

Ernabo Adrian Flak

★★★★★ 4,7 / 5

541 ocen

Szkolenie: Wykorzystanie nowych technologii w edukacji – AI, VR/AR i dostępność treści

Numer usługi 2025/06/30/22948/2845597

📍 Bydgoszcz / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 32 h

📅 24.11.2025 do 28.11.2025

12 416,00 PLN brutto

12 416,00 PLN netto

388,00 PLN brutto/h

388,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Telekomunikacja

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do:

- **projektantów szkoleń i edukatorów cyfrowych**, którzy chcą poszerzyć swoje kompetencje w zakresie projektowania nowoczesnych środowisk edukacyjnych z wykorzystaniem AI, VR, AR oraz standardów dostępności cyfrowej
- **trenerów, wykładowców i konsultantów rozwojowych**, którzy prowadzą lub planują prowadzić szkolenia i warsztaty online, hybrydowe oraz stacjonarne z zastosowaniem nowoczesnych technologii edukacyjnych
- **koordynatorów, menedżerów i specjalistów ds. e-learningu, edukacji zdalnej oraz LMS**, odpowiedzialnych za wdrażanie i zarządzanie systemami edukacyjnymi oraz personalizację treści i doświadczeń edukacyjnych
- **innowatorów edukacyjnych**, liderów projektów edukacyjnych, trenerów w fundacjach, organizacjach pozarządowych oraz instytucjach realizujących projekty grantowe i programy edukacji cyfrowej

Minimalna liczba uczestników

5

Maksymalna liczba uczestników

7

Data zakończenia rekrutacji

23-11-2025

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

Liczba godzin usługi

32

Podstawa uzyskania wpisu do BUR

Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje do do projektowania i wdrażania nowoczesnych rozwiązań edukacyjnych z wykorzystaniem sztucznej inteligencji (AI), technologii wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości (VR/AR) oraz projektowania dostępnych i inkluzywnych treści edukacyjnych zgodnych z WCAG 2.2, uwzględniających potrzeby osób ze szczególnymi wymaganiami edukacyjnymi.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Definiuje i wyjaśnia podstawowe zagadnienia związane z wykorzystaniem AI, VR/AR	– przedstawia pojęcia: sztuczna inteligencja, rzeczywistość wirtualna, rzeczywistość rozszerzona – wyjaśnia zasadę działania narzędzi AI i VR/AR – wymienia przykłady zastosowań w edukacji	Test teoretyczny
Charakteryzuje wpływ cyfryzacji na dostępność treści edukacyjnych	– rozróżnia elementy wpływające na dostępność cyfrową – wskazuje narzędzia wspierające uczestników ze szczególnymi potrzebami – omawia rolę prostego języka i transkrypcji	Test teoretyczny
Generuje scenariusz edukacyjny z wykorzystaniem VR lub AR	– tworzy immersyjny scenariusz dydaktyczny – uwzględnia możliwości zastosowania gogli VR – wprowadza elementy interaktywne i angażujące uczestników	Analiza dowodów i deklaracji
Projektuje prostego chatbota edukacyjnego w Botpress	– generuje konwersacje edukacyjne – konfiguruje podstawowe opcje botów – wdraża bota w przykładowym środowisku edukacyjnym	Analiza dowodów i deklaracji
Projektuje treści edukacyjne zgodne z zasadami dostępności cyfrowej	– sporządza materiały w prostym języku – uwzględnia kontrast, strukturę nagłówków, alternatywy tekstowe – stosuje narzędzia do transkrypcji	Analiza dowodów i deklaracji
Analizuje możliwości wdrożenia ekologicznych i dostępnych technologii w swojej pracy	– omawia potencjalne zastosowania AI, VR/AR w swojej praktyce – charakteryzuje wpływ tych technologii na efektywność i dostępność – sprawdza zgodność z zasadami zrównoważonego rozwoju	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

Szkolenie zawiera część teoretyczną (11 godz.), praktyczną (20 godz.) oraz walidację (1 godz.).

