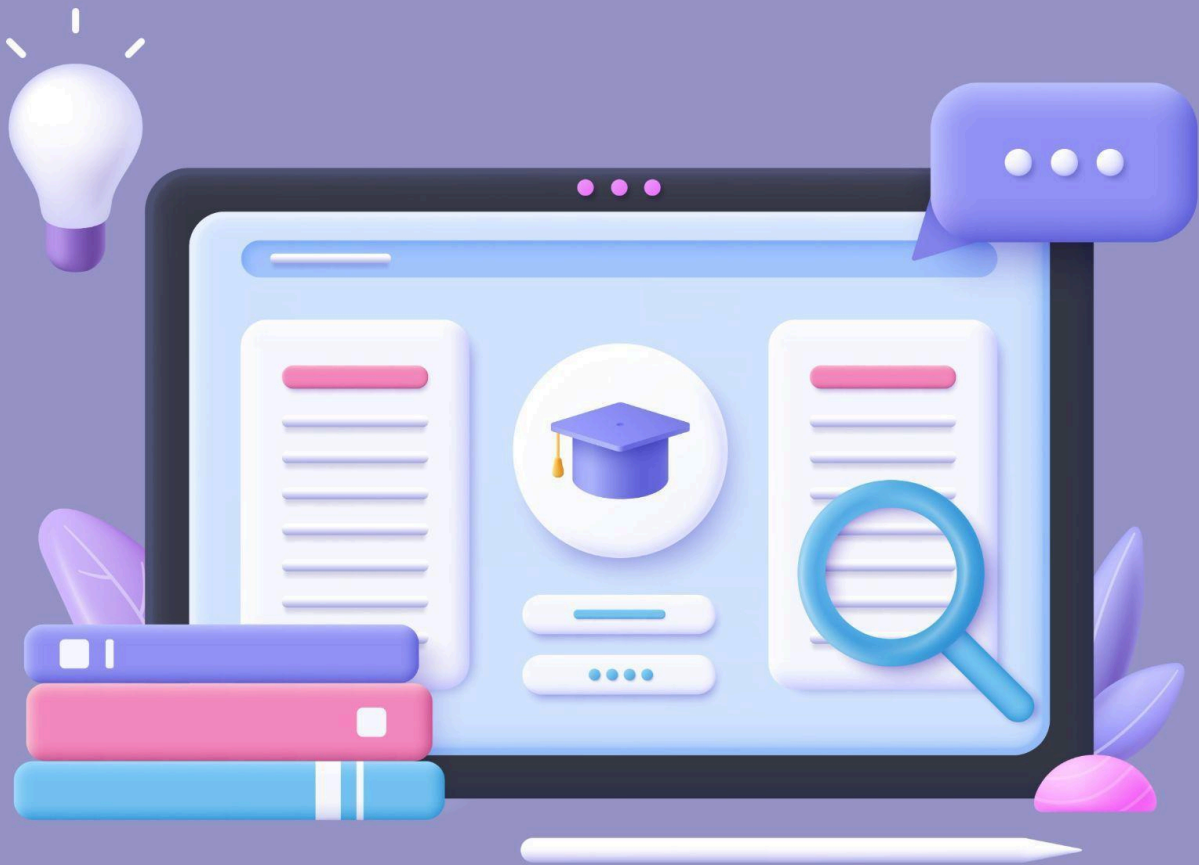




Sufinancira  
Europska unija



# Izvješće o prikupljanju i analizi trenutno dostupnih gamifikacijskih alata



**Siječanj, 2026.**

Akronim projekta: *GamifiedEd*

Naziv projekta: *GamifiedEd: Gamification in adult education*

Šifra projekta: *2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906*



Sufinancira  
Europska unija



## IMPRESUM

**Naziv projekta:** GamifiedEd: Gamification in adult education

**Akronim:** GamifiedEd

**Program:** Erasmus+ Ključna aktivnost 2 u području obrazovanja odraslih

**Broj projekta:** 2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

**Trajanje projekta:** 3. studenog 2025. - 2. studenog 2027. godine

**Koordinator projekta:** Pučko otvoreno učilište Čakovec

**Partneri projekta:** Kayros Digital Innovation SL., Ljudska univerza, Zavod za izobraževanje odraslih in mladine Lendava, Žilinská univerzita v Žiline

**Web stranica projekta:** [gamifieded.pou-cakovec.hr](http://gamifieded.pou-cakovec.hr)

**Naslov publikacije:** Izvješće o prikupljanju i analizi trenutno dostupnih gamifikacijskih alata

**Sažetak:** U okviru projekta Gamification in adult education (GamifiedEd), partneri iz Španjolske, Slovačke, Slovenije i Hrvatske pripremili su izvješće o prikupljanju i analizi trenutno dostupnih digitalnih gamifikacijskih alata za obrazovanje odraslih. Svaki partner odabrao je šest alata i detaljno ih opisao, s naglaskom na njihovu primjenjivost u tri ključna područja: digitalnoj pismenosti, poučavanju engleskog kao stranog jezika te poticanju samomotivacije i mekih vještina. Analiza je istaknula da odabrani alati učinkovito podržavaju elemente gamifikacije poput interaktivnosti, angažmana, suradnje i trenutne povratne informacije. Prikupljeni primjeri alata za gamifikaciju pružaju čvrstu osnovu za daljnji razvoj inovativnih obrazovnih aktivnosti i obrazovnih materijala za obrazovanje odraslih.

**Izjava o odricanju od odgovornosti:** *Financirano sredstvima Europske unije. Iznesena mišljenja i stavovi odražavaju isključivo stav autora i ne moraju se podudarati sa stavovima Europske unije ili Agencije za mobilnost i programe EU (AMPEU). Ni Europska unija ni tijelo koje dodjeljuje bespovratna sredstva ne mogu se smatrati odgovornima za njih.*

**Autorska prava:** *Nema naknada, plaćanja niti ograničenja pristupa na bilo koje projektne rezultate. Rezultate mogu koristiti nastavnici, polaznici, organizacije, donositelji politika i šira javnost diljem Europe i šire, podržavajući održivost i dugoročni učinak nakon završetka projekta.*



Ova publikacija je licencirana javnosti pod  
Creative Commons Attribution (CC BY-NC 4.0) licencom.



## SADRŽAJ

1 Uvod.....	1
2 Pregled alata po kategorijama.....	2
2.1 Kategorija: Digitalna pismenost.....	2
2.1.1 Alat 1: Kahoot!.....	2
2.1.2 Alat 2: Mentimeter.....	3
2.1.3 Alat 3: ClassQuiz.....	4
2.1.4 Alat 4: Genially.....	5
2.1.5 Alat 5: Slido.....	6
2.1.6 Alat 6: Edpuzzle.....	7
2.1.7 Alat 7: GIMKIT.....	9
2.1.8 Alat 8: Typingclub.....	11
2.2 Kategorija: Poučavanje engleskog kao stranog jezika.....	13
2.2.1 Alat 1: QUIZLET.....	13
2.2.2 Alat 2: Duolingo.....	15
2.2.3 Alat 3: Wordwall.....	16
2.2.4 Alat 4: H5P.....	16
2.2.5 Alat 5: Blooket.....	17
2.2.6 Alat 6: Wayground.....	19
2.2.7 Alat 7: Factile.....	21
2.2.8 Alat 8: Memrise.....	23
2.3 Kategorija: Povećanje samomotivacije kroz meke vještine.....	25
2.3.1 Alat 1: Padlet.....	25
2.3.2 Alat 2: Trello.....	26
2.3.3 Alat 3: Habitica.....	27
2.3.4 Alat 4: TWINE.....	28
2.3.5 Alat 5: Miro.....	29
2.3.6 Alat 6: Mural.....	30
2.3.7 Alat 7: Skillion.....	32
2.3.8 Alat 8: Forest.....	33
3 Zaključak.....	35



## 1 Uvod

Ovo izvješće pripremljeno je u sklopu Erasmus+ projekta GamifiedEd: Gamification in Adult Education, kojem je cilj istražiti i promovirati korištenje gamifikacije i digitalnih alata u obrazovanju odraslih. Kao odgovor na rastuću potrebu za angažiranim, fleksibilnim i na polaznika usmjerenim pristupima u obrazovanju odraslih, projektni partneri iz Hrvatske, Slovenije, Španjolske i Slovačke prikupili su i analizirali trenutno dostupne digitalne alate koji podržavaju učenje kroz gamificirane i interaktivne metode.

Glavni cilj ovog izvješća je identificirati, opisati i procijeniti digitalne alate koji se mogu učinkovito koristiti u obrazovanju odraslih u tri ključne kategorije: digitalna pismenost, poučavanje engleskog kao stranog jezika i podizanje samomotivacije kroz razvoj mekih vještina. Svaki partner odabrao je dva alata u svakoj kategoriji na temelju njihove relevantnosti, pristupačnosti i praktične primjenjivosti u kontekstu obrazovanja odraslih. Alati su analizirani koristeći zajednički okvir, s naglaskom na njihove glavne karakteristike, prednosti, ograničenja, potrebne digitalne vještine i moguće primjene u obrazovanju.

Predstavljanjem konkretnih primjera alata za gamifikaciju, cilj ovog izvješća je podržati predavače u obrazovanju odraslih, edukatore i ustanove u odabiru prikladnih digitalnih alata i integraciji elemenata gamifikacije u njihovu nastavu. Rezultati pružaju temelj za razvoj inovativnih obrazovnih aktivnosti i obrazovnih materijala unutar projekta GamifiedEd i šire.



## 2 Pregled alata po kategorijama

Digitalni alati analizirani u ovom izvješću predstavljeni su u tri tematske kategorije. Unutar svake kategorije, alati se opisuju koristeći jedinstveni analitički okvir.

### 2.1 Kategorija: Digitalna pismenost

U ovoj kategoriji partneri su analizirali digitalne alate koji podržavaju razvoj digitalne pismenosti u obrazovanju odraslih kroz interaktivne i gamificirane pristupe.

#### 2.1.1 Alat 1: Kahoot!

Naziv alata	Kahoot! ( <a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a> )
Vrsta	Digitalni alat / Online platforma / Platforma za učenje temeljena na igrama
Kratki opis	Kahoot! je interaktivna online platforma koja korisnicima omogućuje izradu i igranje kvizova, anketa i edukativnih igara. Dizajnirana je da uključi sudionike u stvarnom vremenu koristeći njihove uređaje (računala ili mobilne uređaje). Omogućuje natjecanja na temelju bodova i brzine odgovora. Sa svojim šarenim, dinamičnim sučeljem i natjecateljskim elementima, učenje je aktivnije, motivirajuće i interaktivnije. Platforma nudi gotove kvizove kao i mogućnost kreiranja vlastitih, pa se mogu prilagoditi različitim temama i razinama znanja. Također podržava individualne i timske načine rada, što ga čini prikladnim za grupno učenje i suradničke aktivnosti.
Pristupačnost	<i>Freemium</i> – osnovna verzija je besplatna; Premium verzije dostupne s naprednim značajkama
Platforma	Web / iOS / Android / Moguć pristup preko različitih platformi (cross-platform)
Potrebne IT vještine	Minimalno – Osnovna digitalna pismenost: korištenje računala/tableta, korištenje web preglednika, brzo čitanje i odabir odgovora
Vrsta aktivnosti	Kviz / Igra / Anketa / Timsko natjecanje
Prilagodljivost	Kahoot! je vrlo prilagodljiv te korisnicima omogućuje podešavanje težine pitanja, vremenskih ograničenja za odgovore i tipova zadataka (npr. višestruki izbor, točno/netočno, slike). Nastavnici mogu prilagoditi sadržaj različitim jezicima, razinama znanja, dobi ili interesima polaznika. Platforma podržava i izradu potpuno prilagođenih kvizova i modifikaciju postojećih. Aktivnosti se mogu provoditi pojedinačno ili u timovima, što ih čini prikladnima za različite predmete i stilove učenja. Također nudi vizualnu i multimedijalnu prilagodljivost, omogućujući uključivanje slika,



