



EDU-SCHOLARIS
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,8 / 5

13 ocen

Szkolenie animator czasu wolnego – organizacja animacji i wydarzeń z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i AI

Numer usługi 2026/10/12/205144/3873111

📍 Kwidzyn
🏠 Usługa szkoleniowa
📅 stacjonarna
👥 Zajęcia grupowe
🕒 15:00 h
📅 15.03.2027 do 17.03.2027

1 400,00 PLN brutto
1 400,00 PLN netto
93,33 PLN brutto/h
93,33 PLN netto/h
433,33 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria

Inne / Artystyczne

Grupa docelowa usługi

Osoby dorosłe zainteresowane zdobyciem i rozwijaniem praktycznych umiejętności w zakresie organizowania i prowadzenia animacji czasu wolnego, zajęć rekreacyjnych oraz wydarzeń integracyjnych i okolicznościowych z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cyfrowych i sztucznej inteligencji.

Szkolenie skierowane jest w szczególności do osób zainteresowanych pracą animatora czasu wolnego, pracowników branży turystycznej, hotelarskiej, rekreacyjnej i eventowej, wychowawców, opiekunów, pracowników placówek edukacyjnych i kulturalnych oraz osób planujących organizowanie animacji dla dzieci, młodzieży i dorosłych.

Uczestnicy poznają zasady planowania i prowadzenia zabaw, gier, konkursów, zajęć integracyjnych i wydarzeń tematycznych, a także wykorzystania narzędzi cyfrowych i AI do opracowywania scenariuszy, harmonogramów, materiałów animacyjnych oraz promocji wydarzeń.

Nie jest wymagane wcześniejsze doświadczenie w prowadzeniu animacji czasu wolnego ani znajomość narzędzi cyfrowych i AI.

Minimalna liczba uczestników

2

Maksymalna liczba uczestników

6

Data zakończenia rekrutacji

12-03-2027

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Cel

Cel edukacyjny

Przygotowanie uczestnika do samodzielnego planowania, organizowania i prowadzenia animacji czasu wolnego oraz wydarzeń rekreacyjnych, integracyjnych i okolicznościowych z wykorzystaniem metod aktywizujących, narzędzi cyfrowych i sztucznej inteligencji.

Po ukończeniu szkolenia uczestnik dobiera formy animacji do wieku, potrzeb i możliwości uczestników, opracowuje scenariusze oraz harmonogramy wydarzeń, przygotowuje materiały animacyjne i promocyjne z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i AI.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
1. Uczestnik charakteryzuje zasady pracy animatora czasu wolnego.	– określa rolę i zadania animatora; – rozróżnia rodzaje animacji; – wskazuje sposoby dostosowania aktywności do wieku i potrzeb uczestników; – określa zasady komunikacji i bezpieczeństwa podczas animacji.	Test teoretyczny
2. Uczestnik dobiera metody i techniki prowadzenia animacji.	– dobiera zabawy i gry do określonej grupy; – planuje przebieg zajęć; – dobiera rekwizyty i materiały; – wskazuje sposoby motywowania uczestników; – proponuje reakcję na trudne sytuacje podczas animacji.	Test teoretyczny
		Analiza dowodów i deklaracji
3. Uczestnik planuje organizację wydarzenia animacyjnego.	– określa cel i charakter wydarzenia; – dobiera atrakcje i aktywności; – opracowuje harmonogram; – planuje organizację przestrzeni; – określa potrzebne materiały i wyposażenie; – ustala kolejność działań.	Analiza dowodów i deklaracji
4. Uczestnik wykorzystuje narzędzia cyfrowe i AI w pracy animatora.	– dobiera narzędzie cyfrowe do zadania; – formułuje polecenia dla AI; – generuje pomysły na zabawy i konkursy; – przygotowuje kartę zabawy lub quiz; – dostosowuje wygenerowane treści do grupy odbiorców; – wskazuje zasady bezpiecznego korzystania z AI.	Analiza dowodów i deklaracji
		Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
5. Uczestnik opracowuje scenariusze i materiały animacyjne z wykorzystaniem AI.	– określa grupę docelową i cel animacji; – przygotowuje scenariusz zajęć; – opracowuje harmonogram; – przygotowuje materiał animacyjny lub promocyjny; – wykorzystuje AI do tworzenia treści; – weryfikuje i modyfikuje przygotowane materiały.	Analiza dowodów i deklaracji
6. Uczestnik prowadzi wybrane animacje i aktywności grupowe.	– przygotowuje przestrzeń i materiały; – przedstawia zasady zabawy; – prowadzi grę, konkurs lub ćwiczenie integracyjne; – komunikuje się z uczestnikami; – reaguje na przykładową trudną sytuację; – podsumowuje przeprowadzoną aktywność.	Obserwacja w warunkach symulowanych
7. Uczestnik samodzielnie przygotowuje i prezentuje fragment animacji z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i AI.	– opracowuje scenariusz animacji; – przygotowuje harmonogram i materiały; – dobiera aktywności do wieku i potrzeb uczestników; – wykorzystuje materiał przygotowany z pomocą AI; – prezentuje fragment animacji; – ocenia przebieg zajęć i wskazuje możliwości ich udoskonalenia.	Analiza dowodów i deklaracji Obserwacja w warunkach symulowanych