Przerwy nie są wliczone w ogólny czas usługi rozwojowej.

Usługa realizowana jest w godzinach dydaktycznych, w formie zajęć teoretyczno-praktycznych, które łączą przekazywanie wiedzy teoretycznej z praktycznym jej zastosowaniem.

Warunki organizacyjne:

Szkolenie odbywa się w grupie, z elementami pracy indywidualnej i zespołowej. Zajęcia prowadzone są z wykorzystaniem komputerów, okularów VR oraz środowisk symulacyjnych i edytorów do projektowania treści cyfrowych. Uczestnicy pracują w parach oraz indywidualnie nad scenariuszami i projektami edukacyjnymi.

Organizator zapewnia nadzór trenera nad pracą z goglami VR.

Moduły szkoleniowe

MODUŁ I: Wprowadzenie do technologii AI, VR i AR w edukacji

- Podstawowe pojęcia: AI, VR, AR i dostępność cyfrowa
- Wpływ cyfryzacji na kompetencje społeczne i edukację
- Przegląd narzędzi AI, VR/AR dostępnych na rynku edukacyjnym
- Omówienie potencjału nowych technologii w pracy trenera/edukatora: prowadzenie angażujących szkoleń, interakcji z uczestnikami, zastosowanie narzędzi cyfrowych w wystąpieniach publicznych i edukacyjnych prezentacjach

Forma pracy: wykład interaktywny, dyskusja moderowana, prezentacja narzędzi

MODUŁ II: Projektowanie i wykorzystanie edukacyjnych chatbotów (Botpress)

- Tworzenie struktury bota edukacyjnego
- Wprowadzanie konwersacji, reguł i interakcji
- Wdrażanie bota do środowiska edukacyjnego
- Wykorzystanie chatbotów jako asystentów w procesie mentoringu i szkoleń online – zwiększanie interaktywności i personalizacji treści

Forma pracy: ćwiczenia praktyczne na komputerze, tworzenie własnego bota

MODUŁ III: Projektowanie scenariuszy edukacyjnych z użyciem VR/AR

- Tworzenie immersyjnych doświadczeń edukacyjnych
- Praca z okularami VR i aplikacjami wspierającymi AR
- Praktyczne projektowanie scenariusza VR/AR
- Praktyczne przygotowanie trenera do wykorzystania VR/AR w sali szkoleniowej – jak prowadzić angażujące wystąpienia i warsztaty w środowisku wirtualnym

Forma pracy: warsztaty z wykorzystaniem gogli VR i aplikacji AR, praca projektowa

MODUŁ IV: Tworzenie dostępnych i inkluzywnych treści edukacyjnych

- Zasady dostępności cyfrowej (WCAG)
- Tworzenie treści w prostym języku
- Narzędzia do transkrypcji i audiodeskrypcji
- Wdrażanie kompetencji trenerskich w zakresie projektowania i przekazywania dostępnych treści podczas szkoleń, prezentacji i mentoringu z uwzględnieniem potrzeb różnych grup uczestników

Forma pracy: analiza przykładów, tworzenie materiałów cyfrowych, konsultacje

MODUŁ V: Walidacja

Czas trwania: 1 godz.

Walidacja odbywa się w ostatnim dniu szkolenia. Egzamin prowadzony przez wyznaczoną osobę do walidacji. Certyfikacja przeprowadzana przez jednostkę uprawnioną do certyfikacji.