	<p>videozapisa ili zvuka u pitanja kako bi se prilagodili različitim stilovima učenja. Kvizovi se mogu provoditi u stvarnom vremenu (uživo) ili kao domaća zadaća, prilagođavajući se različitim rasporedima i okruženjima za učenje.</p>
Prednosti	<p>Motivira polaznike kroz gamifikaciju, natjecanje i trenutne povratne informacije, povećavajući sudjelovanje i angažman.</p> <p>Vrlo prilagodljiv sadržaj: prilagodljiva težina pitanja, vremenska ograničenja i vrste zadataka prilagođeni različitim ciljevima učenja i interesima.</p> <p>Korisničko sučelje koje omogućuje predavačima i korisnicima da se snađu u platformi s minimalnim tehničkim znanjem.</p> <p>Podržava individualno ili grupno sudjelovanje, potičući suradnju i društveno učenje.</p> <p>Fleksibilnost primjene: može se koristiti u live sesijama, kao domaća zadaća ili kao aktivnosti rješavanja zadataka.</p> <p>Prikladno za širok spektar nastavnih predmeta.</p>
Nedostaci/Ograničenja	<p>Besplatna verzija ima ograničene značajke i zahtijeva pristup internetu.</p> <p>Fokusira se uglavnom na prisjećanje, a ne na duboko učenje ili složenije zadatke.</p> <p>Vremenski pritisak može uzrokovati stres za neke polaznike.</p>
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	<p>Procjena digitalnih vještina: može poslužiti kao brz alat za provjeru koliko odrasli korisnici već savladavaju osnovne digitalne vještine (npr. korištenje preglednika, tipkanje, snalaženje na internetu).</p> <p>Uvođenje digitalnih alata: upoznavanje odraslih s korištenjem online platformi, aplikacija i drugih interaktivnih alata.</p> <p>Vježbanje osnovnih digitalnih vještina: korisnici vježbaju korištenje računala, mobilnih telefona, preglednika, odabir odgovora, brzo čitanje i snalaženje u digitalnim sučeljima.</p> <p>Zanimljivo okruženje za učenje: smanjenje straha od tehnologije.</p>

### 2.1.2 Alat 2: Mentimeter

Naziv alata	<b>Mentimeter (<a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>)</b>
Vrsta	Digitalni alat / Online platforma / Interaktivni prezentacijski alat
Kratki opis	Mentimeter je interaktivna platforma za prezentacije koja korisnicima omogućuje izradu anketa, kvizova, oblaka riječi, Q&A sesija i drugih aktivnosti u stvarnom vremenu. Korisnici odgovaraju koristeći vlastite uređaje, čineći prezentacije dinamičnijima, uključivijima i suradnički orijentiranima.
Pristupačnost	Freemium – osnovne značajke su besplatne; Napredne značajke dostupne uz plaćene pakete



Platforma	Web / iOS / Android / Moguć pristup preko različitih platformi (cross-platform)
Potrebne IT vještine	Minimalno – korisnici trebaju samo uređaj i internetsku vezu; Kreatori trebaju osnovne računalne vještine
Vrsta aktivnosti	Anketa / Kviz / Oblak riječi / Pitanja i odgovori / Prikupljanje povratnih informacija / Interaktivna vježba
Prilagodljivost	Mentimeter je vrlo prilagodljiv, omogućujući kreatorima prilagodbu tipova pitanja, razina zahtjevnosti, jezika i vizualnog rasporeda. Sadržaj se lako može prilagoditi različitim razinama znanja, veličini grupa i ciljevima učenja. Podržava širok raspon formata (višestruki izbor, rangiranje, skale, otvorena pitanja, oblaci riječi), što ga čini prikladnim za različite ciljne skupine i raznolika obrazovna okruženja.
Prednosti	Mentimeter je jednostavan za korištenje, potiče sudjelovanje svih polaznika i dobro funkcionira i za male i za velike grupe. Nudi vizualno privlačne rezultate i anonimne odgovore, što pomaže povećati angažman.
Nedostaci/Ograničenja	Besplatna verzija ima ograničene mogućnosti i svi korisnici trebaju pristup internetu. Manje je prikladan za složen sadržaj, a razina interakcije ovisi o vještinama prezentera.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	Mentimeter se može koristiti za prikupljanje povratnih informacija polaznika, procjenu prethodnog znanja, provjeru razumijevanja, poticanje rasprave i povećanje angažmana tijekom radionica, tečajeva ili seminara. Idealan je za „ledolomce“, refleksivne vježbe, glasovanja, ankete i interaktivne prezentacije, čineći učenje odraslih participativnijim i motivirajućim.

### 2.1.3 Alat 3: ClassQuiz

Naziv alata	ClassQuiz ( <a href="https://classquiz.de/">https://classquiz.de/</a> )
Vrsta	Digitalni alat / Online platforma / Platforma za učenje temeljena na igrama (open-source alat za kviz)
Kratki opis	ClassQuiz je web-platforma za kvizove (slična Kahootu) gdje predavači mogu kreirati kvizove, a korisnici se pridružuju na svojim uređajima kako bi odgovarali u stvarnom vremenu. Pruža rangiranje i omogućuje preuzimanje rezultata kvizova za formativnu procjenu.
Pristupačnost	Besplatno, bazirano na otvorenom kodu (open source) – potpuno besplatno; može se također koristiti samostalno „hostanje“
Platforma	Web (preglednik); Samostalno „hostanje“
Potrebne IT vještine	Polaznici: minimalne IT vještine. Predavači: Osnovne (srednje ako samostalno „hostate“).
Vrsta aktivnosti	Kviz / Igra / Timsko natjecanje / Formativna procjena



Prilagodljivost	Prilagodljivi kvizovi prema temi i razini; višjejezično sučelje; pogodan za live sesije i brze provjere; Rezultati se mogu preuzeti za praćenje napretka.
Prednosti	Besplatno i privatno (bez praćenja). Nema umjetnog ograničenja igrača; prikladno za velike grupe. „Samo-hostabilni“ za institucionalnu kontrolu. Rezultati za preuzimanje podržavaju povratne informacije i procjenu.
Nedostaci/Ograničenja	Zahtijeva uređaje i stabilan internet. Manji ekosustav gotovog sadržaja nego na nekim komercijalnim platformama. Samostalno „hostanje“ zahtijeva tehničko održavanje.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	Brza dijagnostika digitalne pismenosti i samopouzdanja. Gamificirana praksa online sigurnosti (npr. prevare, lozinke) i digitalnih radnih tokova. Angažman i povratne informacije tijekom kombiniranih sesija.

#### 2.1.4 Alat 4: Genially

Naziv alata	<b>Genially</b> ( <a href="https://genially.com/">https://genially.com/</a> )
Vrsta	Digitalni alat / Online platforma / Interaktivni sadržaj i autorstvo gamifikacijskih materijala.
Kratki opis	Genially je platforma za izradu interaktivnih obrazovnih sadržaja bez potrebe za programiranjem, što uključuje stvaranje interaktivnih iskustava učenja poput prezentacija, kvizova, „escape“ igara i razgranatih scenarija. Sadržaj se može dijeliti putem poveznice ili ugraditi u LMS/web stranicu. To je vrlo svestran i jednostavan alat za korištenje, s ekosustavom predložaka koje dijele sami korisnici, što omogućuje dinamičnije učenje.
Pristupačnost	Freemium – dostupan besplatan plan; Napredne značajke na plaćenim paketima.
Platforma	Web (preglednik).
Potrebne IT vještine	Polaznici: minimalne. Edukatori: Osnovne.
Vrsta aktivnosti	Interaktivni sadržaj / Kviz / „Escape“ igra / Scenarij grananja.
Prilagodljivost	Vrlo prilagodljiv putem predložaka i uređivanja povuci-i-ispusti; podržava multimedijske i interaktivne elemente; lako se prilagođava različitim kontekstima i razinama znanja.
Prednosti	Zanimljivi interaktivni formati (npr. „escape roomovi“) prikladni za odrasle polaznike. Izrada temeljena na predlošcima bez kodiranja. Jednostavno dijeljenje i ugrađivanje u obrazovna okruženja za polaznike.



Nedostaci/Ograničenja	Neke ključne značajke i opcije preuzimanja dostupne su samo u plaćenim paketima. Kreiranje i reprodukcija ovise o internetskoj vezi i performansama uređaja.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	Moduli digitalne pismenosti temeljeni na scenarijima (privatnost, svijest o kibernetičkoj sigurnosti). Interaktivni korak-po-korak vodiči (tutoriali) i putanje za mikroučenje. Gamificirani projekti u kojima polaznici stvaraju i predstavljaju interaktivni sadržaj.

### 2.1.5 Alat 5: Slido

Naziv alata	Slido ( <a href="https://www.slido.com/">https://www.slido.com/</a> )
Vrsta	Profesionalni alat za interakciju s publikom poznat po vrhunskim „pitanja i odgovori“ (Q&A) značajkama.
Kratki opis	Platforma koja rješava pitanja publike. Korisnici mogu postavljati pitanja i "glasati" za svoje favorite, osiguravajući da se prvo obrađuju najvažnije teme. To je interaktivni alat za angažman publike koji korisnicima omogućuje aktivno sudjelovanje u prezentacijama, lekcijama, radionicama ili sastancima putem anketa uživo, kvizova, Q&A sesija, oblaka riječi i upitnika. Korisnici se lako pridružuju putem preglednika koristeći kod, bez potrebe za kreiranjem računa, što alat čini brzim i dostupnim i u okruženju za učenje uživo i online.
Pristupačnost	Vrlo visoka. Nije potrebna instalacija aplikacije; polaznici se jednostavno pridružuju putem QR koda ili poveznice. Sučelje je čisto i minimalističko. Podržava čitače ekrana i zadovoljava uobičajene standarde pristupačnosti. Anonimno sudjelovanje pomaže polaznicima koji doživljavaju anksioznost, jezične barijere ili nisko samopouzdanje da se osjećaju ugodnije u sudjelovanju. Međutim, pune značajke pristupačnosti mogu ovisiti o uređaju i pregledniku korisnika.
Platforma	Slido je web-baziran i radi na pametnim telefonima, tabletima i računalima bez potrebe za preuzimanjem, integrira se s Google Slides, PowerPointom i Microsoft Teamsom.
Potrebne IT vještine	Izuzetno intuitivno i za prezentatora i za korisnika.
Vrsta aktivnosti	Kviz / Igra / Interaktivna vježba / Motivacijska aktivnost / itd.
Prilagodljivost	Može se koristiti za radionicu s 5 osoba ili konferenciju s 5.000 osoba bez gubitka stabilnosti.
Prednosti	Glavne prednosti Slido-a leže u jednostavnosti korištenja, brzom pristupu za sudionike i snažnim funkcijama interakcije u stvarnom vremenu. Učinkovito povećava angažman bez dodavanja tehničke složenosti i dobro se integrira u postojeće nastavne i prezentacijske



	tokove. Značajka "Upvote" savršena je za odrasle polaznike koji su možda sramežljivi; oni uviđaju da i drugi imaju isto pitanje, što potvrđuje njihov trud u procesu učenja.
Nedostaci/Ograničenja	Slido je prvenstveno dizajniran za interakciju uživo, pa je manje prikladan za aktivnosti asinkronog učenja. Besplatna verzija ima ograničenja u broju pitanja, sudionika i naprednih značajki, što može ograničiti korištenje u većim ili složenijim obrazovnim okruženjima.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	Tijekom radionice o vještinama timskog rada, predavač može koristiti Slido za postavljanje pitanja gdje sudionici glasaju za najbolji odgovor, nakon čega slijedi rasprava. Kviz s ljestvicom najboljih sudionika može se koristiti na kraju predavanja za jačanje ključnih vještina, dok oblak riječi može prikupiti povratne informacije o tome što su korisnici smatrali najvrjednijim. Slido se također može koristiti za povećanje sudjelovanja polaznika, provjeru razumijevanja u stvarnom vremenu i aktivnim uključivanjem svih sudionika, uključujući one koji možda oklijevaju govoriti naglas. Nastavnici i predavači mogu koristiti Slido za prikupljanje mišljenja, procjenu prethodnog znanja, provođenje formativnih procjena ili poticanje refleksije i rasprave. Posebno je učinkovit u velikim grupama, hibridnom učenju i online predavanjima gdje bi interakcija inače bila ograničena.

