



Pierwsza Pomoc w wirtualnej rzeczywistości z Empiriuszem 2.0

Realistyczna nauka pierwszej pomocy dzięki technologii VR

W sytuacjach zagrożenia życia liczy się każda sekunda. Dzięki aplikacji **4 HELP VR** użytkownicy gogli **Empiriusz 2.0** mogą w praktyczny sposób uczyć się skutecznego udzielania pierwszej pomocy – w tym **resuscytacji krążeniowo-oddechowej (RKO)** – w realistycznym i interaktywnym środowisku wirtualnym.

To nowoczesne rozwiązanie edukacyjne pozwala przełożyć teorię na działanie, umożliwiając bezpieczne ćwiczenia w warunkach wiernie odwzorowujących rzeczywistość.

Co wyróżnia 4 HELP VR na goglach Empiriusz

2.0?



- **Realistyczne symulacje RKO i sytuacji kryzysowych**
Ćwiczenia z użyciem gogli Empiriusz 2.0 odzwierciedlają warunki panujące na miejscu zdarzenia – od dźwięków, przez przestrzeń, po kontakt z poszkodowanym. Użytkownik ćwiczy RKO krok po kroku, rozwijając praktyczne umiejętności, które mogą uratować życie.
- **Wirtualny trener Paramedicus**
Interaktywny przewodnik prowadzi użytkowników przez każde ćwiczenie, zapewniając wsparcie i wskazówki. Szkolenie staje się nie tylko efektywne, ale również angażujące i dostosowane do tempa ucznia.
- **Bezpieczne środowisko nauki**
Wirtualna rzeczywistość umożliwia testowanie różnych scenariuszy bez ryzyka – idealne do nauki prawidłowego wykonywania uciśnień klatki piersiowej.

Dlaczego warto szkolić uczniów z pierwszej pomocy w VR?

- **Skuteczniejsza nauka RKO** – praktyka w warunkach bliskich realnym zwiększa zapamiętywanie procedur i pewność działania.
- **Bezpieczne szkolenie bez stresu** – możliwość wielokrotnego powtarzania ćwiczeń bez konsekwencji błędów.
- **Zaangażowanie uczniów** – technologia VR zwiększa motywację i aktywność uczniów na zajęciach.
- **Przygotowanie do realnych sytuacji** – doświadczenie VR daje przewagę w sytuacjach, gdy konieczna jest natychmiastowa reakcja.



Przenieś naukę pierwszej pomocy w swojej szkole do świata VR




Aplikacja 4 Help VR sprawdzi się doskonale:


- **Edukacja dla bezpieczeństwa (EDB)** – praktyczna nauka pierwszej pomocy, w tym RKO, obsługi AED i reagowania w sytuacjach kryzysowych.
- **Wychowanie fizyczne (WF)** – elementy pierwszej pomocy w kontekście urazów, kontuzji i nagłych zdarzeń sportowych.
- **Biologia i przyroda** – poznawanie funkcjonowania organizmu człowieka i mechanizmów ratowania życia.
- **Zajęcia profilaktyczne, wychowawcze i tematyczne projekty szkolne** – podnoszenie świadomości i umiejętności uczniów w zakresie bezpieczeństwa.


Cena i zasady dostępu do 4 HELP VR na goglach Empiriusz 2.0



Aplikacja **4 HELP VR** jest dostępna wyłącznie dla aktywnych użytkowników gogli **Empiriusz 2.0**, którzy posiadają aktualny dostęp do platformy z aplikacjami Empiriusz 2.0. Aby móc korzystać z 4 HELP VR, wymagane jest aktywne konto na platformie.

 **Dostęp do aplikacji 4 HELP VR** można wykupić na okres **3 lat**, z możliwością korzystania ze wszystkich funkcji oraz przyszłych aktualizacji.

 **Cena katalogowa: 3200 zł brutto** (opłata jednorazowa za 3-letni dostęp).

 **Uwaga:** Zestaw **nie zawiera fantoma**. Można go dokupić oddzielnie lub wykorzystać już posiadany w szkole fantom.