Metody walidacji:

- Test teoretyczny
- Obserwacja działań praktycznych
- Analiza efektów pracy uczestnika (scenariusze, chatbot, treści)

Dostawca Usług zapewnia rozdzielność funkcji pomiędzy procesem kształcenia a walidacją.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
-------------	------

Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	12 416,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	12 416,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	388,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	388,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Adrian Flak

Trener posiadający wykształcenie wyższe I i II stopnia na kierunku Informatyka oraz aktualne doświadczenie zawodowe zdobyte w okresie ostatnich 5 lat (2020–obecnie) w obszarze IT, edukacji cyfrowej oraz wdrażania nowych technologii w środowiskach szkoleniowych. W latach 2020–2025 realizował projekty związane z cyfrowym projektowaniem rozwiązań edukacyjnych oraz wykorzystaniem narzędzi webowych, aplikacyjnych i immersyjnych (VR/AR) w środowisku edukacyjnym. Brał udział zarówno w projektowaniu, jak i wdrażaniu rozwiązań technologicznych wspierających dostępność i nowoczesność procesu dydaktycznego. Trener ukończył specjalistyczne kursy ORACLE z zakresu JEE7 i SQL w 2021 roku. Posiada ugruntowaną wiedzę z zakresu programowania, baz danych, projektowania interfejsów oraz integracji narzędzi IT z procesami edukacyjnymi. W okresie ostatnich 5 lat aktywnie stosuje zasady projektowania dostępnych treści cyfrowych (w tym zgodnych ze standardami WCAG), a także dobre praktyki w zakresie inkluzyjnego i zrównoważonego wykorzystania technologii w edukacji. Trener posiada doświadczenie dydaktyczne w pracy z osobami dorosłymi, w tym z trenerami i edukatorami. W roku 2024 przeprowadził ponad 200 godzin szkoleniowych jako trener z zakresu nowych technologii, cyfryzacji procesów edukacyjnych oraz projektowania szkoleń przy wykorzystaniu narzędzi AI, VR/AR i narzędzi wspierających dostępność.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Dla grupy:

- min. 10 zestawy gogli VR (Oculus Quest 2 lub wyższe) z dostępem do aplikacji edukacyjnych
- tablet lub smartfon z aplikacją AR do demonstracji immersyjnych materiałów
- programy do transkrypcji nagrań i audiodeskrypcji (np. Whisper, otter.ai lub inne narzędzia rekomendowane przez trenera)

Materiały dydaktyczne:

- prezentacje multimedialne
- przykładowe treści edukacyjne dostępne i niedostępne (do analizy)
- checklisty WCAG 2.2
- instrukcje obsługi narzędzi (Botpress, VR/AR)

Warunki uczestnictwa

Preferowane kompetencje:

- znajomość podstawowych zasad dostępności cyfrowej lub doświadczenie w pracy z osobami ze szczególnymi potrzebami edukacyjnymi
- zainteresowanie wdrażaniem nowoczesnych technologii (AI, VR, AR, LMS) w edukacji

Wymagana jest obecność min 80% lub ze wskazaniem Operatora

Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że usługa może być poddana monitoringowi z ramienia Operatora lub PARP i wyrażają na to zgodę. Uczestnik ma obowiązek zapisania się na usługę przez BUR co najmniej na 1 dzień przed rozpoczęciem realizacji usługi.

Podstawa zwolnienia z VAT:

1) art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c Ustawy z dnia 11 marca 2024 o podatku od towarów i usług - w przypadku dofinansowania w wysokości 100%

2) § 3 ust. 1 pkt. 14 Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 20 grudnia 2013 r. w sprawie zwolnień od podatku od towarów i usług oraz warunków stosowania tych zwolnień - w przypadku dofinansowania w co najmniej 70%

Informacje dodatkowe

Sala szkoleniowa stacjonarna, wyposażona w stanowiska komputerowe lub możliwość pracy na własnym sprzęcie (min. 1 stanowisko na osobę)

Adres

Bydgoszcz

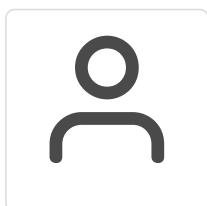
Bydgoszcz

woj. kujawsko-pomorskie

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi

Kontakt



Agata Flak

E-mail kontakt@dofinansowanekursy.pl

Telefon (+48) 791 511 221