### 2.1.6 Alat 6: Edpuzzle

Naziv alata	Edpuzzle ( <a href="https://edpuzzle.com/">https://edpuzzle.com/</a> )
Vrsta	Interaktivna platforma za video učenje
Kratki opis	Edpuzzle omogućuje predavačima korištenje postojećeg video sadržaja (npr. YouTube, TED-Ed, obrazovne platforme) ili vlastitih učitanih videa i pretvaranje u interaktivne materijale za učenje. Ubacivanjem otvorenih pitanja, pitanja s višestrukim izborom, audio bilješki ili pisanih objašnjenja, predavači mogu voditi odrasle polaznike korak po korak kroz digitalne teme dok istovremeno provjeravaju razumijevanje u stvarnom vremenu ili asinkrono. Ovaj alat posebno je prikladan za odrasle polaznike koji imaju koristi od vizualnih demonstracija i samostalnog učenja.
Pristupačnost	Edpuzzle nudi besplatnu verziju koja uključuje osnovne funkcionalnosti prikladne za obrazovanje odraslih. S ovom verzijom, nastavnici mogu kreirati interaktivne video lekcije tako da izravno upisuju pitanja i bilješke u videozapise, dodjeljuju te videozapise polaznicima i prate napredak polaznika radi praćenja razumijevanja i angažmana. Plaćeni paketi nude dodatne značajke koje proširuju mogućnosti Edpuzzle-a za napredniju ili institucionalnu upotrebu. Ovi planovi



	<p>nude povećani kapacitet pohrane videa, omogućujući predavačima da učitavaju i upravljaju većim brojem prilagođenih videozapisa. Također uključuju napredne analitičke i izvještajne alate koji pružaju bolji uvid u angažman polaznika, stope uspješnog završetka zadataka i individualne rezultate. Integracija sa sustavima za upravljanje učenjem poput Google Classrooma, Moodlea, Canvasa i Microsoft Teamsa omogućuje lakše upravljanje nastavnim jedinicama i radnim tijekom. Nadalje, plaćene verzije uključuju alate za upravljanje polaznicima koji podržavaju organizaciju grupe polaznika i praćenje napretka na institucionalnoj razini, prioritetsku podršku za bržu tehničku pomoć, poboljšane značajke suradnje za institucije koje koriste zajedničke račune te poboljšane kontrole privatnosti i upravljanja podacima, što je posebno važno za ustanove koje rade s odraslim polaznicima i javnim institucijama.</p>
Platforma	<p>Web preglednik (stolna i prijenosna računala). Mobilne aplikacije: Android i iOS. Za korištenje preglednika nije potrebna instalacija softvera.</p>
Potrebne IT vještine	<p>Razina potrebnih digitalnih vještina je općenito niska do srednja i ovisi o ulozi polaznika. Za polaznike su potrebne samo osnovne digitalne vještine, poput otvaranja poveznice, gledanja online videa i klikanja na odgovore ili upisivanja kratkih odgovora. Za predavače, potrebne vještine uključuju odabir ili učitavanje videozapisa, dodavanje pitanja i bilješki te dijeljenje poveznica s polaznicima. Općenito, za učinkovito korištenje alata nije potrebno napredno tehničko znanje.</p>
Vrsta aktivnosti	<p>Alat se može koristiti za kreiranje interaktivnih video lekcija koje aktivno angažiraju polaznike dok predstavljaju sadržaj. Odlično je prilagođen za digitalne demonstracije vještina, jer se koncepti i procesi mogu prikazivati korak po korak putem videa. Također podržava provjere znanja i zadatke razumijevanja integriranjem pitanja izravno u nastavni materijal. Osim toga, omogućuje samostalne module za učenje, omogućujući polaznicima da napreduju prema vlastitom ritmu. Alat se često koristi u aktivnostima obrnute učionice, gdje polaznici samostalno istražuju sadržaj prije grupne rasprave, a učinkovit je i za zadatke učenja na daljinu i u kombiniranom obrazovanju u online i hibridnim obrazovnim okruženjima.</p>
Prilagodljivost	<p>Edpuzzle je vrlo prilagodljiv različitim kontekstima učenja i profilima polaznika. Prikladan je za učenje vlastitim tempom, omogućujući odraslima da uče kada su u mogućnosti. Može se koristiti u online, kombiniranom ili samostalnom učenju. Težina sadržaja može se prilagoditi odabirom jednostavnijih ili složenijih videozapisa,</p>



	ograničavajući ili povećavajući broj pitanja. Podržava individualno učenje kao i grupne aktivnosti. Lako se može prilagoditi početnicima u digitalnoj pismenosti, kao i naprednijim polaznicima.
Prednosti	Potiče aktivno učenje umjesto pasivnog gledanja videa, podržava vizualne i auditivne stilove učenja, omogućuje ponavljanje, što je ključno za odrasle polaznike. Omogućuje jednostavno praćenje napretka i angažmana polaznika, potiče autonomiju i samopouzdanje u korištenju digitalnih alata, koristi postojeće otvorene obrazovne resurse (OER), čime se smanjuju troškovi.
Nedostaci/Ograničenja	Zahtijeva pristup internetu i stabilnu vezu, neke napredne značajke su ograničene u besplatnoj verziji, a kreiranje računa može predstavljati prepreku za polaznike s vrlo niskim digitalnim vještinama, manje prikladnim za vrlo interaktivnu grupnu suradnju.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	Edpuzzle se može učinkovito koristiti u obrazovanju odraslih za podršku razvoju digitalne pismenosti na nekoliko načina. Pomaže u podučavanju osnovnih digitalnih vještina, poput korištenja e-pošte, online platformi ili digitalnih obrazaca, kroz jasan i strukturiran video sadržaj. Alat omogućuje predavačima da demonstriraju korak-po-korak digitalne postupke koristeći vođene video upute, čineći složene procese lakšima za razumjeti. Omogućujući polaznicima da gledaju videozapise više puta vlastitim tempom, Edpuzzle podržava odrasle s niskim samopouzdanjem u korištenju tehnologije i smanjuje anksioznost pri učenju. Također olakšava učenje na daljinu za odrasle koji imaju ograničeno vrijeme ili mobilnost, nudeći fleksibilan pristup obrazovnom sadržaju. Osim toga, strukturirana i vizualna priroda interaktivnih videa podržava polaznike s poteškoćama u učenju. Na kraju, Edpuzzle pomaže pripremiti polaznike za praktične zadatke iz stvarnog života, poput ispunjavanja online prijave za posao, korištenja e-usluga ili digitalne komunikacije.

### 2.1.7 Alat 7: GIMKIT

Naziv alata	Gimkit ( <a href="https://www.gimkit.com/">https://www.gimkit.com/</a> )
Vrsta	Gamificirani digitalni alat za učenje / online kviz i platforma za učenje temeljena na igrama
Kratki opis	Gimkit je platforma za učenje temeljena na igrama gdje korisnici odgovaraju na pitanja kako bi osvojili virtualnu valutu ili bodove, koje mogu ponovno uložiti u pojačanja, nadogradnje ili prednosti unutar igre. Alat pretvara ponavljanje i vježbu znanja u interaktivno, dinamično okruženje za igru. Potiče angažman, natjecanje i strateško



	razmišljanje, istovremeno jačajući pamćenje i razumijevanje nastavnog sadržaja.
Pristupačnost	„Freemium“ / Plaćeni (Osnovni načini igre dostupni su uz ograničenja; potpuni pristup načinima igre, izvještajima i opcijama prilagodbe dostupan je putem plaćenih paketa.)
Platforma	Web-bazirano
Potrebne IT vještine	Od minimalnog do osnovnog (intuitivno sučelje za polaznike; nastavnici trebaju osnovne digitalne vještine za izradu setova i upravljanje igrama.)
Vrsta aktivnosti	Gamificirani kviz / Interaktivna igra učenja / Aktivnost ponavljanja i provjere znanja / Timsko ili individualno natjecanje
Prilagodljivost	Gimkit je vrlo prilagodljiv na razini sadržaja. Nastavnici mogu kreirati prilagođene skupove pitanja, prilagoditi težinu, jezik i temu te birati između više načina igre (suradnički, natjecateljski, vremenski ograničeni). Tempo, pravila bodovanja i mehanike igre razlikuju se među načinima igre (modovima), što omogućuje prilagodbu različitim ciljevima učenja i dinamici grupe. Međutim, osnovna struktura igre unaprijed je definirana platformom - nastavnici mogu prilagoditi sadržaj i odabir načina igre, ali ne mogu redizajnirati temeljnu mehaniku igre.
Prednosti	Snažna motivacija kroz mehaniku igre (valuta, nadogradnje, izazovi, aktiviranje dodatnih mogućnosti - „power-ups“). Visoka angažiranost i aktivno sudjelovanje, čak i u zadacima vezanim uz ponavljanje. Višestruki načini rada podržavaju i natjecanje i suradnju. Neposredna povratna informacija i ponavljanje pojačavaju učenje i pamćenje. Prikladno za različite dobne skupine i razine sposobnosti kada se sadržaj prilagođava. Dobro funkcionira za dodavanje dinamike nastavi i održavanje pažnje polaznika.
Nedostaci/Ograničenja	Neke od najkorisnijih značajki i načina igre dostupne su samo u plaćenoj verziji. Najbolje je za učenje temeljeno na prisjećanju i kraća pitanja. Kompetitivna igra može biti stresna za neke polaznike ako se ne moderira. Ograničene su mogućnosti za duže rasprave ili kreativne zadatke unutar igre. Zahtijeva stabilan internet i pristup uređaju u stvarnom vremenu. Manje prikladno za polaznike koji preferiraju sporije, refleksivne ili aktivnosti koje ne uključuju natjecanje.



Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	U obrazovanju odraslih, Gimkit se može koristiti kao motivacijski alat za reviziju i angažman, osobito za pregled terminologije, koncepata ili ključnog znanja nakon nastave. Dobro funkcionira kao uvodna aktivnost, provjera znanja ili aktivnost konsolidacije na kraju nastave, podržavajući sudjelovanje i interakciju u grupama. Suradnički načini mogu poticati timski rad, dok natjecateljski načini mogu povećati fokus i energiju tijekom predavanja. Kada se koristi promišljeno, pomaže odraslima da vježbaju znanje u razigranom, opuštenom okruženju.
--	---

### 2.1.8 Alat 8: Typingclub

Naziv alata	TypingClub ( <a href="https://www.typingclub.com/">https://www.typingclub.com/</a> )
Vrsta	Online platforma
Kratki opis	TypingClub je interaktivna, gamificirana platforma za učenje za poboljšanje vještina tipkanja na dodir. Alat nudi korak-po-korak objašnjenja, vizualne upute o položaju prstiju, praćenje napretka i trenutnu povratnu informaciju. Korisnici rješavaju kratke vježbe, postupno povećavajući točnost i brzinu tipkanja dok osvajaju zvjezdice, značke i nagrade koja poboljšavaju motivaciju.
Pristupačnost	Freemium (Osnovne lekcije tipkanja su besplatne; premium / školske verzije nude dodatne značajke poput izvještaja, opcija prilagodbe i upravljanja učionicom.)
Platforma	Web-bazirano (preglednik)
Potrebne IT vještine	Minimalno (Sučelje je jednostavno, vođeno i prikladno za korisnike s osnovnim računalnim znanjem).
Vrsta aktivnosti	Interaktivne vježbe / Vježbe izgradnje vještina / Gamificirane aktivnosti / Mikroučenje
Prilagodljivost	TypingClub je umjereno prilagodljiv. Polaznici mogu napredovati vlastitim tempom i ponavljati lekcije na temelju svojih rezultata. Težina se postupno povećava ovisno o napretku polaznika, a nastavnici (u školskoj verziji) mogu odabirati lekcije. Platforma podržava različite jezike i rasporede tipkovnice, što je čini upotrebljivom u višezjezičnim ili međunarodnim kontekstima. Međutim, format aktivnosti je unaprijed strukturiran — fokusiran uglavnom na vježbe tipkanja, točnost i brzinu. Nastavnici ne mogu značajno mijenjati dizajn zadataka, pravila gamifikacije niti pretvoriti platformu u šire kreativne ili suradničke aktivnosti učenja.
Prednosti	Snažan gamificirani sustav napredovanja (razine, zvjezdice, značke) koji potiče kontinuirano učenje.



