



Certyfikacyjny Kurs Terapeuty VR

Numer usługi 2026/05/20/166558/3572409

10 000,00 PLN brutto

10 000,00 PLN netto

85,47 PLN brutto/h

85,47 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)

👥 Zajęcia grupowe

🕒 117:00 h

📅 10.09.2026 do 22.10.2026

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" i/lub dla Uczestników Projektu "Nowy start w Małopolsce z EURESem"

Kurs dedykowany dla nauczycieli i 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 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 pracy.

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

16

Data zakończenia rekrutacji

08-09-2026

Forma prowadzenia usługi

mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

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	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	Obserwacja w warunkach symulowanych
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 oraz hybrydowo w grupach

Każdy uczestnik posiada gogle VR (własne lub wypożyczone na czas 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: 78

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 78 Obsługa, konfiguracja i BHP korzystania z gogli VR	Zajęcia	Justyna Bogusław	10-09-2026	19:00	20:30	01:30
2 z 78 -	Przerwa	-	10-09-2026	20:30	20:45	00:15
3 z 78 Obsługa, konfiguracja i BHP korzystania z gogli VR	Zajęcia	Justyna Bogusław	10-09-2026	20:45	21:30	00:45
4 z 78 BHP i obsługa gogli VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	11-09-2026	16:00	18:00	02:00
5 z 78 -	Przerwa	-	11-09-2026	18:00	18:30	00:30
6 z 78 BHP i obsługa gogli VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	11-09-2026	18:30	20:00	01:30
7 z 78 Testowanie aplikacji VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	12-09-2026	12:00	15:00	03:00
8 z 78 -	Przerwa	-	12-09-2026	15:00	16:00	01:00
9 z 78 Testowanie aplikacji VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	12-09-2026	16:00	18:00	02:00
10 z 78 Poruszanie się w VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	16-09-2026	16:00	18:00	02:00
11 z 78 -	Przerwa	-	16-09-2026	18:00	18:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
12 z 78 Poruszanie się w VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	16-09-2026	18:30	20:00	01:30
13 z 78 VR w praktyce – aplikacje do pracy, współpracy i terapii	Zajęcia	Magdalena Benedyk	17-09-2026	19:00	20:30	01:30
14 z 78 -	Przerwa	-	17-09-2026	20:30	20:45	00:15
15 z 78 VR w praktyce – aplikacje do pracy, współpracy i terapii	Zajęcia	Magdalena Benedyk	17-09-2026	20:45	21:30	00:45
16 z 78 Projekt sesji terapeutycznych VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	18-09-2026	16:00	18:00	02:00
17 z 78 -	Przerwa	-	18-09-2026	18:00	18:30	00:30
18 z 78 Projekt sesji terapeutycznych VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	18-09-2026	18:30	20:00	01:30
19 z 78 Plan wielosecyjnych zajęć VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	19-09-2026	12:00	15:00	03:00
20 z 78 -	Przerwa	-	19-09-2026	15:00	16:00	01:00
21 z 78 Plan wielosecyjnych zajęć VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	19-09-2026	16:00	18:00	02:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
22 z 78 Protokół pierwszej sesji VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	23-09-2026	16:00	18:00	02:00
23 z 78 -	Przerwa	-	23-09-2026	18:00	18:30	00:30
24 z 78 Protokół pierwszej sesji VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	23-09-2026	18:30	20:00	01:30
25 z 78 VR w praktyce – planowanie i realizację zajęć	Zajęcia	Justyna Bogusław	24-09-2026	19:00	20:30	01:30
26 z 78 -	Przerwa	-	24-09-2026	20:30	20:45	00:15
27 z 78 VR w praktyce – planowanie i realizację zajęć	Zajęcia	Justyna Bogusław	24-09-2026	20:45	21:30	00:45
28 z 78 Superwizja i analiza sesji – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	25-09-2026	16:00	18:00	02:00
29 z 78 -	Przerwa	-	25-09-2026	18:00	18:30	00:30
30 z 78 Superwizja i analiza sesji – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	25-09-2026	18:30	20:00	01:30
31 z 78 Relaksacja i oddech w VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	26-09-2026	12:00	15:00	03:00
32 z 78 -	Przerwa	-	26-09-2026	15:00	16:00	01:00