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyrażnie 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 wyrażnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

TAK

Program

1. Podstawy pracy animatora czasu wolnego

- rola i zadania animatora czasu wolnego
- rodzaje animacji rekreacyjnych, integracyjnych i okolicznościowych
- zasady organizowania zajęć dla dzieci, młodzieży i dorosłych
- dostosowanie aktywności do wieku, potrzeb i możliwości uczestników
- zasady komunikacji i budowania pozytywnej atmosfery
- bezpieczeństwo uczestników podczas animacji
- przygotowanie stanowiska, przestrzeni i materiałów do zajęć

2. Metody i techniki prowadzenia animacji

- planowanie przebiegu zajęć animacyjnych
- dobór metod aktywizujących i integracyjnych
- organizowanie zabaw ruchowych, muzycznych i kreatywnych
- prowadzenie gier zespołowych i konkursów
- wykorzystanie rekwizytów i pomocy animacyjnych
- motywowanie uczestników do aktywnego udziału
- reagowanie na trudne sytuacje podczas zajęć
- praktyczne ćwiczenia prowadzenia wybranych animacji

3. Organizacja wydarzeń i animacji tematycznych

- określanie celu i charakteru wydarzenia
- planowanie wydarzeń rekreacyjnych, rodzinnych i okolicznościowych
- przygotowywanie scenariuszy zabaw i wydarzeń tematycznych
- tworzenie harmonogramów animacji
- dobór atrakcji, materiałów i wyposażenia
- organizacja przestrzeni i stanowisk animacyjnych
- podział zadań i koordynowanie przebiegu wydarzenia
- praktyczne przygotowanie programu wydarzenia

4. Narzędzia cyfrowe i AI w pracy animatora

- zastosowanie nowoczesnych technologii w organizacji animacji
- przegląd narzędzi cyfrowych i sztucznej inteligencji wspierających pracę animatora
- zasady formułowania poleceń dla AI
- generowanie pomysłów na zabawy, konkursy i wydarzenia
- tworzenie scenariuszy animacji z wykorzystaniem AI
- przygotowywanie kart zabaw, quizów i materiałów edukacyjnych
- dostosowywanie treści wygenerowanych przez AI do wieku uczestników
- zasady bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z narzędzi cyfrowych i AI

5. Projektowanie scenariuszy i materiałów animacyjnych z wykorzystaniem AI

- określanie grupy docelowej i celu animacji
- opracowywanie struktury zajęć i wydarzeń
- wykorzystanie AI do przygotowywania scenariuszy
- tworzenie harmonogramów i planów aktywności
- przygotowywanie kart zadań, zagadek, quizów i konkursów
- tworzenie prostych materiałów graficznych i informacyjnych
- przygotowywanie plakatów i treści promujących wydarzenia
- weryfikowanie i modyfikowanie materiałów przygotowanych z wykorzystaniem AI

6. Praktyczne prowadzenie animacji i wydarzeń

- przygotowanie przestrzeni i materiałów animacyjnych
- organizowanie i rozpoczynanie zajęć

- prowadzenie zabaw integracyjnych i ruchowych
- organizowanie gier zespołowych i konkursów
- wykorzystanie przygotowanych materiałów cyfrowych
- komunikacja z uczestnikami i motywowanie do aktywności
- reagowanie na przykładowe trudne sytuacje
- zakończenie zajęć i ocena ich przebiegu