	<p>Potiče preciznost, disciplinu i razvoj finih motoričkih vještina. Prikladno za početnike i napredne polaznike zbog aktivnosti koje se grade korak po korak. Kratke, ponovljive aktivnosti idealne su za mikroučenje i vježbu. Neposredna povratna informacija pomaže polaznicima pratiti napredak. Pristupačno za različite dobi i razine znanja.</p>
Nedostaci/Ograničenja	<p>Fokusira se uglavnom na mehaničke vještine tipkanja, a ne na širu digitalnu pismenost. Ograničena suradnja ili interakcija — učenje je prvenstveno individualno. Neke napredne značajke praćenja / prilagodbe dostupne su samo u plaćenju verziji za škole.</p>
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	<p>TypingClub može se koristiti u obrazovanju odraslih kao alat za podršku razvoju ključnih digitalnih vještina, osobito za polaznike koji trebaju poboljšati točnost i učinkovitost tipkanja u svrhu učenja, radne zadatke ili cjeloživotno učenje. Koristan je na tečajevima računalnih vještina, edukaciji za traženje posla ili uvodnim ICT modulima. Gamificirano okruženje pomaže smanjiti anksioznost i potiče kontinuirano učenje, što ga čini prikladnim za odrasle koji uče postupno i vlastitim tempom.</p>



## 2.2 Kategorija: Poučavanje engleskog kao stranog jezika

U ovoj kategoriji partneri su ispitivali digitalne alate koji podržavaju poučavanje i učenje engleskog kao stranog jezika u obrazovanju odraslih.

### 2.2.1 Alat 1: QUIZLET

Naziv alata	<b>QUIZLET (<a href="https://quizlet.com/gb">https://quizlet.com/gb</a>)</b>
Vrsta	Digitalni alat / online platforma (okruženje za učenje temeljeno na karticama)
Kratki opis	Quizlet je online alat za učenje koji omogućuje predavačima i polaznicima da kreiraju, dijele i koriste digitalne kartice za učenje vokabulara, fraza, definicija, gramatičkih struktura ili izraza iz stvarnog života. Uključuje više načina učenja kao što su „Uči“, „Kartice za učenje“, „Natjecanje“, „Test i interaktivne igre“.
Pristupačnost	„Freemium“ (besplatna osnovna verzija; dostupne plaćene premium značajke)
Platforma	Web / iOS / Android (više platformi)
Potrebne IT vještine	Minimalne – Osnovne (polaznici trebaju samo temeljne digitalne vještine; nastavnici zahtijevaju minimalno znanje za izradu skupova).
Vrsta aktivnosti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vježbanje vokabulara.</li> <li>2. Interaktivne vježbe.</li> <li>3. Kvizovi samostalnog tempa.</li> <li>4. Automatski generirani testovi.</li> <li>5. Igre pamćenja.</li> </ol>
Prilagodljivost	<p>Quizlet je vrlo prilagodljiv i može se prilagoditi potrebama različitih skupina polaznika u obrazovanju odraslih. Nastavnici mogu mijenjati ili stvarati sadržaj prema:</p> <p>Razini zahtjevnosti: Lako se može prilagoditi od vrlo osnovnog (A1 vokabular, svakodnevni izrazi, jednostavne kartice) do naprednog (C1 akademski vokabular, kolokacije, frazalni glagoli, idiomi). Skupovi se mogu strukturirati tako da se ista tema pojavljuje na više razina složenosti.</p> <p>Fokus na jezik i vještine: Nastavnik može odlučiti hoće li polaznici vježbati značenje, pravopis, izgovor, prijevod ili primjere rečenica, ovisno o ciljevima engleskog kao stranog jezika. Audio snimke (ugrađene ili dodane od strane predavača) podržavaju vježbanje slušanja i izgovora. Format zadatka: Quizlet omogućuje korištenje definicija, sinonima, prijevoda, slika, audio zapisa i punih primjera rečenica. Zadaci se stoga mogu prilagoditi vizualnim, auditivnim ili tekstualnim stilovima učenja.</p>



	<p>Tempo i način učenja: Budući da polaznici mogu odabrati željeni način učenja (kartice za učenje, usklađivanje, testiranje, pisanje), platforma podržava učenje vlastitim tempom, što je posebno važno za odrasle s različitim brzinama učenja ili ograničenim vremenom.</p> <p>Ciljne skupine: Prikladno za odrasle različitih dobi, razina obrazovanja i razine digitalne pismenosti. Nastavnici mogu osmisliti jednostavnije aktivnosti za odrasle koji se vraćaju obrazovanju nakon mnogo godina ili složenije setove za zaposlene odrasle osobe koje uče profesionalni engleski jezik. Posebne potrebe i inkluzija: Jasan raspored Quizleta, velike opcije teksta, audio podrška i formati ponavljajućih vježbi čine ga prilagodljivim za polaznike s poteškoćama u čitanju (npr. disleksija), poteškoćama u koncentraciji ili niskom pismenošću na materinjem jeziku.</p> <p>Vokabular specifičan za kontekst: Nastavnici mogu kreirati setove prilagođene određenim profesionalnim područjima (zdravstvo, ugostiteljstvo, logistika, IT, poslovni engleski), čineći alat prilagodljivim za učenje jezika u strukovnom obrazovanju - što je česta potreba u obrazovanju odraslih.</p> <p>Ukratko, Quizlet je dovoljno fleksibilan da podrži širok spektar ciljeva učenja, potreba polaznika i nastavnih konteksta unutar TEFL-a i obrazovanja odraslih.</p>
Prednosti	<p>Vrlo jednostavan za korištenje; prikladno čak i za odrasle s ograničenim digitalnim vještinama.</p> <p>Podržava učenje vlastitim tempom, što je idealno za obrazovanje odraslih.</p> <p>Prilagođava se različitim stilovima učenja (vizualni, auditivni, kinestetički).</p> <p>Široki repozitorij postojećih setova - štedi vrijeme predavačima.</p> <p>Besplatna verzija je dovoljna za većinu obrazovnih svrha.</p> <p>Može se koristiti na nastavi ili samostalno kod kuće.</p>
Nedostaci/Ograničenja	<p>Neke napredne značajke (npr. detaljno praćenje napretka) zahtijevaju plaćenu pretplatu.</p> <p>Nije idealno za poučavanje složenih gramatičkih ili komunikacijskih vještina.</p> <p>Polaznici se mogu previše oslanjati na pamćenje umjesto na kontekstualno razumijevanje.</p> <p>Ograničena upotreba za duže zadatke pisanja ili vježbanje govora.</p>
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	<p>Poučavanje vokabulara engleskog jezika na svim razinama (A1–C1).</p> <p>Podrška odraslim polaznicima koji se pripremaju za ispite ili engleski vezan uz posao.</p> <p>Kombinirano učenje: kombiniranje aktivnosti u učionici s učenjem kod kuće.</p> <p>Poslovni engleski: tehnički izrazi, profesionalni izrazi, idiomi.</p>



	Brze uvodne aktivnosti ili ponavljanja u tečajevima jezika za odrasle. Korisno za polaznike kojima su potrebna vizualna pomagala ili imaju poteškoće s pamćenjem.
--	---

## 2.2.2 Alat 2: Duolingo

<b>Naziv alata</b>	<b>Duolingo (<a href="https://www.duolingo.com/learn">https://www.duolingo.com/learn</a>)</b>
Vrsta	Digitalni alat / mobilna aplikacija / online platforma za učenje
Kratki opis	Duolingo je gamificirana platforma za učenje jezika koja podržava učenje engleskog kao stranog jezika kroz kratke, interaktivne lekcije usmjerene na vokabular, gramatiku, slušanje, čitanje i pisanje.
Pristupačnost	Freemium (besplatna verzija s oglasima; plaćena verzija nudi dodatne značajke i korištenje bez oglasa)
Platforma	Web / iOS / Android / Moguć pristup preko različitih platformi (cross-platform)
Potrebne IT vještine	Minimalne
Vrsta aktivnosti	Igra / Interaktivna vježba / Motivacijska aktivnost
Prilagodljivost	Sadržaj se automatski prilagođava razini i tempu učenja polaznika. Prikladan je za početnike i polaznike niže i srednje razine znanja engleskog jezika. Dok polaznici mogu birati ciljeve i brzinu učenja, nastavnici imaju ograničenu kontrolu nad prilagodbom sadržaja. Alat je prikladan za različite ciljne skupine odraslih i kontekste učenja.
Prednosti	Snažni elementi gamifikacije (bodovi, različite razine ili "leveli", nagrade). Visoka motivacija i angažman polaznika. Jednostavan za korištenje i pristupačan odraslima različitih dobi. Podržava samostalno i neformalno učenje. Dostupno na više uređaja.
Nedostaci/Ograničenja	Ograničena kontrola nastavnika nad sadržajem i načinom učenja. Usredotočuje se uglavnom na vokabular i osnovnu gramatiku. Manje naglasaka na komunikaciji u stvarnom životu i vježbanju govora. Manje prikladno za napredne polaznike.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	U obrazovanju odraslih, Duolingo se može koristiti kao dodatni alat za učenje engleskog kao stranog jezika, podržavajući samostalno učenje između nastavnih satova, povećavajući motivaciju polaznika i pomažući odraslima da izgrade samopouzdanje u osnovnim jezičnim vještinama u međunarodnim projektima koji uključuju polaznike iz različitih zemalja.



### 2.2.3 Alat 3: Wordwall

<b>Naziv alata</b>	<b>Wordwall ( <a href="https://wordwall.net/sl">https://wordwall.net/sl</a> )</b>
Vrsta	Digitalni alat / Online platforma / Interaktivni i ispisivi alat za kreiranje aktivnosti.
Kratki opis	Wordwall je alat temeljen na predlošcima za izradu interaktivnih aktivnosti (kvizova, anagrama itd.) i radnih listova za ispis. Dobro je prilagođen kratkim ciklusima vježbanja u učenju jezika.
Pristupačnost	Freemium – osnovni (besplatni) plan omogućuje kreiranje do 3 aktivnosti; plaćeni paketi nemaju ograničenja.
Platforma	Web (preglednik) / Pristup na više platformi na bilo kojem uređaju.
Potrebne IT vještine	Polaznici: minimalne. Predavači: osnovne.
Vrsta aktivnosti	Interaktivna vježba / Igra / Kviz / Radni list za ispis.
Prilagodljivost	Višekratni sadržaj: isti skup stavki može se mijenjati između različitih predložaka; brzo uređivanje za vokabular, gramatiku i ESP teme.
Prednosti	Vrlo brzo za stvaranje i ponovno korištenje; podržava redovito učenje. Pruža interaktivne i ispisive formate. Jednostavno dijeljenje putem poveznica i zadataka u učionici.
Nedostaci/Ograničenja	Besplatni plan ograničava broj aktivnosti; Neki predlošci/značajke se plaćaju. Najbolje funkcionira za kontrolirano vježbanje; manje prikladno za duže komunikacijske zadatke.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	Izgradnja vokabulara za poslovni engleski i svakodnevne kontekste. Uvodne aktivnosti, stanice za ponavljanje i domaće zadaće uz trenutnu povratnu informaciju. Ispisivi paketi za vježbu za polaznike s ograničenim pristupom internetu.

### 2.2.4 Alat 4: H5P

<b>Naziv alata</b>	<b>H5P ( <a href="https://h5p.org/">https://h5p.org/</a> )</b>
Vrsta	Otvoren i dostupan alat / Ekosustav dodataka (pluginova) za interaktivni HTML5 obrazovni sadržaj.
Kratki opis	H5P omogućuje predavačima stvaranje, dijeljenje i ponovno korištenje interaktivnog HTML5 sadržaja poput interaktivnih videa, kvizova, prezentacija i zadataka povlačenja i ispuštanja. Obično se koristi unutar web stranice ili LMS-a s podrškom za H5P.
Pristupačnost	Besplatan i otvorenog koda; zahtijeva platformu s podrškom za H5P (npr. Moodle/WordPress/Drupal) ili „hosting“ uslugu.
Platforma	Web; integrira se putem dodataka ili LTI s LMS/VLE platformama.



Potrebne IT vještine	Polaznici: minimalne. Predavači: osnovna–srednja razina.
Vrsta aktivnosti	Interaktivni video / kviz / interaktivna prezentacija / modul mikroučenja.
Prilagodljivost	Vrlo prilagodljiv s podesivim povratnim informacijama, mogućnosti više pokušaja i grananjem; sadržaj je ponovno upotrebljiv putem uvoza/izvoza; Podržava multimodalne aktivnosti učenja jezika.
Prednosti	Širok raspon vrsta sadržaja za slušanje, čitanje, vokabular i gramatiku. Višekratno i prilagođeno za LMS; Podržava kombinirano i samostalno učenje. Otvoreni ekosustav i snažna interoperabilnost.
Nedostaci/Ograničenja	Potrebna je instalacija/integracija (ili plaćeni „hosting“); Postavljanje može zahtijevati tehničku podršku. Stvaranje visokokvalitetnog interaktivnog sadržaja zahtijeva vrijeme i trud u stvaranju i dizajniranju.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	Interaktivno slušanje s ugrađenim provjerama razumijevanja i povratnim informacijama. Moduli za učenje gramatike tempom koji odgovara individualnim polaznicima i stvaranje vježba čitanja. Zadaci u stilu portfolija gdje polaznici pokazuju napredak kroz interaktivne aktivnosti.

