



Tu zaczyna się nowe doświadczenie

Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

**Systemy informatyczne wspierające obsługę projektów:
FRSE Online
Platforma Rezultatów Projektów Erasmus+
Beneficiary Module**

9 listopada 2022

Zespół Partnerstw i Projektów Erasmus+ dla Szkolnictwa Wyższego



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

Systemy informatyczne wspierające obsługę projektów

FRSE Online

<https://online.frse.org.pl/>



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

System dokumentów OnLine



[Start](#) | [Rejestracja](#) | [Pomoc](#)

Zaloguj się, aby korzystać z systemu

Zaloguj się do systemu przy użyciu wybranego adresu e-mailowego i hasła lub jeśli nie masz konta [stwórz je teraz](#).

Login (email):	<input type="text"/>
Hasło:	<input type="password"/>
	<input type="button" value="Zaloguj"/>
Nie masz konta w systemie? Zarejestruj się	
Przypomnienie hasła	



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności

System dokumentów OnLine FRSE - Mozilla Firefox

Plik Edycja Widok Historia Zakładki Narzędzia Pomoc

https://online.frse.org.pl/register

Start Rejestracja Pomoc

Rejestracja nowego konta

Pola z * są obowiązkowe

E-mail: *

Adres ten będzie używany do logowania na konto.

Hasło: * Powtórz hasło *

Co najmniej 12 znaków w tym małe i duże litery, cyfry i/lub znaki specjalne.

Dane osobowe użytkownika konta

Imię: * Nazwisko: *

Wydział / inna jednostka organizacyjna: Stanowisko:

Telefon 1: * Telefon 2: Telefon kom.: Fax:

przykład: +48 22 1234567 przykład: +48 22 1234567 przykład: +48 123456789 przykład: +48 22 1234567

PESEL: NIP: Paszport:

przykład: 1234563218

Kraj: * Województwo: *

Kod pocztowy: * Miasto: *

Ulica nr domu / nr lokalu: *



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

System dokumentów OnLine

Start Pomoc

kpalcar@frse

Proszę wybrać program

Erasmus+

Od 1 stycznia 2014 roku programy "Uczenie się przez całe życie" oraz "Młodzież w działaniu" zostają zastąpione programem Erasmus+.

Informacja dotycząca projektów realizowanych w dotychczasowych programach pozostają nadal aktualne. W przypadku nowego programu System dokumentów OnLine nie jest już właściwym narzędziem do składania wniosków.

<http://erasmusplus.org.pl>

[Wybieram](#)

Europass

Europass jest inicjatywą Komisji Europejskiej umożliwiającą każdemu obywatelowi Europy lepszą prezentację kwalifikacji i umiejętności zawodowych. Dokumenty wchodzące w skład Europass to: CV, Paszport Językowy, Mobilność, Suplement do Dyplomu, Suplement do Dyplomu Potwierdzającego Kwalifikacje Zawodowe.

Od 1 października 2019 dokument Europass-Mobilność wystawia się i zatwierdza w systemie EMOL (Europass-Mobilność On-Line).
<https://emol.frse.org.pl>

<http://europass.org.pl>

[Wybieram](#)

European Language Label

European Language Label (Europejski znak innowacyjności w dziedzinie nauczania i uczenia się języków obcych) to europejski certyfikat jakości w edukacji językowej. Certyfikat jest wyróżnieniem za innowacyjne techniki kształcenia i promuje osiągnięcia metodyczne i dydaktyczne. Nagroda przyznawana jest za projekt językowy realizowany pod opieką koordynatora w instytucji edukacyjnej.

<http://www.ell.org.pl>

[Wybieram](#)

Europejski Korpus Solidarności

Europejski Korpus Solidarności to program Komisji Europejskiej, który daje możliwość realizacji działań o charakterze solidarnościowym, jednocześnie dając możliwość młodzieży zdobywania nowych doświadczeń, rozwijania kompetencji i umiejętności. Europejski Korpus Solidarności oferuje młodzieży i organizacjom możliwość zaangażowania się w Projekty Wolontariatu, projekty Staż i miejsc pracy oraz Projekty Solidarności.

<http://eks.org.pl/>

[Wybieram](#)

Konkurs EDUinspiracje

Głównym celem konkursu EDUinspiracje jest wyłonienie oraz promocja dobrych praktyk w zakresie realizacji projektów dofinansowanych przez Fundację Rozwoju Systemu Edukacji w obszarach takich jak: edukacja szkolna, edukacja pozaformalna młodzieży, edukacja dorosłych, szkolnictwo wyższe, edukacja zawodowa, edukacja dorosłych, czy w programie Polsko-Litewski Fundusz Wymiany Młodzieży.