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
33 z 78 Relaksacja i oddech w VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	26-09-2026	16:00	18:00	02:00
34 z 78 Porównanie skuteczności aplikacji VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	30-09-2026	16:00	18:00	02:00
35 z 78 -	Przerwa	-	30-09-2026	18:00	18:30	00:30
36 z 78 Porównanie skuteczności aplikacji VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	30-09-2026	18:30	20:00	01:30
37 z 78 VR w praktyce – przykłady praktycznego wykorzystania VR	Zajęcia	Magdalena Benedyk	01-10-2026	19:00	20:30	01:30
38 z 78 -	Przerwa	-	01-10-2026	20:30	20:45	00:15
39 z 78 VR w praktyce – przykłady praktycznego wykorzystania VR	Zajęcia	Magdalena Benedyk	01-10-2026	20:45	21:30	00:45
40 z 78 Pierwsza sesja Theraply VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	02-10-2026	16:00	18:00	02:00
41 z 78 -	Przerwa	-	02-10-2026	18:00	18:30	00:30
42 z 78 Pierwsza sesja Theraply VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	02-10-2026	18:30	20:00	01:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
43 z 78 Mindfulness i relaksacja VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	03-10-2026	12:00	15:00	03:00
44 z 78 -	Przerwa	-	03-10-2026	15:00	16:00	01:00
45 z 78 Mindfulness i relaksacja VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	03-10-2026	16:00	18:00	02:00
46 z 78 Zaawansowane techniki mindfulness VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	07-10-2026	16:00	18:00	02:00
47 z 78 -	Przerwa	-	07-10-2026	18:00	18:30	00:30
48 z 78 Zaawansowane techniki mindfulness VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	07-10-2026	18:30	20:00	01:30
49 z 78 Superwizja pracy z VR ze swoimi klientami	Zajęcia	Justyna Bogusław	08-10-2026	19:00	20:30	01:30
50 z 78 -	Przerwa	-	08-10-2026	20:30	20:45	00:15
51 z 78 Superwizja pracy z VR ze swoimi klientami	Zajęcia	Justyna Bogusław	08-10-2026	20:45	21:30	00:45
52 z 78 Praca z emocjami w VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	09-10-2026	16:00	18:00	02:00
53 z 78 -	Przerwa	-	09-10-2026	18:00	18:30	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
54 z 78 Praca z emocjami w VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	09-10-2026	18:30	20:00	01:30
55 z 78 Case study i rewizja scenariuszy – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	10-10-2026	12:00	15:00	03:00
56 z 78 -	Przerwa	-	10-10-2026	15:00	16:00	01:00
57 z 78 Case study i rewizja scenariuszy – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	10-10-2026	16:00	18:00	02:00
58 z 78 Dokumentacja kliniczna sesji VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	14-10-2026	16:00	18:00	02:00
59 z 78 -	Przerwa	-	14-10-2026	18:00	18:30	00:30
60 z 78 Dokumentacja kliniczna sesji VR – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	14-10-2026	18:30	20:00	01:30
61 z 78 Poznanie aplikacji VR – m.in. Aplikacja Theraply VR	Zajęcia	Magdalena Benedyk	15-10-2026	19:00	20:30	01:30
62 z 78 -	Przerwa	-	15-10-2026	20:30	20:45	00:15
63 z 78 Poznanie aplikacji VR – m.in. Aplikacja Theraply VR	Zajęcia	Magdalena Benedyk	15-10-2026	20:45	21:30	00:45

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
64 z 78 Adaptacja VR do potrzeb – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	16-10-2026	16:00	18:00	02:00
65 z 78 -	Przerwa	-	16-10-2026	18:00	18:30	00:30
66 z 78 Adaptacja VR do potrzeb – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	16-10-2026	18:30	20:00	01:30
67 z 78 Plan rozwoju i case study – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	17-10-2026	12:00	15:00	03:00
68 z 78 -	Przerwa	-	17-10-2026	15:00	16:00	01:00
69 z 78 Plan rozwoju i case study – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	17-10-2026	16:00	18:00	02:00
70 z 78 Przygotowanie do certyfikacji – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	20-10-2026	16:00	18:00	02:00
71 z 78 -	Przerwa	-	20-10-2026	18:00	18:30	00:30
72 z 78 Przygotowanie do certyfikacji – zajęcia praktyczne	Zajęcia	WOJCIECH KREFT	20-10-2026	18:30	20:00	01:30
73 z 78 Poznanie aplikacji VR – mindfulness i relaksacja	Zajęcia	Justyna Bogusław	21-10-2026	19:00	20:30	01:30
74 z 78 -	Przerwa	-	21-10-2026	20:30	20:45	00:15

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
75 z 78 Poznanie aplikacji VR – mindfulness i relaksacja	Zajęcia	Justyna Bogusław	21-10-2026	20:45	21:30	00:45
76 z 78 -	Walidacja	-	22-10-2026	17:00	19:00	02:00
77 z 78 -	Przerwa	-	22-10-2026	19:00	19:30	00:30
78 z 78 -	Walidacja	-	22-10-2026	19:30	20:30	01:00

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	117:00
w tym suma godzin zajęć	87:45
w tym suma godzin walidacji	03:00
w tym suma przerw	14:15
w tym liczba godzin zdalnych	12:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	137:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	10 000,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	10 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	85,47 PLN
Koszt osobogodziny netto	85,47 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	117:00
w tym liczba godzin zdalnych	12:00

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)

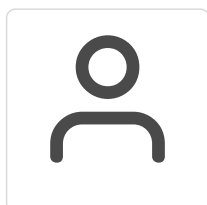


2 z 3

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 4 lat.



3 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.

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.

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)

Kontakt



WOJCIECH KREFT

E-mail wojtek.kreft@unicornvr.world

Telefon (+48) 602 637 830