### 2.2.5 Alat 5: Blooket

Naziv alata	<b>Blooket</b> ( <a href="https://www.blooket.com/">https://www.blooket.com/</a> )
Vrsta	Gamificirana platforma za procjenu i kvizove (temeljena na natjecanju)
Kratki opis	Interaktivna web platforma na kojoj predavač organizira skup pitanja, a polaznici igraju razne igre na vlastitim uređajima. Točni odgovori donose valutu u igri, pojačanja ili strateške prednosti.
Pristupačnost	Visoka pristupačnost za korisnike s različitim uređajima. Postoji način rada "Veliki tekst" za pitanja i podržava alate za prevođenje u pregledniku. Sučelje je označeno bojama radi lakše navigacije.
Platforma	Baziran je na webu. Radi na bilo kojem uređaju s preglednikom (PC, tablet, pametni telefon). Za polaznike nije potrebna instalacija aplikacije.
Potrebne IT vještine	Potrebne IT vještine su niske. Korisnici trebaju znati samo kako doći do URL-a, unijeti 6-znamenasti kod i kliknuti na opcije s višestrukim izborom.
Vrsta aktivnosti	Sinkrona (grupna igra uživo) ili asinkrona (način za domaću zadaću/zadatke od kuće za samostalno vježbanje).



Prilagodljivost	Vrlo prilagodljiv. Nastavnici mogu uvoziti setove pitanja iz Quizleta ili tablica. Načini igre kreću se od brzih (Cafe) do strateških/natjecateljskih (Gold Quest).
Prednosti	<p>Visoka angažiranost: Za razliku od nekih drugih alata, polaznici odgovaraju vlastitim tempom, pa brži polaznici ne čekaju sporije.</p> <p>Raznolikost: 10+ načina igre održava sadržaj aktualnim čak i ako su pitanja ista.</p> <p>Jedna od najznačajnijih prednosti za predavače je detaljan paket izvještavanja i analitike na platformi. Odmah nakon učenja uživo, predavač dobiva sveobuhvatan sažetak koji identificira specifične nedostatke u znanju unutar skupine. To omogućuje pravovremenu nastavu, gdje predavač može prilagoditi nastavu temama koje su većini polaznika bile teške. Za odrasle polaznike koji često imaju ograničeno vrijeme, ovaj ciljani pristup osigurava da je nastava vrlo učinkovita i usmjerena na stvarne potrebe polaznika. Za razliku od mnogih alata za sinkronizirane kvizove koji prisiljavaju sve sudionike da se kreću istom brzinom, Blooket omogućuje polaznicima da odgovaraju na pitanja vlastitim tempom unutar zadanog vremenskog ograničenja. To je ključna prednost u učionicama u obrazovanju odraslih, gdje polaznici često imaju znatno različite razine prethodnog znanja ili digitalne pismenosti. Uklanjanjem pritiska da "drže korak" s najbržim polaznikom, Blooket smanjuje kognitivno opterećenje i omogućuje sporijim čitačima dublje procesuiranje informacija, potičući osjećaj autonomije i samoregulacije. Blooket uključuje podršku za pretvaranje teksta u govor, koja naglas čita pitanja i odgovore za polaznike s oštećenjem vida ili one s nižom razinom pismenosti. Osim toga, platforma nudi način rada s visokim kontrastom i opcije prilagodbe fonta, što je bitno za polaznike s disleksijom ili promjenama vida povezanim sa starenjem. Ove značajke osiguravaju da "gamificirano" iskustvo ne postane prepreka osobama s određenim poteškoćama u učenju.</p>
Nedostaci/Ograničenja	Iako je alat vrlo učinkovit za angažman, ima specifične nedostatke s kojima se predavači moraju nositi pri radu s odraslom populacijom. Glavna prepreka je vizualna estetika; korištenje "Blookova", koji su karikaturalni kvadratni životinjski avatari. U početku se mogu činiti djetinjastim odraslim polaznicima ili starijim osobama. Osim toga, određeni načini igre funkcioniraju na temelju sreće – poput nasumične "krađe" bodova od drugih igrača – što može dovesti do frustracije kod izrazito natjecateljski nastrojenih odraslih osoba koje očekuju da njihov rezultat odražava njihov trud. S tehničke strane, brza priroda interaktivnih elemenata ponekad može uzrokovati kognitivno preopterećenje kod polaznika s vrlo niskim digitalnim



	vještinama ili kod onih s oštećenjem vida koji mogu imati poteškoća s praćenjem brzo pokretnih grafika na ekranu.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	<p>Platforma pruža "siguran" prostor odraslim polaznicima za vježbanje gramatike i vokabulara bez neugodnosti zbog javnog neuspjeha, jer polaznici mogu koristiti anonimne nadimke prilikom ponavljanja nastavnog gradiva. Blooketova najizravnija primjena u učenju jezika je jačanje vokabulara kroz intenzivno ponavljanje. Budući da različiti načini igre ponavljaju isti skup pitanja više puta tijekom jedne sesije, polaznici se stalno susreću s ciljanim riječima, što značajno poboljšava dugoročno pamćenje. Na primjer, korištenje načina "Cafe" zahtijeva od polaznika da usklade engleski vokabular s artiklima za posluživanje kupaca, stvarajući funkcionalnu povezanost između riječi i njezina značenja. Ova ponavljajuća izloženost pomaže odraslim polaznicima da prijeđu s pasivnog prepoznavanja riječi na aktivno prisjećanje, što je temeljni cilj TEFL područja. Osim jednostavnog vokabulara, Blooket se može prilagoditi za vježbanje složenih gramatičkih pravila i kolokacije riječi. Nastavnici mogu kreirati setove pitanja "Ispuni prazninu" ili "Iskrivljenu rečenicu" gdje polaznici moraju prepoznati ispravno vrijeme glagola ili prijedlog kako bi napredovali u igri. Interaktivna priroda platforme smanjuje "anksioznost zbog stranog jezika" često povezanu s vježbama iz gramatike. U sesiji uživo, natjecateljski element preusmjerava fokus polaznika sa straha od pogreške na strateški cilj igre, omogućujući fluidniju i prirodniju interakciju s engleskim strukturama.</p>

### 2.2.6 Alat 6: Wayground

Naziv alata	Wayground ( <a href="https://wayground.com/?lng=en">https://wayground.com/?lng=en</a> )
Vrsta	Gamificirana procjena i interaktivna prezentacija
Kratki opis	Interaktivna platforma na kojoj nastavnici kreiraju "misije" ili kvizove kojima se polaznici pridružuju putem koda. Fokusira se na vokabular, gramatiku i razumijevanje pročitanog. "Sve na jednom mjestu" za nastavnike koji koriste generativnu umjetnu inteligenciju za izradu lekcija, kvizova i videa iz bilo kojeg izvora (PDF-ovi, URL-ovi, YouTube). Specijaliziran je za podatke u stvarnom vremenu i automatiziranu diferencijaciju.
Pristupačnost	Dostupna besplatna verzija; "Super" verzija uz naknadu. Vrlo pristupačno putem preglednika ili aplikacije.
Platforma	Web-bazirano, iOS, Android
Potrebne IT vještine	Osnovno - osnovno snalaženje za nastavnike; unos "Kod za pridruživanje" za polaznike.
Vrsta aktivnosti	Formativna procjena, vježbe vokabulara i natjecateljski pregledi.



Prilagodljivost	<p>Visoka prilagodljivost. Može se koristiti za natjecanja u realnom vremenu ili kao domaća zadaća za samostalni tempo.</p> <p>Platforma podržava više jezika za sučelje. Za sam sadržaj, nastavnici mogu koristiti funkciju automatskog prijevoda za dvojezičnu podršku ili pojašnjenje složenih uputa.</p> <p>Mogu se prilagoditi pitanja za korištenje stvarnih autentičnih materijala (slike novinskih članaka, profesionalnih e-mailova ili jelovnika restorana) tako da izravno učitate slike ili audio isječke u pitanja.</p> <p>Za odrasle polaznike, elementi gamifikacije poput „power-upova“ i „memova“ (internetskih šala u obliku slika) mogu se isključiti kako bi se održala ozbiljnija, formalna atmosfera ako je potrebno.</p> <p>Wayground se prilagođava razini zrelosti grupe. Dok mlađi odrasli mogu uživati u natjecateljskim igrama uživo i „power-upovima“, "Test Mode" (ispitni način rada) ili "Homework Mode" (domaća zadaća) pružaju čisto, ozbiljno sučelje prikladno za profesionalne certifikate ili korporativnu obuku.</p> <p>Nije ograničen samo na pitanja s višestrukim izborom. Možete prilagoditi zadatke u "Fill-in-the-Blank" (popuni praznine - za pravopis/gramatiku), "Open-Ended" (zadaci otvorenog tipa odgovora - za opsežnije stručno pisanje) ili "Audio Response" (gdje se polaznici snimaju kako govore kako bi vježbali izgovor).</p>
Prednosti	<p>Povratne informacije u stvarnom vremenu za nastavnike; Funkcija "Teleport" omogućuje vam da izvučete pitanja iz kvizova drugih nastavnika. Mnogo je više od pristupa "jedna veličina za sve", nudeći specifične značajke koje odgovaraju različitim razinama vještina i dobnim skupinama.</p> <p>Platforma uključuje usklađenost s WCAG 2.2 razinom AA. Ima opciju "Disleksija font" i funkciju "Čitaj naglas" koja koristi tekst koji se pretvara u govor koji zvuči prirodno, što podržava odrasle osobe koje imaju poteškoća s pismenošću ili vizualnom obradom informacija.</p> <p>Opcije prilagodbe omogućuju predavaču da potajno određenim polaznicima omogući više vremena ili manje odgovora. Ovaj tip podrške pomaže početnicima da ostanu motivirani jer ne zaostaju na ljestvici zbog sporog čitanja.</p>
Nedostaci/Ograničenja	<p>Može djelovati pomalo "djetinjasto" za neke odrasle polaznike (iako se teme mogu isključiti). Nije potpuno besplatan.</p>
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	<p>Savršeno za petominutno zagrijavanje radi ponavljanja financijskih idioma ili nepravilnih glagola/vokabulara iz prethodne lekcije.</p> <p>Polaznici pogledaju isječak, a zatim koriste tip pitanja „Audio Response“, kako bi se snimili kako "prate" (ponavljaju) određenu rečenicu kako bi vježbali intonaciju i povezani govor.</p>



	<p>Nastavnik može koristiti tipove pitanja "Hotspot" ili "Označavanje". Za ESL (engleski kao drugi jezik) predmet za mehaničare ili medicinske sestre, moguće je učitati dijagram motora ili medicinski obrazac, a polaznici mogu kliknuti na ispravne dijelove prema opisima na engleskom.</p> <p>Koristi otvorena pitanja o ciljevima učenja ili razini samopouzdanja (npr. "Na ljestvici od 1 do 10, koliko vam je ugodno prezentirati na engleskom?"). To vam pruža podatke za prilagodbu kurikuluma bez da polaznike stavljate u neugodnu situaciju.</p>
--	---