7. Samodzielne przygotowanie i przeprowadzenie animacji

- określenie rodzaju wydarzenia i grupy uczestników
- opracowanie scenariusza animacji z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i AI
- przygotowanie harmonogramu wydarzenia
- dobór zabaw, gier i aktywności
- przygotowanie materiałów animacyjnych i promocyjnych
- organizacja stanowiska i przestrzeni
- praktyczne przeprowadzenie fragmentu animacji
- ocena przebiegu zajęć i modyfikowanie scenariusza
- doskonalenie umiejętności prowadzenia grupy

8. Walidacja efektów uczenia się

- test wiedzy dotyczący zasad organizacji animacji, bezpieczeństwa oraz wykorzystania narzędzi cyfrowych i AI
- ocena scenariusza animacji lub wydarzenia
- ocena materiału animacyjnego przygotowanego z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych lub AI
- samodzielne zaprezentowanie fragmentu animacji w warunkach symulowanych
- weryfikacja osiągnięcia założonych efektów uczenia się według określonych kryteriów

Warunki organizacyjne realizacji usługi

Szkolenie realizowane jest w formie warsztatowej w grupie od 2 do 6 uczestników. Każdy uczestnik ma zapewniony dostęp do stanowiska komputerowego z Internetem oraz narzędzi cyfrowych i aplikacji wykorzystujących sztuczną inteligencję, niezbędnych do wykonania ćwiczeń praktycznych.

Zajęcia prowadzone są w sali szkoleniowej wyposażonej w sprzęt multimedialny, komputery, dostęp do Internetu oraz rekwizyty, akcesoria animacyjne i pomoce dydaktyczne. Uczestnicy pracują indywidualnie, w parach i w grupach, wykonując ćwiczenia obejmujące organizowanie i prowadzenie zabaw integracyjnych, gier zespołowych, konkursów oraz aktywności rekreacyjnych.

Podczas szkolenia uczestnicy wykorzystują narzędzia cyfrowe i sztuczną inteligencję do opracowywania scenariuszy animacji, harmonogramów wydarzeń, quizów, kart zabaw oraz materiałów informacyjnych i promocyjnych. Przygotowane materiały wykorzystywane są następnie podczas praktycznych ćwiczeń i symulacji zajęć animacyjnych.

Każdy uczestnik otrzymuje materiały szkoleniowe w formie elektronicznej, obejmujące podstawy pracy animatora czasu wolnego, zasady organizacji wydarzeń, metody prowadzenia animacji oraz instrukcje dotyczące wykorzystania narzędzi cyfrowych i AI.

Organizator zapewnia odpowiednie warunki lokalowe, dostęp do sprzętu komputerowego, Internetu, narzędzi cyfrowych oraz materiałów i akcesoriów niezbędnych do prawidłowej realizacji programu szkolenia.

Usługa obejmuje łącznie 15 godzin zegarowych, w tym 12 godzin zajęć szkoleniowych, 1 godzinę walidacji efektów uczenia się oraz 2 godziny przerw. Zajęcia realizowane są zgodnie z harmonogramem usługi. Przerwy zostały uwzględnione w całkowitym czasie trwania usługi.

Organizacja walidacji

Walidacja odbywa się po zakończeniu części szkoleniowej i trwa 1 godzinę zegarową. Prowadzona jest przez osobę inną niż osoba prowadząca zajęcia szkoleniowe, z zachowaniem rozdzielenia procesu kształcenia i szkolenia od procesu walidacji.

Walidacja obejmuje:

- test wiedzy dotyczący zasad pracy animatora czasu wolnego, organizacji animacji i wydarzeń, metod prowadzenia zabaw oraz bezpieczeństwa i odpowiedzialnego korzystania z narzędzi cyfrowych i AI
- ocenę scenariusza animacji lub wydarzenia opracowanego podczas części szkoleniowej
- ocenę harmonogramu wydarzenia oraz doboru zabaw, gier i aktywności do wieku i potrzeb uczestników
- ocenę materiału animacyjnego lub promocyjnego przygotowanego z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych lub AI
- sprawdzenie prawidłowości organizacji przestrzeni, doboru rekwizytów i materiałów animacyjnych
- samodzielne zaprezentowanie fragmentu animacji w warunkach symulowanych

- ocenę sposobu komunikacji z uczestnikami, przedstawiania zasad zabaw i motywowania do aktywności
- przedstawienie sposobu reagowania na przykładową trudną sytuację podczas animacji
- ocenę przebiegu zaprezentowanej aktywności oraz wskazanie możliwości jej udoskonalenia

Walidacja przeprowadzana jest z wykorzystaniem metod: test teoretyczny, analiza dowodów i deklaracji oraz obserwacja w warunkach symulowanych.

