersyjnym

Moduł 2 – VR: pierwsze doświadczenie środowiska immersyjnego

- wejście do środowiska VR i orientacja w przestrzeni
- zasady komunikacji i interakcji w środowisku wirtualnym
- obsługa elementów scenariusza
- reagowanie na instrukcje i zgłaszanie trudności

Moduł 3 – sesja online: omówienie doświadczenia i metodyka pracy

- analiza doświadczenia z pierwszej sesji VR
- zasady formułowania instrukcji dla uczestników
- wspieranie uczestnika w trakcie ćwiczenia
- dostosowanie poziomu trudności do odbiorcy

Moduł 4 – VR: symulacja komunikacji i sytuacji zadaniowych

- realizacja scenariusza, rozmowa treneta z osobą niepełnosprawną w świecie wirtualnym na platformie Mazer Trainer.
- reagowanie na pytania i polecenia wirtualnego avatara na platformie Mazer Trainer.
- wykonywanie zadań w środowisku VR
- obserwacja zachowań uczestników

Moduł 5 – sesja online: analiza zachowań i informacja zwrotna

- omówienie obserwacji z symulacji z osobą niepełnosprawną z platformy Mazer Trainer.
- zasady udzielania informacji zwrotnej

- wykorzystanie obserwacji w procesie rozwojowym
- przygotowanie do kolejnego ćwiczenia

Moduł 6 – VR: symulacja autoprezentacji i sytuacji społecznych

- ćwiczenie autoprezentacji w środowisku VR
- reagowanie w sytuacjach społecznych i zawodowych
- podejmowanie decyzji w scenariuszu
- identyfikacja trudności i potrzeb wsparcia

Moduł 7 – sesja online: działania z wykorzystaniem VR

- dobór VR jako narzędzia do celu szkoleniowego
- planowanie przebiegu ćwiczenia
- wykonanie ćwiczenia w sesji wirtualnej na platformie Mazer Trainer.

Moduł 8 – VR + sesja online: zadanie końcowe

- realizacja zadania praktycznego w środowisku VR
- prezentacja przygotowanego mini-scenariusza

Podsumowanie szkolenia

Walidacja efektów uczenia się

walidację efektów uczenia się (obserwacja, rozmowa)

Adresaci usługi:

Szkolenie skierowane jest do kadry instytucji i organizacji zainteresowanych wykorzystaniem nowoczesnych technologii w procesach szkoleniowych, edukacyjnych i rozwojowych.

Uczestnikami mogą być pracownicy i współpracownicy instytucji szkoleniowych i edukacyjnych, placówek pomocy społecznej, a także trenerzy, doradcy, edukatorzy oraz opiekunów osób starszych i osób z niepełnosprawnościami.

Szkolenie przeznaczone jest dla osób, które chcą rozwijać kompetencje w zakresie wykorzystania technologii VR i AI jako narzędzi wspierających proces uczenia się, w szczególności w obszarze komunikacji, autoprezentacji oraz przygotowania do sytuacji zawodowych i aktywizacji osób starszych i z niepełnosprawnościami.

Czas trwania i struktura szkolenia:

Łączny czas trwania usługi: **16 godzin**, realizowanych w ciągu 2 dni szkoleniowych.

- zajęcia online (poza środowiskiem VR)
- zajęcia praktyczne w środowisku VR

Zajęcia realizowane są naprzemiennie – po każdej sesji w środowisku VR następuje sesja online, umożliwiającą omówienie doświadczeń, analizę zachowań oraz przygotowanie do kolejnego ćwiczenia.

Zajęcia praktyczne obejmują symulacje w środowisku VR, ćwiczenia sytuacyjne, trening komunikacji i autoprezentacji oraz realizację zadań w scenariuszach immersyjnych.

Sposób organizacji walidacji:

Walidacja efektów uczenia się przeprowadzana jest na zakończenie szkolenia i obejmuje:

wywiad swobodny,

obserwację uczestnika podczas ćwiczeń i symulacji (w tym w środowisku VR),

Walidacja prowadzona jest przez osobę nieprowadzącą szkolenia, zgodnie z zasadą rozdzielania procesu szkolenia i walidacji.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 8

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 8 Moduł 1 – sesja online: wprowadzenie do VR i AI w procesach szkoleniowych	Zajęcia	Rafał Wajner	15-06-2026	09:00	10:30	01:30
2 z 8 -	Przerwa	-	15-06-2026	10:30	11:00	00:30
3 z 8 Moduł 2 – VR: pierwsze doświadczenie środowiska immersyjnego	Zajęcia	Rafał Wajner	15-06-2026	11:00	12:30	01:30
4 z 8 -	Przerwa	-	15-06-2026	12:30	13:00	00:30
5 z 8 Moduł 3 – sesja online: omówienie doświadczenia i metodyka pracy	Zajęcia	Rafał Wajner	15-06-2026	13:00	14:30	01:30
6 z 8 Moduł 5 – sesja online: analiza zachowań i informacja zwrotna	Zajęcia	Rafał Wajner	15-06-2026	16:00	17:00	01:00
7 z 8 Podsumowanie szkolenia	Zajęcia	Rafał Wajner	16-06-2026	15:30	16:00	00:30
8 z 8 -	Walidacja	-	16-06-2026	16:00	17:00	01:00

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	16:00
w tym suma godzin zajęć	06:00
w tym suma godzin walidacji	01:00

Rodzaj godzin	Liczba godzin
w tym suma przerw	01:00
w tym liczba godzin zdalnych	08:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	20:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 400,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 113 ust. 1 ustawy o VAT ze względu na wartość sprzedaży	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 400,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	150,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	150,00 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	16:00
w tym liczba godzin zdalnych	08:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Rafał Wajner

Rafał Wajner jest trenerem i praktykiem z ponad 25-letnim doświadczeniem w pracy z osobami zagrożonymi wykluczeniem społecznym, w szczególności z osobami z niepełnosprawnościami i zaburzeniami psychicznymi. Karierę zawodową rozpoczął jako terapeuta zajęciowy, co pozwoliło mu zbudować głębokie rozumienie potrzeb uczestników oraz procesów aktywizacji społeczno-zawodowej.