<http://www.eduinspiracje.pl/>

[Wybieram](#)

Konkurs EDUinspirator

Konkurs jest skierowany do uczestników projektów dofinansowanych przez FRSE. Jego celem jest wyróżnienie osób aktywne działających na rzecz rozwoju edukacji, zaangażowanych w realizację międzynarodowych projektów edukacyjnych. EDUinspirator to osoba, która efektywnie wspiera rozwój innych osób, grup zawodowych oraz swojej społeczności lokalnej, wykorzystując doświadczenia projektowe.

<http://www.eduinspiracje.pl/>

[Wybieram](#)

PO WER

Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój (PO WER 2014-2020) to następca kończącego się Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki. Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji jest jednym z beneficjentów nowego programu, w ramach którego zrealizuje 3 projekty.

<http://www.frse.org.pl/power>

[Wybieram](#)

Polsko-Litewski Fundusz Wymiany Młodzieży

Polsko-Litewski Fundusz Wymiany Młodzieży wspiera finansowo i merytorycznie realizację pomysłów młodych ludzi – dofinansowuje wymiany, seminaria, szkolenia i inne inicjatywy młodzieżowe. Jego główną rolą jest rozwijanie przyjaznych stosunków pomiędzy krajami i inspirowanie młodych ludzi do działań, które pozwolą na wzajemne zbliżenie się obu narodów.

<http://www.wymianymlodziezy.frse.org.pl>

[Wybieram](#)

Polsko-Ukraińska Rada Wymiany Młodzieży

Rada wspiera finansowo (konkurs projektów) i merytorycznie (system szkoleń, konsultacje) realizację pomysłów młodych ludzi – dofinansowuje m.in. wymiany, seminaria i szkolenia, spotkania młodzieży oraz projekty informacyjne.

<http://www.wymianymlodziezy.frse.org.pl>

[Wybieram](#)

Program Edukacja

Program Edukacja, dla którego rolę Operatora pełni Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, jest realizowany w ramach Mechanizmu Finansowego Europejskiego Obszaru Gospodarczego 2014-2021.

<http://education.org.pl/>

[Wybieram](#)



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

System dokumentów OnLine

Start

Wnioski

Moje dokumenty

Projekty

Ustawienia

Pomoc

Witamy w internetowym systemie składania dokumentów

Co dalej?

- Aby wypełnić nowy wniosek przejdź do zakładki [Wnioski](#), a następnie wybierz odpowiedni formularz.
- Aby zobaczyć listę dokumentów nad którymi aktualnie pracujesz, przejdź do zakładki [Moje dokumenty](#).
- W zakładce [Ustawienia](#) możesz zobaczyć i edytować dane podane podczas rejestracji.
- Szczegółowe informacje na temat wniosków i dokumentów możesz uzyskać na stronie odpowiedniego programu.



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe



Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji

System dokumentów OnLine



Program **Erasmus+**

Zmień

Start Wnioski Moje dokumenty Projekty Ustawienia Pomoc

adabrowska@frse.org.pl (Włóż plik)

Projekt programu *Erasmus+*

Erasmus+ (KA220-HED)

Nabór: 2022 / 1

IDW	Teczka	Nazwa wnioskodawcy
2022-1-PL01-KA220-HED-000086080	EP/22/220-HED/W/0004	SZKOŁA GŁÓWNA GOSPODARSTWA WIEJSKIEGO

Zatwierdzone dokumenty

Dokument	Wydruk
Ankieta beneficjenta EP/22/ANK/3009 2022-09-29 10:50:16	Pobierz
Umowa EP/22/U/1913 2022-10-17 12:00:03	Pobierz

Formularze / Niezatwierdzone dokumenty / Szkice

Ankieta beneficjenta EP/22/ANK
Nowy dokument

Umowa EP/22/U

Numer dokumentu	Data	Akcje
EP/22/U/1913	2022-10-17 12:00:03	Pobierz
EP/22/U/4809 Anulowany	2022-10-13 11:41:06	Pobierz
EP/22/U/4386 Anulowany	2022-10-07 13:42:06	Pobierz
3 results		

Aneks EP/22/A
Aneks do umowy finansowej



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

Za pośrednictwem systemu FRSE ONLINE Beneficjenci składają m.in.:

- ✓ **Ankieta beneficjenta** – *należy pamiętać, że ankietę składa się przed wystawieniem umowy finansowej lub aneksu do umowy (oraz w przypadku istotnych zmian np. danych kontaktowych);*
- ✓ **Potwierdzenie otrzymania środków finansowych** na koniec roku kalendarzowego (POŚF);
- ✓ **Wniosek o zmianę** niezbędny do wystawienia aneksu do umowy;
- ✓ Z systemu drukuje się **umowę, aneksy** do umowy.