Uczestnik przygotowuje scenariusz animacji, harmonogram wydarzenia oraz materiał animacyjny lub promocyjny z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i AI podczas części szkoleniowej. Materiały te stanowią dowody podlegające ocenie podczas walidacji.

W trakcie walidacji uczestnik samodzielnie prezentuje wybrany fragment animacji w warunkach symulowanych. Walidator ocenia sposób organizacji i prowadzenia aktywności, prawidłowość doboru metod i materiałów, komunikację z uczestnikami oraz przestrzeganie zasad bezpieczeństwa.

Walidacja prowadzona jest zgodnie z efektami uczenia się i kryteriami weryfikacji określonymi w Karcie Usługi. Walidator dokonuje oceny osiągnięcia poszczególnych efektów uczenia się na podstawie przypisanych do nich kryteriów weryfikacji i metod walidacji.

Warunkiem uzyskania pozytywnego wyniku walidacji jest uzyskanie pozytywnego wyniku testu wiedzy, prawidłowe opracowanie scenariusza animacji i harmonogramu wydarzenia, przygotowanie materiału z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych lub AI oraz samodzielne zaprezentowanie fragmentu animacji w warunkach symulowanych, zgodnie z określonymi kryteriami weryfikacji, z zachowaniem zasad bezpieczeństwa, właściwego doboru aktywności i prawidłowej komunikacji z uczestnikami.

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 13

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 13 Podstawy pracy animatora czasu wolnego	Zajęcia	Gabriela Szwcka	15-03-2027	15:30	16:00	00:30
2 z 13 Metody i techniki prowadzenia animacji	Zajęcia	Gabriela Szwcka	15-03-2027	16:00	18:00	02:00
3 z 13 -	Przerwa	-	15-03-2027	18:00	18:30	00:30
4 z 13 Organizacja wydarzeń i animacji tematycznych	Zajęcia	Gabriela Szwcka	15-03-2027	18:30	20:00	01:30
5 z 13 Narzędzia cyfrowe i AI w pracy animatora	Zajęcia	Gabriela Szwcka	16-03-2027	15:30	16:00	00:30

Przedmiot / temat	Typ aktywności	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
6 z 13 Projektowanie scenariuszy i materiałów animacyjnych z wykorzystaniem AI	Zajęcia	Gabriela Szwcka	16-03-2027	16:00	18:00	02:00
7 z 13 -	Przerwa	-	16-03-2027	18:00	18:30	00:30
8 z 13 Praktyczne prowadzenie animacji i wydarzeń	Zajęcia	Gabriela Szwcka	16-03-2027	18:30	20:00	01:30
9 z 13 Samodzielne przygotowanie i przeprowadzenie animacji	Zajęcia	Gabriela Szwcka	17-03-2027	14:00	16:30	02:30
10 z 13 -	Przerwa	-	17-03-2027	16:30	17:00	00:30
11 z 13 Samodzielne przygotowanie i przeprowadzenie animacji – ćwiczenia praktyczne i doskonalenie umiejętności	Zajęcia	Gabriela Szwcka	17-03-2027	17:00	18:30	01:30
12 z 13 -	Przerwa	-	17-03-2027	18:30	19:00	00:30
13 z 13 -	Walidacja	-	17-03-2027	19:00	20:00	01:00

Podsumowanie

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Suma godzin zegarowych usługi	15:00
w tym suma godzin zajęć	12:00
w tym suma godzin walidacji	01:00

Rodzaj godzin	Liczba godzin
w tym suma przerw	02:00
Suma godzin dydaktycznych bez przerw	17:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	1 400,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 400,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	93,33 PLN
Koszt osobogodziny netto	93,33 PLN

Liczba godzin usługi

Rodzaj godzin	Liczba godzin
Liczba godzin zegarowych usługi	15:00

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Gabriela Szwcka

-

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnik otrzymuje materiały szkoleniowe w formie elektronicznej, obejmujące podstawy pracy animatora czasu wolnego, zasady organizowania animacji i wydarzeń, metody prowadzenia zabaw, gier, konkursów oraz zajęć integracyjnych.

