

<b>Numer projektu</b>	2020-1-PL01-KA226-HE-095786
-----------------------	-----------------------------

<b>Tytuł projektu</b>	FGPE Plus: Interoperacyjność narzędzi dydaktycznych dla zgamifikowanej edukacji programistycznej
<b>Akronim projektu</b>	FGPE+
<b>Strona internetowa projektu</b>	<a href="https://fgpeplus.usz.edu.pl/">https://fgpeplus.usz.edu.pl/</a>
<b>Nazwa instytucji koordynującej:</b>	Uniwersytet Szczeciński
<b>Partnerzy</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. INESC TEC – Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores, Tecnologia E Ciencia, Portugalia</li> <li>2. Università degli Studi di Napoli Parthenope, Włochy</li> <li>3. Kauno Technologijos Universitetas, Litwa</li> </ol>
<b>Czas trwania</b>	24 mies.
<b>Dofinansowanie z programu Erasmus+</b>	245 880 euro

### Streszczenie projektu

Projekt FGPE+ bazuje na wynikach wcześniejszego projektu FGPE i ma na celu rozszerzenie dostępnego oprogramowania open-source oraz ogólnodostępnych zasobów edukacyjnych dla efektywnego zastosowania gamifikacji (grywalizacji) w edukacji programistycznej, głównie w instytucjach szkolnictwa wyższego.

Projekt dostarczy cztery produkty intelektualne:

1. Integracja LTI (otwarte oprogramowanie): umożliwienie osadzania interaktywnych zgamifikowanych ćwiczeń programistycznych w ramach kursów prowadzonych w popularnych środowiskach LMS (takich jak Moodle czy Open edX);
2. Mobilne zgamifikowane PLE (otwarte oprogramowanie): znaczące poprawienie wrażeń użytkowników urządzeń mobilnych z korzystania ze zgamifikowanego środowiska nauki programowania;
3. Tutorial na temat gamifikacji ćwiczeń programistycznych (otwarty materiał szkoleniowy): interaktywny samouczek dla nauczycieli programowania o tym, jak projektować i wdrażać zgamifikowane kursy programowania;
4. Rozszerzona baza ćwiczeń (otwarte zasoby edukacyjne): rozszerzenie zestawu dostępnych ćwiczeń o otwartym dostępie o nowe kursy zawierające 520 zgamifikowanych ćwiczeń programistycznych.

Projekt ma wpłynąć na poprawę efektywności kształcenia programistycznego oraz dotyczących go doświadczeń postrzeganych przez studentów.