Systemy informatyczne wspierające obsługę projektów

Platforma Rezultatów Projektów Erasmus+



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

Platforma upowszechniania rezultatów projektów Erasmus+ jest systemem Komisji Europejskiej adresowanym do beneficjentów i szerokiego grona odbiorców.

- ✓ Służy upowszechnianiu i wykorzystaniu rezultatów projektów finansowanych ze środków programu Erasmus+.
- ✓ Celem Platformy jest rozprzestrzenianie na szeroką skalę informacji o rezultatach projektów oraz ich sukcesach, a także ułatwienie wymiany doświadczeń oraz promocja dobrych praktyk.
- ✓ Dzięki Platformie wzrasta wiedza o projektach i ich rezultatach, co z kolei pozwala na wykorzystanie wypracowanych rezultatów również po zakończeniu realizacji projektów.

PURP stanowi kompleksowy przegląd wszystkich projektów realizowanych w ramach programu – oznacza to, że na platformie znajdzie się każdy projekt, który otrzyma dofinansowanie w ramach programu Erasmus+.



Koordynator projektu w imieniu konsorcjum zamieszcza na Platformie logo i adres strony internetowej projektu oraz – na późniejszym etapie - rezultaty pracy intelektualnej.

Streszczenie projektu i inne podstawowe dane o projekcie zamieszczone w raporcie końcowym zostają automatycznie pobrane po akceptacji raportu końcowego i przesłane na Platformę.



Uzupełnianie uzyskanych rezultatów na Platformie

Po zakończeniu projektu beneficjenci KA2 mają obowiązek zamieszczenia wszystkich rezultatów na Platformie. Kolejność jest następująca: najpierw zamieszczane są rezultaty, a następnie składany jest raport końcowy.

Sprawdzenie zamieszczonych na Platformie materiałów przez pracownika

W przypadku akcji KA2 prawidłowe uzupełnienie rezultatów na Platformie jest warunkiem rozliczenia projektu - pracownicy NA mogą odrzucić zamieszczone rezultaty, prosząc o uzupełnienie brakujących informacji (np. brak logotypów, disclaimer'a czy informacji o otwartych licencjach). Aby rezultaty mogły być opublikowane, muszą zostać zatwierdzone przez NA.

Publikacja zatwierdzonego projektu

Po zatwierdzeniu i rozliczeniu projektu, materiały dotyczące rezultatów, zostają opublikowane na Platformie. Dodatkowo Narodowa Agencja może przyznać wybranym projektom status **GOOD PRACTICE**.



Przykładowe rezultaty (przykład dla sektora HE)

Narzędzia edukacyjne

Programy kształcenia

Programy kursów i szkoleń

Platformy edukacyjne

Materiały dydaktyczne

Publikacje



Na Platformie nie należy umieszczać:

Zdjęć dokumentujących wydarzenia projektowe

Materiałów roboczych

Raportów ze spotkań projektowych

Raportów z ewaluacji projektu

Regulaminów

Artykułów prasowych promujących projekt itd.



PURP to:

Możliwość

skorzystania z wypracowanych rozwiązań

Inspiracja

dla przyszłych beneficjentów, nowych działań, nowych pomysłów, innowacyjnych metod realizacji i sposobów upowszechniania rezultatów