Materiały obejmują przykładowe scenariusze animacji, harmonogramy wydarzeń, karty zabaw, quizy, propozycje aktywności dla dzieci, młodzieży i dorosłych oraz instrukcje dotyczące wykorzystania narzędzi cyfrowych i sztucznej inteligencji do przygotowywania materiałów animacyjnych i promocyjnych.

Podczas szkolenia uczestnicy mają zapewniony dostęp do komputerów, Internetu, narzędzi cyfrowych i AI, a także rekwizytów, akcesoriów animacyjnych i pomocy dydaktycznych niezbędnych do realizacji ćwiczeń praktycznych.

Organizator zapewnia wszystkie materiały i narzędzia niezbędne do prawidłowej realizacji programu szkolenia.

Warunki uczestnictwa

Nie jest wymagane wcześniejsze doświadczenie w prowadzeniu animacji czasu wolnego, organizowaniu wydarzeń ani specjalistyczna znajomość narzędzi cyfrowych i sztucznej inteligencji.

Uczestnik powinien posiadać podstawową umiejętność obsługi komputera oraz korzystania z Internetu.

Uczestnik powinien być gotowy do aktywnego udziału w zajęciach warsztatowych, pracy indywidualnej i grupowej, wykonywania ćwiczeń praktycznych, przygotowywania scenariuszy animacji oraz prowadzenia gier, zabaw i aktywności integracyjnych.

Warunkiem przystąpienia do procesu walidacji jest uczestnictwo w minimum 80% zajęć, umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się.

Informacje dodatkowe

Szkolenie ma charakter warsztatowy i obejmuje zajęcia teoretyczne oraz praktyczne z zakresu planowania, organizowania i prowadzenia animacji czasu wolnego oraz wydarzeń rekreacyjnych, integracyjnych i okolicznościowych, z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i sztucznej inteligencji.

Uczestnik po ukończeniu szkolenia i uzyskaniu pozytywnego wyniku walidacji otrzymuje zaświadczenie potwierdzające nabycie kompetencji w zakresie organizowania i prowadzenia animacji czasu wolnego, opracowywania scenariuszy i harmonogramów wydarzeń oraz wykorzystywania narzędzi cyfrowych i AI w pracy animatora.

Usługa obejmuje 15 godzin zegarowych, w tym 12 godzin zajęć szkoleniowych, 1 godzinę walidacji efektów uczenia się oraz 2 godziny przerw.

Usługa może korzystać ze zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 pkt 29 ustawy o VAT, pod warunkiem spełnienia przesłanek określonych w tym przepisie.

Adres

ul. Józefa Piłsudskiego 29
82-500 Kwidzyn
woj. pomorskie

Szkolenie realizowane będzie w sali szkoleniowej przy ul. J. Piłsudskiego 29 w Kwidzynie, przystosowanej do prowadzenia zajęć teoretycznych i praktycznych z zakresu animacji czasu wolnego oraz organizacji wydarzeń.

Sala wyposażona jest w sprzęt multimedialny, komputery z dostępem do Internetu, materiały dydaktyczne, rekwizyty i akcesoria animacyjne niezbędne do realizacji programu szkolenia.

Uczestnicy mają możliwość samodzielnego przygotowywania scenariuszy, harmonogramów, quizów, materiałów animacyjnych i promocyjnych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i AI.

Przestrzeń umożliwia pracę indywidualną i grupową, prowadzenie zabaw integracyjnych, gier, konkursów oraz symulacji

wydarzeń animacyjnych.

Sala zapewnia również warunki do przeprowadzenia walidacji obejmującej test wiedzy, ocenę przygotowanych materiałów oraz prezentację praktycznych umiejętności uczestników.

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



ANNA MURAWSKA

E-mail a.murawska@edu-scholaris.pl

Telefon (+48) 667 152 648