### 2.2.7 Alat 7: Factile

<b>Naziv alata</b>	<b>Factile (<a href="https://www.playfactile.com/">https://www.playfactile.com/</a>)</b>
Vrsta	Digitalni alat, aplikacija, online platforma itd.
Kratki opis	Factile je web-platforma za kreiranje interaktivnih kvizova u stilu kviza Jeopardy. Nastavnici mogu dizajnirati prilagodljive igre s pitanjima i odgovorima za ponavljanje sadržaja, provjeru znanja ili motiviranje polaznika tijekom aktivnosti učenja. Alat potiče natjecanje, angažman i aktivno sudjelovanje.
Pristupačnost	Freemium (Osnovne značajke su besplatne; napredne opcije poput timskih opcija, praćenja rezultata, kartica za učenje ili premium predložaka dostupne su u plaćenim paketima.)
Platforma	Web (radi u pregledniku, nije potrebna instalacija)
Potrebne IT vještine	Od minimalnih do osnovnih (Sučelje je intuitivno i jednostavno za korištenje, prikladno čak i za korisnike s ograničenim digitalnim vještinama.)
Vrsta aktivnosti	Kviz / učenje temeljeno na igri / interaktivna vježba / motivacijska ili ponavljajuća aktivnost / timsko natjecanje
Prilagodljivost	<p>Factile je vrlo prilagodljiv alat jer predavač ima potpunu kontrolu nad sadržajem, strukturom i formatom stvaranja igre. Zahtjevnost se može lako prilagoditi modifikacijom složenosti pitanja, vokabulara, vremena i pravila bodovanja. Alat podržava različite jezike, što ga čini prikladnim za višjezična okruženja za učenje ili kontekste učenja jezika. Nastavnici mogu dizajnirati igre za početnike jednostavnim mijenjanjem razine znanja.</p> <p>Format zadataka je fleksibilan - pitanja mogu uključivati kratke odgovore, prisjećanje činjenica, objašnjenje terminologije, poticaje temeljene na scenarijima ili vizualne oznake (npr. slike ili dijagrami u plaćenim planovima). To omogućuje korištenje alata ne samo za pitanja temeljena na pamćenju, već i za zadatke višeg reda razmišljanja poput rješavanja problema, rezoniranja ili refleksije temeljene na slučajevima kada nastavnik pravilno formulira pitanja.</p>



	<p>Factile se može prilagoditi različitim veličinama grupa i okruženjima za učenje. Dobro funkcionira u malim timovima, aktivnostima za nastavu, kombiniranom učenju ili potpunom online okruženjima kada se koristi dijeljenje ekrana. Predavač može aktivnost voditi natjecateljski ili suradnički (npr. grupna rasprava prije odgovora). Tempo igre može se prilagoditi — može služiti kao brza igra zagrijavanja ili kao duže strukturirano ponavljanje gradiva.</p>
Prednosti	<p>Potiče interakciju, angažman i timski rad. Povećava motivaciju i pažnju tijekom učenja. Lako je napraviti igre bez tehničkog znanja. Prikladno za brzo ponavljanje i provjere znanja na opušten način. Radi na svim uređajima (PC, laptop, tablet, interaktivna ploča). Može se koristiti s različitim dobnim skupinama i razinama znanja.</p>
Nedostaci/Ograničenja	<p>Besplatna verzija nudi samo ograničen skup značajki, a neke korisne funkcije, poput timskih opcija, naprednih opcija bodovanja, pitanja temeljenih na slikama ili detaljne analitike natjecanja, dostupne su samo u plaćenim paketima. To može ograničiti njegovu korisnost za nastavnike ili ustanove koje se isključivo oslanjaju na besplatne alate. Struktura ploče u stilu Jeopardyja je relativno fiksna, što znači da aktivnosti moraju pripadati kategorijama i pitanjima temeljenim na bodovima. To čini alat manje prikladnim za izrazito individualizirane načine učenja ili zadatke koji zahtijevaju otvoreno istraživanje. Osim toga, najbolje funkcionira s grupama koje su ugodne u natjecateljskim aktivnostima — možda je manje prikladan za polaznike koji se osjećaju tjeskobno u natjecateljskim okruženjima ili za grupe koje preferiraju suradnički, nekompetitivni stil učenja.</p> <p>Factile zahtijeva stabilan pristup internetu i zajednički zaslon ili okruženje za dijeljenje zaslona, što može predstavljati prepreku u okruženjima s ograničenom tehnologijom ili slabom internetskom vezom. Upravljanje vrlo velikim grupama također može biti izazovno, jer predavač mora kontrolirati izmjenu, bodovanje i sudjelovanje, što može usporiti aktivnost.</p>
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	<p>Factile se može učinkovito koristiti u učenju jezika u obrazovanju odraslih kao gamificirani alat za podršku razvoju vokabulara, vježbi terminologije i aktivnostima komunikacije. Posebno je koristan za ponavljanje, formativno ocjenjivanje, zadatke zagrijavanja i konsolidaciju na kraju lekcije, gdje polaznici ponavljaju ciljani jezik u motivirajućem i opuštenom okruženju. Kategorije u stilu Jeopardyja omogućuju nastavnicima organiziranje sadržaja oko tema poput gramatičkih formi, kolokacija, stručne terminologije, idioma, funkcionalnih fraza ili poticaja temeljenih na slušanju (gdje predavač čita naglas ili parafrazira pitanje).</p>



	<p>Alat podržava interakciju i suradničko učenje, jer odrasli polaznici rade u parovima ili timovima kako bi raspravili moguće odgovore prije nego što daju konačan odgovor, što potiče usmenu komunikaciju, raspravu o značenju i učenje među polaznicima. Također se može koristiti u ESP (engleski za specifične svrhe) kontekstima — na primjer, za vježbanje tehničkog vokabulara, komunikacijskih fraza na radnom mjestu ili industrijski specifične terminologije u inženjerstvu, zdravstvu, turizmu ili poslovnom engleskom.</p> <p>Factile je prikladan i za nastavu u učionici i za online nastavu (putem dijeljenja ekrana), a može se prilagoditi različitim razinama znanja podešavanjem težine i jezične složenosti pitanja. Natjecateljski element može povećati motivaciju i angažman, osobito u grupama koje cijene učenje temeljeno na igri; međutim, predavač može voditi igru i u suradničkom, nekompetitivnom načinu ako to preferira.</p> <p>Općenito, u učenju jezika kod odraslih, Factile funkcionira kao fleksibilan, interaktivan alat za ponavljanje i vježbanje koji jača usvajanje znanja, potiče govor i timski rad te pretvara tradicionalne vježbe u razigrano, participativno iskustvo učenja.</p>
--	--

### 2.2.8 Alat 8: Memrise

<b>Naziv alata</b>	<b>Memrise (<a href="https://www.memrise.com/">https://www.memrise.com/</a>)</b>
Vrsta	Digitalni alat, aplikacija, online platforma itd.
Kratki opis	Memrise je gamificirana platforma za učenje jezika koja podržava učenje vokabulara i usvajanje fraza kroz ponavljanja i kratke interaktivne zadatke. Iskustvo učenja temelji se na elementima nalik igri poput različitih razina, bodova, nizova, mogućnosti napretka, izazova i motivacijskih povratnih informacija, koje potiču upornost, angažman i redovito učenje.
Pristupačnost	Freemium (Osnovni tečajevi i osnovni načini vježbe su besplatni; premium značajke poput offline učenja, proširenih načina pregleda i personalizirane vježbe dostupne su u plaćenju verziji.)
Platforma	Višeplatformski — web, iOS, Android
Potrebne IT vještine	Minimalistički (Sučelje je intuitivno i usmjereno, prikladno čak i za korisnike s niskom razinom znanja o tehnologiji.)
Vrsta aktivnosti	Gamificirano učenje / Vježbe vokabulara i fraza / Vježbanje slušanja i izgovora / Motivacijske aktivnosti ponavljanja
Prilagodljivost	Memrise je umjereno prilagodljiv. Težina se dinamički prilagođava kroz algoritme za ponavljanja s vremenskim razmacima i pregled temeljen na pogreškama — polaznici uviđaju stavke s kojima imaju poteškoće. Korisnici mogu birati tečajeve prema razini, temi ili svrsi te mogu kreirati vlastite setove vokabulara (u tečajevima koje generiraju



	<p>korisnici), što omogućuje određenu usklađenost s ciljevima učenja. Tempo i učestalost učenja su fleksibilni, podržavajući samoregulirane navike učenja. Međutim, sama struktura gamifikacije je fiksna — bodovi, nizovi, razine i tipovi zadataka ne mogu se redizajnirati od strane nastavnika. Put učenja je uglavnom linearan i individualan, s ograničenim mogućnostima za izmjenu pravila igre, načina suradnje ili formata zadataka.</p>
Prednosti	<p>Snažan motivacijski dizajn — nizovi, nagrade, praćenje napretka, napredovanje po razinama.</p> <p>Potiče stvaranje navika i redoviti rad kroz mikroučenje.</p> <p>Pregled svojih pogrešaka podržava postupan napredak polaznika.</p> <p>Trenutna povratna informacija i ponavljanje povećavaju usvajanje znanja.</p> <p>Prikladno za samostalne polaznike i učenje vlastitim tempom.</p> <p>Smanjuje anksioznost pri učenju kroz opuštene i razigrane zadatke.</p>
Nedostaci/Ograničenja	<p>Gamifikacijski element je prvenstveno individualan i potiče natjecanje sa samim sobom, što znači ograničenu timsku igru ili suradnju.</p> <p>Fiksne vrste aktivnosti ograničavaju kreativnost i dublje komunikacijske zadatke.</p> <p>Rizik od učenja na površnoj razini (fokus na pamćenje umjesto na produkciju ili interakciju).</p> <p>Neke motivacijske značajke su u naprednom (premium) paketu zaštićene (paywall).</p> <p>Sadržaj koji stvaraju korisnici može varirati po kvaliteti, što može utjecati na dosljednost učenja.</p> <p>Manje je prikladno za grupe koje preferiraju učenje temeljeno na raspravi ili projektima umjesto aktivnosti u stilu vježbi.</p>
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	<p>U obrazovanju odraslih, Memrise dobro funkcionira kao gamificirani alat za podršku općem učenju engleskog jezika, osobito za izgradnju vokabulara, prepoznavanje fraza i vježbanje izgovora. Posebno je prikladan za ponavljanje s vremenskim razmacima, samostalno učenje u stilu domaće zadaće i kratke sesije učenja između sati nastave, gdje odrasli polaznici mogu ponavljati i pamti nove riječi u motivirajućem, gamificiranom okruženju.</p> <p>Platforma potiče redovite navike učenja kroz nizove, bodove i praćenje napretka, što pomaže odraslim polaznicima da ostanu angažirani čak i uz ograničeno vrijeme za učenje. Nastavnici mogu integrirati Memrise u kombinirano učenje dodjeljivanjem odabranih skupova vokabulara za ponavljanje, korištenjem napretka polaznika kao temelja za govorne aktivnosti u učionici ili podrškom dugoročnom usvajanju vokabulara i svakodnevnih izraza.</p>



## 2.3 Kategorija: Povećanje samomotivacije kroz meke vještine

Ova kategorija fokusira se na digitalne alate koji podržavaju razvoj samomotivacije i mekih vještina u obrazovanju odraslih kroz gamificirane i interaktivne pristupe učenju.

### 2.3.1 Alat 1: Padlet

Naziv alata	Padlet ( <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a> )
Vrsta	Digitalni suradnički alat / Virtualni zid
Kratki opis	Online "oglasna ploča" na kojoj korisnici mogu objavljivati digitalne ljepljive bilješke s tekstem, slikama, videozapisima, poveznicama ili glasovnim snimkama. To je vizualni prostor za suradnju, dijeljenje ideja i razmišljanje.
Pristupačnost	Freemium (besplatan za 3 foruma; korisnici obično ne moraju biti registrirani za objavu).
Platforma	Web preglednik, iOS, Android.
Potrebne IT vještine	Vrlo niske / osnovne.
Vrsta aktivnosti	Oluja ideja, razmišljanje, izrada Vision Boardova (Ploča vizije), povratne informacije/podrška kolega.
Prilagodljivost	Vrlo visoka. Nastavnici mogu prilagoditi pozadine i formate (mreže, tokove, vremenske crte ili platno) prema specifičnoj temi mekih vještina.
Prednosti	Vrlo vizualno i intuitivno sučelje. Podržava anonimnost, potičući sudjelovanje sramežljivih polaznika. Značajke interakcije s ostalim polaznicima (lajkovi, komentari) povećavaju motivaciju. Podržava multimediju (video/audio) za dinamičnije učenje.
Nedostaci/Ograničenja	Besplatna verzija ograničava broj ploča (padleta) koje predavač može napraviti. Može postati neuredan i neorganiziran ako ima previše objava. Potrebna je stabilna internetska veza.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	Vision Boards (Ploče vizija): polaznici stvaraju kolaž svojih budućih ciljeva i motivacija za učenje (vizualizacija uspjeha povećava samomotivaciju). "Kudos Wall": prostor gdje korisnici objavljuju pozitivne povratne informacije ili zahvalnost ostalim polaznicima za izgradnju samopouzdanja i zajedništva. Dnevnik refleksije: Polaznici objavljuju tjedne refleksije o svom napretku i razvoju mekih vještina.