Wyróżnienie/szansa

dla najlepszych projektów



Good practices



Success stories

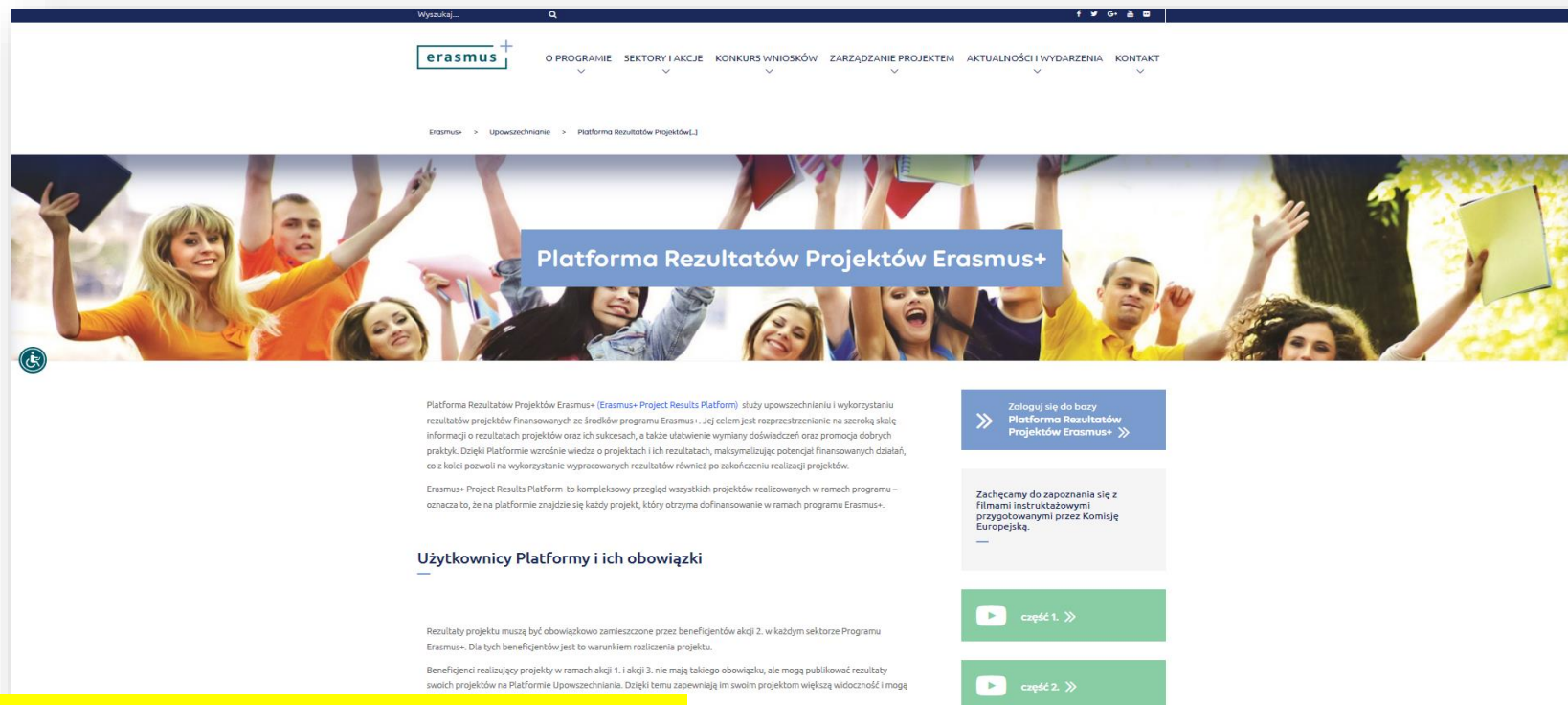


Erasmus+

Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności



Wyszukaj...

erasmus+

O PROGRAMIE SEKTORY I AKCJE KONKURS WNIOSKÓW ZARZĄDZANIE PROJEKTEM AKTUALNOŚCI I WYDARZENIA KONTAKT

Erasmus+ > Upowszechnianie > Platforma Rezultatów Projektów L1

Platforma Rezultatów Projektów Erasmus+

Platforma Rezultatów Projektów Erasmus+ (Erasmus+ Project Results Platform) służy upowszechnianiu i wykorzystaniu rezultatów projektów finansowanych ze środków programu Erasmus+. Jej celem jest rozprzestrzenienie na szeroką skalę informacji o rezultatach projektów oraz ich sukcesach, a także ułatwienie wymiany doświadczeń oraz promowanie dobrych praktyk. Dzięki Platformie wzrosnie wiedza o projektach i ich rezultatach, maksymalizując potencjał finansowanych działań, co z kolei pozwoli na wykorzystanie wypracowanych rezultatów również po zakończeniu realizacji projektów.

Erasmus+ Project Results Platform to kompleksowy przegląd wszystkich projektów realizowanych w ramach programu – oznacza to, że na platformie znajdzie się każdy projekt, który otrzyma dofinansowanie w ramach programu Erasmus+.

Użytkownicy Platformy i ich obowiązki

Rezultaty projektu muszą być obowiązkowo zamieszczone przez beneficjentów akcji 2. w każdym sektorze Programu Erasmus+. Dla tych beneficjentów jest to warunkiem rozliczenia projektu.

