

<b>Numer projektu</b>	<b>2020-1-PL01-KA226-HE-096034</b>
-----------------------	------------------------------------

<b>Tytuł projektu</b>	<b>ACCEPT THE CHALLENGE! - Gamification IN online higher Educaton</b>
<b>Akronim projektu</b>	GamifINED
<b>Strona internetowa projektu</b>	<a href="https://wsiz.edu.pl/studia/studiowanie/accept-the-challenge-gamification-in-on-line-higher-educaton/">https://wsiz.edu.pl/studia/studiowanie/accept-the-challenge-gamification-in-on-line-higher-educaton/</a>
<b>Nazwa instytucji koordynującej:</b>	Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z Siedzibą w Rzeszowie
<b>Partnerzy</b>	Universidad de Murcia, Hiszpania Univerzita Komenskeho v Bratislave, Słowacja Kazimiero Simonaviciaus Universitetas, Litwa
<b>Czas trwania</b>	20 mies.
<b>Dofinansowanie z programu Erasmus+</b>	104 165 euro

<b>Streszczenie projektu</b>
<p>Celem projektu jest uatrakcyjnienie oferty 4 uczelni poprzez opracowanie zestawu innowacyjnych narzędzi wspierających dydaktykę (w szczególności dydaktykę zdalną w czasach epidemii COVID19) skierowanych do nauczycieli akademickich, a co za tym idzie, podniesienie jakości kształcenia na uczelniach do 10.2022 r.</p> <p>W ramach projektu zostanie wypracowany i wdrożony zbiór rezultatów:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dających podstawy metodologiczne do wdrożenia grywalizacji: opisując wymagania wstępne oraz wytyczne dotyczące procesu grywalizowania przedmiotu/kursu;</li> <li>• dających przykład zastosowania grywalizacji w praktyce (na przykładzie w pełni zgrywalizowanego kursu/przedmiotu w obszarze przedsiębiorczości);</li> <li>• dających wsparcie narzędziowe w postaci opisanych narzędzi, które mogą być wykorzystane podczas realizacji procesu dydaktycznego w ramach zgrywalizowanego przedmiotu/kursu.</li> </ul> <p>Produkty uwzględnić będą zarówno perspektywę zajęć stacjonarnych – tradycyjnie prowadzonych w klasie jak i zajęć zdalnych, tak powszechnie teraz wykorzystywanych w związku ze światowym kryzysem epidemiologicznym. Dzięki opracowaniu założonych rezultatów nastąpi uzupełnienie zbioru posiadanych narzędzi i metod dydaktycznych o odpowiednio dobrane i dostosowane do potrzeb studentów i</p>

dydaktyków nowe, innowacyjne metody i techniki, służące podniesieniu kompetencji dydaktycznych nauczycieli akademickich, a co za tym idzie również ich motywacji i zaangażowania, co przełoży się ostatecznie na wzrost jakości kształcenia na uczelniach.

Najważniejsze rezultaty projektu :

- Gamification Body of Knowledge
- Good practice - an example of a gamified course
- Pomocnik wykładowcy - Lecturer's toolbox

Rezultaty projektu będą dostępne w języku angielskim oraz zostaną udostępnione jako Otwarte Zasoby Edukacyjne, co rozszerzy zasięg oddziaływania projektu i wykorzystania jego efektów. Projekt stworzy także trwałe podstawy do międzynarodowej współpracy i wymiany doświadczeń pomiędzy uczelniami z Polski, Słowacji, Hiszpanii i Litwy