### 2.3.2 Alat 2: Trello

Naziv alata	Trello ( <a href="https://trello.com/">https://trello.com/</a> )
Vrsta	Digitalni alat za upravljanje zadacima i suradnju (prilagodljiv za gamificirano učenje)
Kratki opis	Trello je vizualna platforma za upravljanje zadacima temeljena na pločama "boards", popisima i karticama koje omogućuju polaznicima organiziranje zadataka, praćenje napretka i razmišljanje o svojim postignućima. Iako Trello nije gamificirani alat u startu, lako se može prilagoditi za gamifikaciju integriranjem bodova, faza napretka, nagrada i elemenata refleksije. To ga čini posebno prikladnim za razvoj samomotivacije, odgovornosti, upravljanja vremenom i vještinama postavljanja ciljeva među odraslim korisnicima.
Pristupačnost	Besplatna verzija uključuje neograničene osobne ploče (boards), kartice, popise i osnovno upravljanje zadacima, suradnju s drugim korisnicima, pristup webu i mobilnim uređajima (Android i iOS), osnovne integracije (npr. prilozi datotekama, poveznice). Plaćene verzije nude značajke poput napredne automatizacije (pravila i radni tokovi), više prilagodbe i analitike te povećanu pohranu i integracije.
Platforma	Web preglednik (stolna i prijenosna računala) Mobilne aplikacije: Android i iOS
Potrebne IT vještine	Niske do srednje digitalne vještine: <b>Za polaznike:</b> Kreiranje računa Otvaranje ploča i karata Premještanje zadataka između lista Pisanje kratkih tekstova i dodavanje kontrolnih lista <b>Za predavače:</b> Izrada ploča i popisa Definiranje faza zadatka (npr. "To do – U tijeku – Završeno") Dodjeljivanje zadataka i rokova Nije potrebno napredno informatičko znanje.
Vrsta aktivnosti	Aktivnosti postavljanja ciljeva, praćenje zadataka i napretka, samorefleksija i dnevni učenja, zajednički grupni projekti, planiranje osobnog razvoja, praćenje motivacije kroz vizualni napredak.
Prilagodljivost	Trello je vrlo prilagodljiv za obrazovanje odraslih. Može se koristiti za individualne planove učenja, projekte u malim grupama, kratkoročne radionice ili dugoročne programe. Nastavnici mogu prilagoditi zadatke i nagrade kako bi odgovarali razini vještina i ciljevima učenja



	polaznika. Alat je učinkovit u nastavama uživo, online ili u kombiniranom učenju.
Prednosti	Trello potiče polaznike da preuzmu odgovornost za vlastito učenje i pomaže im razviti vještine samomotivacije i organizacije. Pruža vizualni prikaz napretka, što može povećati angažman, odgovornost i samopouzdanje. Platforma je fleksibilna, podržava suradničko učenje i razvoj digitalnih vještina.
Nedostaci/Ograničenja	Napredna automatizacija, analitika i integracijske značajke dostupne su samo u plaćenju verziji. Početne postavke mogu zahtijevati određene smjernice za polaznike s vrlo niskom digitalnom pismenošću. Trello je <i>freemium</i> alat. Besplatna verzija uključuje neograničene osobne ploče (personal boards), popise i kartice, kao i osnovne značajke suradnje i pristup putem web i mobilnih aplikacija. Ove funkcionalnosti su dovoljne za većinu programa obrazovanja odraslih. Plaćene verzije nude dodatne značajke, poput napredne automatizacije, povećane pohrane, poboljšane analitike i institucionalne suradnje, ali nisu nužne za standardnu obrazovnu upotrebu.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	Trello može pomoći odraslim polaznicima da razviju meke vještine poput samomotivacije, odgovornosti, upravljanja vremenom, postavljanja ciljeva, odgovornosti i suradnje. Vizualizacijom napretka i omogućavanjem polaznicima da planiraju i izvršavaju zadatke, Trello potiče autonomiju i angažman. Nastavnici ga mogu koristiti za kreiranje strukturiranih aktivnosti učenja, praćenje napretka polaznika i integraciju gamificiranih nagrada za povećanje motivacije i održavanje sudjelovanja.

### 2.3.3 Alat 3: Habitica

<b>Naziv alata</b>	<b>Habitica (<a href="https://habitica.com/">https://habitica.com/</a>)</b>
Vrsta	Digitalni alat / aplikacija za stvaranje navika i produktivnosti s RPG-stilom gamifikacije bazirano na otvorenom kodu (open source).
Kratki opis	Habitica je open-source aplikacija za izgradnju navika i produktivnost koja stvarne zadatke tretira kao igru uloga. Polaznici dobivaju nagrade za izvršavanje zadataka i s vremenom grade rutine.
Pristupačnost	Besplatno za korištenje (opcionalne pretplate); Dostupna je otvorena kodna baza.
Platforma	Web / iOS / Android.
Potrebne IT vještine	Osnovne vještine
Vrsta aktivnosti	Izgradnja navika / praćenje ciljeva / izazovi / rutine odgovornosti



Prilagodljivost	Vrlo prilagodljiv kroz osobne i grupne ciljeve; prilagodljive zadatke, podsjetnike i nagrade; može se uskladiti s individualnim planovima učenja i timskim izazovima.
Prednosti	Snažna motivacijska petlja (napredak, nagrade). Podržava samoregulaciju, upornost i izgradnju rutine. Dobro funkcionira za dugoročne ciljeve učenja.
Nedostaci/Ograničenja	Estetika igre možda neće odgovarati svim odraslim polaznicima. Zahtijeva dosljednu upotrebu; rizik od fokusiranja na bodove umjesto na refleksiju. Mobilni pristup i obavijesti ovise o postavkama uređaja i internetskoj povezivosti.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	Dnevne mikronavike za vježbu (npr. refleksija, povratne informacije od vršnjaka, zadaci komunikacije). Timski izazovi za jačanje suradnje i podrške. Osobni akcijski planovi za održavanje motivacije između nastavnih sati.

#### 2.3.4 Alat 4: TWINE

<b>Naziv alata</b>	<b>TWINE (<a href="https://twinery.org/">https://twinery.org/</a>)</b>
Vrsta	Alat za autorstvo otvorenog koda / interaktivno pripovijedanje i razgranate scenarije.
Kratki opis	Twine je open-source alat za pričanje interaktivnih, nelinearnih priča i stvaranje razgranatih scenarija. Objavljuje se izravno u HTML; stoga se scenariji mogu lako dijeliti online ili offline.
Pristupačnost	Besplatan i otvorenog koda; izvezeni HTML može se slobodno koristiti.
Platforma	Aplikacija za računala i uređivač temeljen na pregledniku; može se izvesti u HTML.
Potrebne IT vještine	Osnovne za jednostavno grananje; srednje za varijable, uvjetnu logiku i napredne interakcije.
Vrsta aktivnosti	Granajući scenarij / Simulacija / Igranje uloga / Donošenje odluka.
Prilagodljivost	Vrlo visoka prilagodljivost: narativi, izbori i posljedice mogu se prilagoditi specifičnim kontekstima učenja odraslih (radno mjesto, zajednica, uslužne djelatnosti) i različitim razinama znanja.
Prednosti	Izvršno za realističnu, scenarijski utemeljenu obuku mekih vještina. Niska prepreka za početak; Za osnovne scenarije nije potreban kod. Jednostavna distribucija kao jedna HTML datoteka; Podržava završnu analizu (debriefing) i refleksiju.
Nedostaci/Ograničenja	Dizajniranje kvalitetnih scenarija i prilika za povratne informacije zahtijeva vrijeme.



	Napredno praćenje/analitika zahtijeva dodatne alate ili LMS integraciju. Složenije verzije mogu zahtijevati skriptiranje i testiranje.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	Simulacije teških razgovora, pregovaranja i rješavanja sukoba. Scenariji etičkog donošenja odluka praćeni grupnim izvještajem. Mogućnost vježbanja igranja uloga s refleksivnim poticajima i dokazima o učenju.

### 2.3.5 Alat 5: Miro

<b>Naziv alata</b>	<b>Miro (<a href="https://miro.com/">https://miro.com/</a>)</b>
Vrsta	Vizualna platforma za suradnju koja koristi opsežne digitalne ploče.
Kratki opis	Beskrajno platno na kojem korisnici koriste "ljepljive papiriće" ("sticky notes"), mentalne mape i unaprijed izrađene predloške za vizualizaciju složenih ideja ili životnih puteva.
Pristupačnost	Besplatna verzija (do 3 ploče); obrazovne licence dostupne su predavačima.
Platforma	Web, aplikacija za tablet, aplikacija za računala
Potrebne IT vještine	Zahtijeva "prostorne" digitalne vještine – povlačenje, zumiranje i snalaženje u nelinearnom prostoru
Vrsta aktivnosti	Vizualizacija ciljeva, "Kotač života" i planiranje rada
Prilagodljivost	<p>Visoka prilagodljivost - Sadržaj može biti jednostavan kao nekoliko bilješki ili složen kao petogodišnji plan razvoja karijere. Miro je "prazno platno" koje se može skalirati od jednostavnog prostora osobne refleksije do složenog psihološkog alata za mapiranje.</p> <p>Složenost ploče može se prilagoditi prema razini znanja polaznika. Za početnike možete dati zaključani predložak gdje samo trebaju tipkati na unaprijed postavljenim digitalnim "ljepljivim papirićima". Za napredne polaznike; možete ih zamoliti da izgrade vlastiti okvir (npr. "Napravite mentalnu mapu svojih unutarnjih motivatora od nule"), što potiče osjećaj motivacije i autonomije.</p> <p>Budući da Miro podržava ugrađene poveznice i "iframeove", možete postaviti video na materinjem jeziku polaznika odmah pored zadatka refleksije na engleskom jeziku, omogućujući dvojezični "most" koji održava motivaciju.</p> <p>Fizički čin "povlačenja i ispuštanja" predmeta na ekranu oponaša taktilnu prirodu fizičke radionice. Možete prilagoditi standardno predavanje u zadatak sortiranja (npr. "Povucite ova ponašanja u kategorije 'intrinzične' naspram 'ekstrinzičnih' motivacija"), što</p>



	<p>odrasle polaznike drži aktivno angažiranima umjesto pasivnog slušanja.</p> <p>Miro je vrlo prilagodljiv za polaznike s ADHD-om ili disleksijom. Mogućnost kodiranja ideja, korištenja beskonačnog prostora za izbjegavanje digitalnog nereda i mijenjanja veličina/vrsta fonta omogućuje polaznicima da organiziraju svoje misli na način koji odgovara njihovoj preferenciji.</p>
Prednosti	Pomaže odraslim polaznicima da vide "širu sliku", što je glavni pokretač unutarnje motivacije.
Nedostaci/Ograničenja	Miro je vrlo prilagodljiv, ali zahtijeva "Usmjereni dizajn." Budući da je tako otvoren, predavač mora djelovati kao "arhitekt", gradeći ograničenja i puteve koji vode polaznika prema samomotivaciji. Bez tih prilagođenih granica, alat može biti pomalo zahtjevan; dok uz prilagodbe pruža jedinstven osjećaj kreativne slobode.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	<p>U obrazovanju odraslih, Miro prelazi s jednostavne ploče na robusno "okruženje za upravljanje učenjem" koje podržava andragoške principe (teoriju učenja odraslih) poput samousmjerenosti, iskustvenog učenja i usmjerenosti prema ciljevima.</p> <p>Može se stvoriti okvir koji izgleda kao kafić, ured ili pozornica. Polaznici mogu koristiti avatare (ili "nacrtati svog lika") za navigaciju kroz scenarije uloga poput "Rješavanje pritužbe korisnika" ili "30-sekundni uspon liftom."</p> <p>Umjesto nove poveznice svaki tjedan, nastavnici mogu koristiti jednu beskonačnu Miro ploču tijekom cijelog obrazovnog ciklusa. Može se organizirati kao sat ili karta putovanja. Polaznici vide "teritorij" koji su već osvojili, što gradi osjećaj postignuća.</p> <p>Kreirajte odjeljak "Čestitke" gdje odrasli polaznici mogu međusobno ostavljati pozitivne povratne informacije. Pohvala/priznanje ostalih polaznika glavni je pokretač motivacije u suradničkim okruženjima odraslih.</p>

### 2.3.6 Alat 6: Mural

Naziv alata	<b>Mural</b> ( <a href="https://www.mural.co/">https://www.mural.co/</a> )
Vrsta	Vizualna suradnja i dizajnersko razmišljanje
Kratki opis	Ogromno digitalno platno usmjereno na "vođenu" suradnju. Koristi specijalizirane "facilitatorske alate" poput privatnog glasovanja i mjerača vremena za vođenje grupa kroz obrazovne procese.
Pristupačnost	Besplatna verzija uključuje izradu 3 <i>murala</i> , neograničen broj posjetitelja s pravom samo gledanja i alate za vizualnu suradnju. Ostale značajke uključene su u plaćene pakete - Team+ / Business ili Enterprise.