Beneficjenci realizujący projekty w ramach akcji 1. i akcji 3. nie mają takiego obowiązku, ale mogą publikować rezultaty swoich projektów na Platformie Upowszechniania. Dzięki temu zapewniają im swoim projektom większą widoczność i mogą

Zaloguj się do bazy Platforma Rezultatów Projektów Erasmus+ >>

Zachęcamy do zapoznania się z filmami instruktażowymi przygotowanymi przez Komisję Europejską.

część 1. >>

część 2. >>

www.erasmus-plus.ec.europa.eu/projects



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności

https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects



[Translate this page](#)

Erasmus+

EU programme for education, training, youth and sport

- Home
- About Erasmus+ ▾
- Opportunities ▾
- Programme Guide
- Resources and tools ▾
- What's new? ▾
- Projects ▾

You are here: [Erasmus+](#) / [Projects](#)

Erasmus+ project results

Presenting the details and outcomes of projects funded under the Erasmus+ programme.

[Search for Erasmus+ funded projects](#)

Projects that inform, transform and inspire

Use this platform to search for Erasmus+ projects in your field, explore projects with exceptional outcomes and stories, and find inspiration for your own projects.



Search and interact

Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności

Search projects

Example employment, climate change, etc...

Search

Filters

Project

Project status

- Completed (138468)
- Ongoing (34079)
- With Results (16612)

Project labels/awards

- Good Practice (15595)
- European Language Label (48)
- European Innovative Teaching Award (200)

Project factsheets

- FactSheets (91)
- European Year Cultural Heritage (43)

Actions

- Jean Monnet Activities (1864)
- KA1: Learning Mobility of Individuals (137410)
- KA2: Partnerships for cooperation and exchanges of practices (29648)
- KA3: Support for policy reform

Search results

Showing 1 - 10 of 172 547 projects, filtered by:

[Clear filters](#)

Sort by Updated (latest first) ▼

 Download results (XLS)
Limited to 1000 projects

View as  Grid  Map

Caring as Second Nature

Status:	Start date:	End date:
Completed	01 September 2020	31 December 2021

The objectives of "Caring as Second Nature" were: 1) to create a common understanding of Mental Health and it's components, to cultivate personal and communal capacity to cope with life and adver...

Topics: Youth (Participation, Youth Work, Youth Policy) Inclusion - Equity Health And Wellbeing

Labels:  Good practice

Action Type: Youth mobility Countries Covered: 11 countries

Project details

Save in My Booklet

Run and Explore



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

Filters

Project

Project status

- Completed (8)
- With Results (8)

Project labels/awards

- Good Practice (8)

Actions

- KA2: Cooperation for innovation and the exchange of good practices (8)

Action Types

Search by action types

- KA203: Strategic Partnerships for higher education (8)
- KA200: Strategic Partnerships addressing more than one field (1)
- KA201: Strategic Partnerships for school education (22)
- KA202: Strategic Partnerships for vocational education and training (15)
- KA204: Strategic Partnerships for adult education (16)


▼ Display all action types

Search results

Showing 1 - 8 of 8 projects, filtered by:

ICT - New Technologies - Digital Competences ✕ Completed ✕ KA2: Cooperation For Innovation And The Exchange Of Good Practices ✕
KA203: Strategic Partnerships For Higher Education ✕ (Coordinator) - Poland ✕ Good Practice ✕ [Clear filters](#)

Sort by ▼

 Download results (XLS)
Limited to 1000 projects

View as  Grid  Map

Augmented Reality fOR Management Skills Development with real-based Cases

Status:	Start date:	End date:
Completed	01 October 2019	31 March 2022

Typical classes are based on knowledge transfer in the form of lectures among a large group. Students learn dry facts, even if they are based on case studies, and lack the opportunity to learn by ...

Topics:

Labels:  Good practice

Action Type: Strategic Partnerships for higher education Countries Covered: 4 countries

[Project details](#)

[Save in My Booklet](#)

Mediation in Language Learning and Teaching

Status:	Start date:	End date:
Completed	03 November 2019	02 November 2021

Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności

Filters

Project

Project status

- Completed (8)
- With Results (8)

Project labels/awards

- Good Practice (8)

Actions

- KA2: Cooperation for innovation and the exchange of good practices (8)

Action Types

Search by action types

- KA203: Strategic Partnerships for higher education (8)
- KA200: Strategic Partnerships addressing more than one field (1)
- KA201: Strategic Partnerships for school education (22)
- KA202: Strategic Partnerships for vocational education and training (15)
- KA204: Strategic Partnerships for adult education (16)