Posiada wykształcenie w zakresie fizjoterapii oraz zarządzania w pomocy społecznej. Tworzył i zarządzał warsztatami terapii zajęciowej oraz środowiskowymi domami samopomocy, pracował także jako inspektor Wydziału Polityki Społecznej. Był reprezentantem Polski na Europejskim Forum Niepełnosprawności oraz członkiem zespołu wdrażającego program EQUAL.

Specjalizuje się w rozwijaniu kompetencji społecznych, komunikacyjnych i zawodowych wspierających aktywizację osób z niepełnosprawnościami. Prowadzi szkolenia dla kadry i uczestników ośrodków wsparcia w całej Polsce, koncentrując się na praktycznych umiejętnościach komunikacji, autoprezentacji oraz funkcjonowania w sytuacjach zawodowych.

W pracy wykorzystuje metody warsztatowe, ćwiczenia sytuacyjne oraz symulacje, wspierając uczestników w budowaniu pewności siebie i przygotowaniu do kontaktu z pracodawcą.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymają materiały szkoleniowe wspierające realizację usługi oraz utrwalenie nabytych kompetencji, w formie elektronicznej, dostosowane do charakteru szkolenia zdalnego i pracy w środowisku VR, w tym:

materiały wprowadzające do wykorzystania technologii VR i AI w procesach szkoleniowych i rozwojowych,

instrukcje dotyczące udziału w sesjach VR oraz bezpiecznego korzystania ze środowiska immersyjnego,

karty pracy wspierające analizę doświadczeń z symulacji oraz obserwację zachowań,

przykładowe scenariusze wykorzystania VR w rozwoju kompetencji społecznych i zawodowych,

materiały dotyczące formułowania instrukcji, prowadzenia ćwiczeń oraz udzielania informacji zwrotnej,

wzór prostego scenariusza szkoleniowego z wykorzystaniem VR,

materiały podsumowujące najważniejsze treści oraz wspierające dalsze wykorzystanie zdobytej wiedzy w praktyce.

Materiały udostępniane są uczestnikom w trakcie lub po zakończeniu szkolenia w formie elektronicznej.

Po zakończeniu usługi uczestnik otrzyma certyfikat potwierdzający udział w szkoleniu oraz nabycie kompetencji, zgodnie z założeniami walidacji.

Informacje dodatkowe

"Usługa Szkoleniowa została stworzona na podstawie licencji Mazer Enterprise zakupionej z dofinansowaniem projektu "USŁUGIROZWOJOWE 4.0 – wsparcie podmiotów BUR w obszarze tworzenia, rozwoju i sprzedaży nowych form usług rozwojowych lub wykorzystaniu nowych technologii" nr FERS.01.03-IP.09-0015/23."

Warunki techniczne

Platforma / rodzaj komunikatora, za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa

Platforma Zoom (link zamieszczony 1 dzień przed planowaną walidacją)

Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji

Komputer, laptop lub tablet z dostępem do internetu i kamery

Procesor: Minimalnie jednordzeniowy 1 GHz, zalecany dwurdzeniowy 2 GHz lub lepszy (np. Intel i3/i5/i7 lub AMD ekwiwalent).

Pamięć RAM: Minimalnie 2 GB, zalecane 4 GB lub więcej.

Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować uczestnik

Minimalna prędkość łącza: 600 kb/s dla wideo wysokiej jakości, zalecane minimum 1,2 Mb/s dla wideo 720p i 3,8 Mb/s dla wideo 1080p.

Niezbędne oprogramowanie umożliwiające uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów

System operacyjny: Windows 7 lub nowszy, macOS 10.10 lub nowszy, Linux, iOS, Android.

Zainstalowana aktualna wersja jednej z przeglądarek: Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Edge lub Opera.

Nie ma potrzeby instalowania specjalnego oprogramowania, ale dostęp do aplikacji Zoom może poprawić jakość połączenia.

Okres ważności linku umożliwiającego uczestnictwo w spotkaniu online

Link jest ważny do momentu zakończenia spotkania lub webinaru.

Zalecane parametry łącza internetowego

Łącze internetowe o minimalnej przepustowości 600 kb/s dla wideo wysokiej jakości, zalecane minimum 1,2 Mb/s dla wideo 720p i 3,8

Mb/s dla wideo 1080p. Dla grupowych połączeń wideo zalecane 1,0 Mb/s dla wideo wysokiej jakości i do 3,8 Mb/s dla wideo 1080p.

Udostępnianie ekranu bez miniaturki wideo wymaga 50–75 kb/s, z miniaturką 50–150 kb/s. Audio VoIP: 60–80 kb/s, ZoomPhone: 60–100 kb/s.

Kontakt



BARTOSZ ŻAK

E-mail bartosz.zak@reverso.pl

Telefon (+48) 669 540 540