Platforma	Web, tablet, Windows/Mac aplikacije
Potrebne IT vještine	Osnovno - zahtijeva malo vježbe s navigacijom na "beskonačnom platnu".
Vrsta aktivnosti	Rješavanje problema, izgradnja tima i strateško planiranje.
Prilagodljivost	MURAL omogućuje predavaču da prilagodi težinu zaključavanjem ili skrivanjem dijelova platna. Možete započeti s vrlo jednostavnim, jedinstvenim zadatkom i "Otkriti" složenije slojeve kako samopouzdanje polaznika raste. Možete napraviti "Nacrt" (sadržaj) na koji polaznici mogu kliknuti kako bi prelazili između zadataka. To prilagođava razinu samostalne navigacije potrebnu za početnike da ih možete voditi korak po korak, dok napredni polaznici mogu dobiti "Skicu" kako bi se snašli kroz sadržaj vlastitim tempom. Možete prilagoditi težinu zadatka; "Rješavanje problema" tako da im date praznu mrežu (visoka težina) ili unaprijed ispunjeni okvir poput dijagrama riblje kosti (skalirana težina) kako biste im pomogli organizirati misli. Kako bi se sadržaj prilagodio s polaznicima s nižim jezičnim znanjem, MURAL nudi duboku integraciju s Noun Projectom. Možete zamijeniti upute s puno teksta univerzalnim ikonama. Za meku vještinu poput "Aktivnog slušanja" možete koristiti ikone ušiju, očiju i srca za vizualno objašnjenje koncepta. Možete prilagoditi ploču da koristi određene boje za različite jezike ili kategorije. Na primjer, "crvena" označava zadatke, "zelena" rješenja ili "plava" upute na drugom jeziku. Ova vizualna skraćenica smanjuje kognitivno opterećenje čitanja dugih rečenica na stranom jeziku. Možete priložiti poveznice na određene objekte. Ako odrasli polaznik ne razumije određeni pojam iz mekih vještina (npr. "nenasilna komunikacija"), možete povezati tu riječ s kratkim objašnjavajućim videom ili rječnikom na njihovom materinjem jeziku. Tijekom brainstorminga možete uključiti "privatni način" kako polaznici ne bi mogli vidjeti ideje jedni drugih dok tipkaju. To prilagođava zadatak iz suradničkog u samostalno razmišljanje, sprječavajući "grupno razmišljanje" i omogućujući iskrenije vježbe samomotivacije.
Prednosti	Prilagodljivost MURAL-a leži u njegovoj fleksibilnosti strukture. To je alat koji se može "strogo kontrolirati" za polaznike kojima je potrebna velika podrška (niska digitalna vještina) ili "potpuno otvoren" za visokoučinkovite timove koji rade na složenim strategijama mekih vještina. Za predavača nudi "backstage" (Facilitator Dashboard) koji omogućuje prilagodbu težine i tempa lekcije u stvarnom vremenu.
Nedostaci/Ograničenja	Krivulja učenja može biti strma za starije osobe s vrlo niskom digitalnom pismenošću.
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	Na primjer, može se koristiti kao "platno za ugovor unutar tima" na početku grupnog projekta. Odrasli polaznici mogu koristiti predložak



	murala za pregovaranje o svojim "timskim pravilima" – kako će rješavati nesuglasice, rokove i komunikaciju.
--	---

### 2.3.7 Alat 7: Skillion

Naziv alata	Skillion ( <a href="https://skillion.hu/en">https://skillion.hu/en</a> )
Vrsta	Gamificirana aplikacija za produktivnost i izgradnju navika / digitalni alat
Kratki opis	Skillion je gamificirana aplikacija za praćenje navika i postavljanje ciljeva koja svakodnevne zadatke i aktivnosti osobnog razvoja pretvara u iskustvo nalik igri. Korisnici postavljaju ciljeve, dijele ih na manje zadatke i zarađuju bodove, postignuća ili napredovanja za njihovo izvršavanje. Aplikacija potiče motivaciju, samodisciplinu i dosljedan napredak kroz nagrade, nizove, izazove i povratne informacije o napretku.
Pristupačnost	Freemium (Osnovna funkcionalnost dostupna besplatno; dodatne značajke poput naprednih statistika, prilagođenih tema ili proširenih opcija praćenja navika mogu biti dostupne u plaćenim paketima.)
Platforma	iOS / Android (dostupnost može varirati ovisno o regiji ili verziji)
Potrebne IT vještine	Minimalno (Sučelje je intuitivno i prikladno za korisnike s osnovnim digitalnim vještinama.)
Vrsta aktivnosti	Motivacijska gamificirana aktivnost / Izgradnja navika / Samoupravljanje i refleksija / Praćenje ciljeva / Podrška u promjeni ponašanja
Prilagodljivost	Skillion je vrlo prilagodljiv na razini sadržaja, jer korisnici mogu definirati vlastite ciljeve, kategorije zadataka, rutine ili osobne aktivnosti učenja. Težina se može prilagoditi promjenom učestalosti zadataka, opterećenja ili vrijednosti nagrade. Alat podržava različite ciljne skupine (odrasle polaznike, profesionalne korisnike...) jer su zadaci potpuno prilagodljivi — od jezične prakse i čitanja do navika učenja ili dnevnih rutina za osobnu dobrobit. Međutim, same mehanike igre su fiksirane (bodovi, razine, nizovi, nagrade), što znači da nastavnici ne mogu redizajnirati strukturu sustava gamifikacije — samo sadržaj koji se u njemu prati.
Prednosti	Snažan motivacijski dizajn koji potiče redovito učenje i samoregulaciju. Podržava mikroučenje i postupni napredak kroz manje zadatke. Fleksibilan i primjenjiv u mnogim osobnim ili obrazovnim kontekstima. Potiče razmišljanje, upornost i stvaranje navika učenja. Prikladno za zauzete odrasle polaznike s ograničenim vremenom. Jednostavan za korištenje i dostupan za različite razine vještina.



Nedostaci/Ograničenja	<p>Primarno se fokusira na individualnu motivaciju, uz ograničenu suradnju ili društvenu interakciju.</p> <p>Nije dizajniran za složene zadatke učenja ili aktivnosti temeljene na komunikaciji.</p> <p>Rizik od "umora od gamifikacije" za korisnike koji nisu motivirani bodovima ili nizovima.</p> <p>Neke korisne značajke mogu biti ograničene za plaćenu verziju.</p> <p>Napredak ovisi o samodisciplini i iskrenom samoprijavlivanju, što može smanjiti pouzdanost u formalnim kontekstima učenja.</p>
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	<p>U obrazovanju odraslih, Skillion se može koristiti kao motivacijski prateći alat za podršku navikama učenja poput redovitog vremena za učenje, ponavljanja vokabulara, vježbanja čitanja ili dovršavanja prekretnica u učenju. Koristan je u kombiniranim ili samostalnim okruženjima za učenje, gdje odrasli prate svoj napredak između nastavnih sati i primaju gamificirano potkrepljenje (bodovi, nizovi, postignuća). Nastavnici mogu poticati polaznike da koriste aplikaciju kako bi izgradili dosljednost, autonomiju i dugoročnu angažiranost u svojim ciljevima učenja.</p>

### 2.3.8 Alat 8: Forest

<b>Naziv alata</b>	<b>Forest (<a href="https://www.forestapp.cc/">https://www.forestapp.cc/</a>)</b>
Vrsta	Gamificirana aplikacija za produktivnost / alat za motivacijsko samoupravljanje
Kratki opis	<p>Forest je gamificirana aplikacija za upravljanje fokusom i vremenom koja korisnicima pomaže da ostanu koncentrirani tijekom učenja ili rada. Kada korisnik započne sesiju fokusa, on "sadi stablo." Stablo raste samo ako korisnik ostane fokusiran i izbjegava korištenje telefona za ometajuće aktivnosti. Ako se sesija prekine, stablo "vene." S vremenom korisnici grade virtualnu šumu, dobivaju nagrade i razvijaju navike zadržavanja pažnje i discipliniranog učenja.</p>
Pristupačnost	<i>Freemium</i> / jeftina plaćena aplikacija (osnovne značajke dostupne; neke proširene značajke i opcije sinkronizacije su plaćene, ovisno o platformi.)
Platforma	Moguć pristup preko različitih platformi (cross-platform)
Potrebne IT vještine	Minimalno (intuitivno, vođeno sučelje prikladno čak i za korisnike s osnovnim digitalnim vještinama.)
Vrsta aktivnosti	Motivacijska gamificirana aktivnost / Fokus i podrška produktivnosti / Samoregulirano pomagalo za učenje / Planiranje vremena
Prilagodljivost	Forest je umjereno prilagodljiv. Korisnici mogu prilagoditi duljinu intervala fokusa i pauza, definirati ciljeve učenja ili rada te kategorizirati aktivnosti (npr. učenje, čitanje, pisanje, učenje jezika).



	<p>Način rada u grupi / zajedničke sesije omogućuju timovima ili grupama za učenje da zajedno ostanu fokusirani, potičući odgovornost i motivaciju.</p> <p>Međutim, struktura gamifikacije (stabla, nagrade, mehanike rasta) je fiksna, a sama aplikacija ne uključuje obrazovni sadržaj — ona podržava proces učenja, umjesto da daje upute.</p>
Prednosti	<p>Poticanje motivacije putem gamifikacije — vizualni napredak, nagrade, povratne informacije o "izgradnji šume".</p> <p>Potiče koncentraciju, disciplinu i stvaranje navika.</p> <p>Prikladno za kratke blokove učenja i mikroučenje.</p> <p>Pomaže smanjiti ometanja i odugovlačenje.</p> <p>Opcionalni grupni način podržava zajedničke sesije učenja ili rada.</p> <p>Jednostavno, pristupačno i prikladno za širok raspon dobi i razina znanja.</p>
Nedostaci/Ograničenja	<p>Ne pruža obrazovni sadržaj — funkcionira samo kao podržavajući alat.</p> <p>Manje prikladno za korisnike koje ne motiviraju vizualne nagrade ili mehanika igre.</p> <p>Uspjeh ovisi o samodisciplini i iskrenosti u upotrebi.</p> <p>Ograničena prilagodba sustava igre.</p> <p>Neke značajke dostupne su samo u plaćenju verziji.</p>
Moguća upotreba u obrazovanju odraslih	<p>Forest se može koristiti u obrazovanju odraslih kao motivacijski prateći alat za podršku fokusiranom učenju, samostalnom učenju, pripremi za ispite ili projektnom radu. Pomaže odraslim polaznicima da izgrade dosljedne navike učenja, rutine upravljanja vremenom i sposobnost rada bez digitalnih ometanja. Nastavnici mogu integrirati Forest tijekom nastave, individualnog rada ili online aktivnosti učenja, potičući polaznike da ostanu angažirani i fokusirani.</p>



### 3 Zaključak

Zaključno, ovo izvješće pružilo je sveobuhvatan pregled i analizu trenutno dostupnih digitalnih alata koji podržavaju gamifikaciju u obrazovanju odraslih. Odabrani alati pokazuju jasan potencijal za povećanje angažmana, motivacije i aktivnog sudjelovanja polaznika u ključnim područjima digitalne pismenosti, poučavanja engleskog kao stranog jezika te razvoja samomotivacije i mekih vještina. Analiza pokazuje da gamificirani i interaktivni pristupi mogu učiniti učenje odraslih inkluzivnijim, fleksibilnijim i usmjerenim na polaznika, a istovremeno podržavati različite stilove učenja i razine digitalne kompetencije. Navedeni primjeri alata za gamifikaciju pružaju snažnu osnovu za razvoj inovativnih obrazovnih aktivnosti i obrazovnih materijala unutar projekta GamifiedEd te doprinose vrijednim uvidima pružateljima obrazovanja odraslih izvan okvira projekta.