▼ Display all action types

Topics

Search by topics

- ICT - new technologies - digital competences (8)
- New innovative curricula/educational methods/development of training courses (27)
- Quality and Relevance of Higher Education in Partner Countries (7)
- International cooperation, international relations, development cooperation (5)
- Entrepreneurial learning - entrepreneurship education (5)

▼ Display all topics

Activity Years

Type a year

- 2022 (1)
- 2021 (4)
- 2020 (5)
- 2019 (7)
- 2018 (5)

▼ Display all activity years

Activity Years

Type a year

- 2022 (1)
- 2021 (4)
- 2020 (5)
- 2019 (7)
- 2018 (5)

▼ Display all activity years

Call Years

- 2019 (2)
- 2018 (3)
- 2017 (1)
- 2016 (1)
- 2014 (1)

Organisation

COORDINATOR

PARTNERS

Name

Search by coordinator name

Countries

Search by countries

- Poland (8)
- Germany (8)
- France (7)
- Croatia (7)
- Turkey (7)

▼ Display all countries

Regions

- Śląskie (2)
- Mazowieckie (1)

Coordinator types

- Higher education institution (tertiary level) (8)



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności

Framework for Gamified Programming Education

Status: Completed	Start date: 01 September 2018	End date: 31 May 2021
-----------------------------	---	---------------------------------

With the fast pace of digitalization, the European Union needs adequate workforce trained in Information Technology (IT), especially the programmers who form the core of the software development i...

Topics: [Open And Distance Learning](#) [New Innovative Curricula/Educational Methods/Development Of Training Courses](#)

[ICT - New Technologies - Digital Competences](#)

Labels:  Good practice

Action Type: Strategic Partnerships for higher education **Countries Covered:** 4 countries

[Project details](#)

[Save in My Booklet](#)

Generation Data

Status: Completed	Start date: 01 October 2018	End date: 30 September 2020
-----------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------





Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności

An official website of the European Union How do you know? ▾

 European Commission

 Translate this page

Erasmus+

EU programme for education, training, youth and sport


Home About Erasmus+ ▾ Opportunities ▾ Programme Guide Resources and tools ▾ What's new? ▾ **Projects ▾**

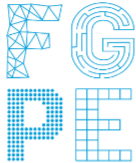
You are here: [Erasmus+](#) / [Projects](#) / Search project results

[Browse all projects results](#)

Framework for Gamified Programming Education

Save this project in my Booklet


 Good Practice

 FRAMEWORK FOR
GAMIFIED
PROGRAMMING
EDUCATION

Project Reference: 2018-1-PL01-KA203-050803

Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności

 Status
Completed

 Start date **01-09-2018**
End date **31-05-2021**


 Eu Grant
326.710,00 €

 Programme
Erasmus+

 Key Action
**Cooperation for innovation and the
exchange of good practices**

 Action Type
**Strategic Partnerships for higher
education**

 Countries covered
4

 Topics

Open And Distance Learning

New Innovative Curricula/Educational Methods/Development Of Training Courses

ICT - New Technologies - Digital Competences



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności

Summary

With the fast pace of digitalization, the European Union needs adequate workforce trained in Information Technology (IT), especially the programmers who form the core of the software development industry. Unfortunately, the lack of workforce having needed skills in this area has been observed since years in the whole European Union. An obvious solution is to increase the efforts on programming education, especially encompassing the groups who are now underrepresented in the IT workforce. The main barrier, however, is the difficulty in learning programming as observed by various researchers.

The project is motivated by the opportunity for a progress in passing this barrier created by the combined use of automated assessment, which provides fast feedback to the students experimenting with their code, and gamification, which provides additional motivation for the students to intensify their learning effort. Thus, programming can be learned in a less stressful way and becomes more achievable by students with less background education in the area. In the long term, it may help improve the perception of learning programming, drawing more people to this subject of education that would otherwise avoid it.

The aim of the FGPE project was to provide a framework for application of gamification to programming education, primarily in higher education institutions. Five intellectual outputs were delivered:

- 1) a scheme for effective programming course gamification, including featured gamification concepts and rules of their application;
- 2) a standardized way for exchanging programming exercises for interactive educational environments based on two formats:
 - a) YAPExIL, covering the contents of programming exercises, such as: introduction, description of the problem, initial code, automatic test definition, feedback messages,
 - b) GEdIL, covering the gamification-related data, such as: virtual rewards for solving the exercises, gamification rules that trigger them, and dependencies between exercises;
- 3) a web tool (FGPE AuthorKit) for authoring, managing and sharing exercises in the above formats, and converting them from/to other formats;
- 4) an interactive educational environment (FGPE PLE) able to process the exercises complying to YAPExIL/GEdIL formats, present them to the students via a web browser, automatically assess students' solutions, trigger defined gamification rules and generate relevant feedback;
- 5) an open repository of 480 gamified programming exercises (each one available in English and in a selected national language) which can be used as they are or adopted to suit specific educational objectives.

All the project outputs are freely available in the Internet under open source licenses.

The delivered intellectual outputs were presented at multiplier events and educational conferences attaining positive feedback from the audience.

The project results helped to change the way programming education

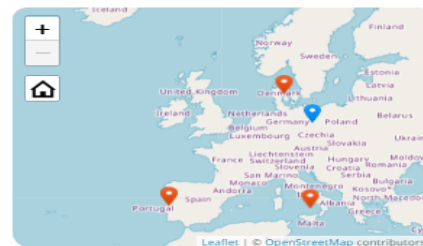
Coordinator

UNIWERSYTET SZCZECIŃSKI
ALEJA PAPIEŻA JANA PAWŁA II 22 A
71-453 SZCZECIŃ
Poland

Coordinator Type: Higher education institution
(tertiary level)

Phone: +48(91)4441172

Participants map



Display the project's participants on map

Participants countries

Denmark, Italy, Poland, Portugal

Partners



AALBORG UNIVERSITET DK Denmark



INESC TEC - INSTITUTO DE ENGENHARIA DE SISTEMAS E COMPUTADORES, TECNOLOGIA E CIENCIA PT
Portugal



UNIVERSITA DEGLI STUDI DI NAPOLI PARTHENOPE IT Italy

Download



Project card
English (PDF)

Download



Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności

Results

Showing 5 of 6 ordered alphabetically

Practical & reusable resources for the practitioners

- [+ Gamification Scheme for Programming Exercises \(IO1\)](#)
- [+ Data Exchange Format for Gamified Programming Exercises \(IO2\)](#)
- [+ Tools Supporting Editing and Conversion of Programming Exercises \(IO3\)](#)
- [+ Programming Courses featuring Gamified Exercises \(IO4\)](#)
- [+ Programming Learning Environment for Gamified Exercises \(IO5\)](#)

Display all Practical & reusable resources for the practitioners results

Research material bringing forward the reflection in the sector

- [+ GEdIL - Gamified Education Interoperability Language](#)
- [+ Yet Another Programming Exercises Interoperability Language](#)
- [+ An Open-Source Gamified Programming Learning Environment](#)
- [+ A Roadmap to Gamify Programming Education](#)

About the Project Results Platform

Search project results

Priorities 2019-2024

Frequently asked questions

Projects lists

Platform privacy statement






Manage my projects

Contact points

Frequently asked questions about the Project Results Platform

Get answers about the projects results platform and how you can use it.

Top 5 questions asked

	What is the Erasmus+ Project Results Platform?
	Can I find a project partner or contact details for another project?
	What languages is the Erasmus+ Project Results Platform being offered in?
	What is the purpose of the Erasmus+ Project Results Platform?
	I need more help with EU Login



Didn't find the answer?

[Consult the full list of questions](#) 

 Want to give your feedback about this page? 

Help and contact

- > [Contacts](#)
- > [How to apply](#)
- > [Erasmus+ and your data](#)
- > [Frequently asked questions](#)

Quick links

- > [Mobility and learning agreements](#)
- > [Distance calculator](#)
- > [European Youth Portal](#)

Erasmus+ on social media

- > [Facebook](#)
- > [Instagram](#)
- > [Twitter](#)

Systemy informatyczne wspierające obsługę projektów

Beneficiary Module - PMM



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

NARZĘDZIE BENEFICIARY MODULE

Czym jest Beneficiary Module?

Beneficiary Module to narzędzie udostępnione przez KE, którego celem jest umożliwienie beneficjentom zarządzania projektami, które otrzymały dofinansowanie w ramach programu Erasmus+.

Poprzez edycję poszczególnych zakładek beneficjent ma możliwość wprowadzania danych na bieżąco (np. identyfikacja uczestników, wprowadzanie informacji o działaniach mobilnościowych, aktualizacja budżetu) oraz aktualizowania informacji, które automatycznie zostały pobrane z wniosku o dofinansowanie (np. opisy rezultatów projektu, działań upowszechniających czy szkoleniowych).

Jedną z zakładek ww. narzędzia jest dostęp do formularza sprawozdania końcowego.

Dostęp do BM posiada koordynator projektu logując się do systemu za pośrednictwem linku:

<https://webgate.ec.europa.eu/beneficiary-module/project/#/project-list>



Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności

Edukacja, Szkolenia, Młodzież

NARZĘDZIE BENEFICIARY MODULE

Dear XXX,

Your project has been created in the Beneficiary Module.

Project details:

EC Project Number: 2022-1-PL01-KA220-HED-XXXXXXXX

National Project ID:

Project title: XXX

Organisation Legal Name: XXX

Beneficiary Module is the system for the management of projects that received an EU grant under the Erasmus+ programme. The Tool is developed by the European Commission for you, as beneficiaries of these projects. In the Beneficiary Module you will be able to provide all the information on your projects, identify participants and mobility activities, complete and update budget information, generate and follow up participant reports and generate and submit your own report(s) to your National Agency.

To access the project, please follow the steps below.

1. Go to Beneficiary Module website at <https://webgate.ec.europa.eu/beneficiary-module/project/#/project-list>
2. If you have no EU Login account associated with this e-mail address yet, please click on "Create an account" and set up your account.

During the registration process please use the email address that this message was sent to.

3. If you already have an EU Login (formerly called ECAS account) associated with this e-mail address, please use it to log in. You can find the Beneficiary Module Guide here: <https://wikis.ec.europa.eu/x/KKT-AQ>

Please contact your National Agency if you need further information or support. <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/national-agencies>



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe

PRZEWODNIK BENEFICIARY MODULE

How to do this in the tools?

- Beneficiary module FAQs
- My Projects
- Project list
- Project details
- List functionality in beneficiary projects
- Budget in projects
- Organisations in projects
- Contacts in projects
- Fewer opportunities in projects
- Project handling specifics related to the Russian aggression on Ukraine
- Manage participant reports in projects
- Manage the final beneficiary report
- Notifications to project contacts
- Erasmus+ projects
- European Solidarity Corps project management overview
- Online Language Support
- eLearning videos for the Beneficiary module



Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności

Edukacja, Szkolenia, Młodzież

NARZĘDZIE BENEFICIARY MODULE

The screenshot displays the 'Beneficiary USERTHREE' interface. The top navigation bar includes the Commission Européenne logo, a 'Home' link, and a user profile icon. A left-hand sidebar menu contains various navigation options, with 'My Projects' highlighted. The main content area is titled 'My Granted Projects' and features a search bar and a table of 13 projects. The table columns are: Project Title, Grant Agreement No, Project Start Date, Project End Date, Duration (months), Project Status, and Actions. The projects listed include various training and mobility programs with their respective dates and statuses.

Project Title	Grant Agreement No	Project Start Date	Project End Date	Duration (months)	Project Status	Actions
EAC IT TRAINING KA153	2021-1-EL02-KA153-YOU-000015450	01/08/2021	01/11/2021	3 months	NA validated	
EAC IT TRAINING	2021-1-RO01-KA153-YOU-000015451	01/08/2021	01/11/2021	3 months	Project ongoing	
EAC IT TRAINING KA121VETPL	2021-1-PL01-KA121-VET-000004902	01/09/2021	30/11/2022	15 months	Project ongoing	
EAC IT TRAINING - LT - Mobility Youth Workers "Project ABC"	2021-1-LT02-KA153-YOU-000015445	01/08/2021	31/10/2021	3 months	Project ongoing	
EAC IT TRAINING C21R1 ESC30 - 2 MONTHS	2021-1-PL01-ESC30-SOL-000015464	15/08/2021	14/10/2021	2 months	Submitted	
EAC IT TRAINING C21R1 ESC30 2mo	2021-1-RO01-ESC30-SOL-000015467	16/08/2021	15/10/2021	2 months	NA validated	
EAC IT TRAINING Solidarity project 03	2021-1-RO01-ESC30-SOL-000009192	15/08/2021	14/06/2022	2 months	Project ongoing	

Więcej informacji o FRSE OnLine :

<https://online.frse.org.pl/pomoc/spis>

Więcej informacji o Platformie rezultatów:

<http://erasmusplus.org.pl/upowszechnianie/platforma/>

Więcej informacji o Beneficiary Module:

<https://webgate.ec.europa.eu/beneficiary-module/project/#/project-list>



DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ

**Zespół Partnerstw i Projektów Erasmus+
dla Szkolnictwa Wyższego**



Erasmus+
Zmienia życie, otwiera umysły

Szkolnictwo wyższe