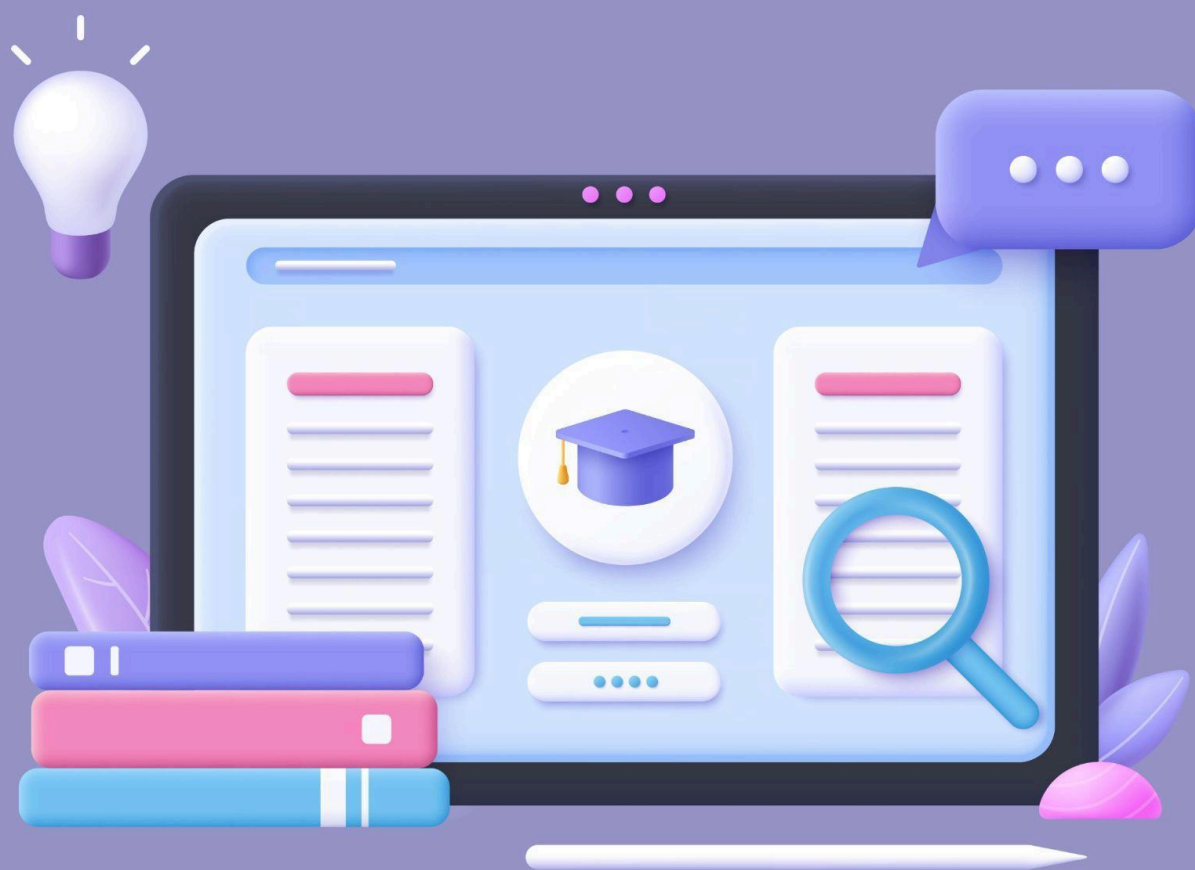




Co-funded by  
the European Union



# Poročilo o pregledu in analizi trenutno razpoložljivih orodij za igrifikacijo



Januar 2026

Akronim projekta: *GamifiedEd*

Ime projekta: *GamifiedEd: Igrifikacija v izobraževanju odraslih*

Številka projekta: 2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906



Co-funded by  
the European Union



## IMPRESSUM

**Naslov projekta:** GamifiedEd: Igrifikacija v izobraževanju odraslih

**Akronim:** GamifiedEd

**Program:** Erasmus+ Ključni ukrep 220 ADU

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

**Trajanje projekta:** 3. november 2025 – 2. november 2027

**Koordinator projekta:** Pučko otvoreno učilište Čakovec

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

**Spletna stran projekta:** [gamifieded.pou-cakovec.hr](http://gamifieded.pou-cakovec.hr)

**Naslov publikacije:** Poročilo o zbiranju in analizi trenutno razpoložljivih orodij za igrifikacijo

**Povzetek:** V okviru projekta Igrifikacija v izobraževanju odraslih so partnerji iz Španije, Slovaške, Slovenije in Hrvaške pripravili poročilo o pregledu in analizi trenutno razpoložljivih digitalnih orodij za izobraževanje odraslih. Vsak partner je izbral šest orodij in jih podrobno opisal, pri čemer se je osredotočil na njihovo uporabnost na treh ključnih področjih: digitalna pismenost, poučevanje angleščine kot tujega jezika ter spodbujanje samomotivacije in mehkih veščin. Analiza je pokazala, da izbrana orodja učinkovito podpirajo elemente igrifikacije, kot so interaktivnost, vključenost, sodelovanje in takojšnja povratna informacija. Zbrani primeri orodij za igrifikacijo zagotavljajo trdno podlago za nadaljnji razvoj inovativnih učnih dejavnosti in izobraževalnih gradiv za izobraževanje odraslih.

**Izjava o odgovornosti:** *Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so izključno stališča in mnenja avtorja(-ev) in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali AMPEU. Niti Evropska unija niti organ, ki dodeljuje sredstva, ne odgovarjata zanje.*

**Avtorske pravice:** *Za rezultate projekta ni nobenih pristojbin, stroškov ali omejitev dostopa. Rezultate lahko uporabljajo učitelji, učenci, organizacije, oblikovalci politik in širša javnost po vsej Evropi in drugod, kar podpira trajnost in dolgoročni vpliv po koncu projekta.*



*To delo je licencirano pod Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).*



## KAZALO VSEBINE

1 Uvod	1
2 Pregled orodij po kategorijah	2
2.1 Kategorija: Digitalna pismenost	2
2.1.1 Orodje 1: Kahoot!	2
2.1.2 Orodje 2: Mentimeter	3
2.1.3 Orodje 3: ClassQuiz	4
2.1.4 Orodje 4: Genially	5
2.1.5 Orodje 5: Slido	6
2.1.6 Orodje 6: Edpuzzle	7
2.1.7 Orodje 7: GIMKIT	9
2.1.8 Orodje 8: TypingClub	11
2.2 Kategorija: Poučevanje angleščine kot tujega jezika	13
2.2.1 Orodje 1: QUIZLET	13
2.2.2 Orodje 2: Duolingo	15
2.2.3 Orodje 3: Wordwall	15
2.2.4 Orodje 4: H5P	16
2.2.5 Orodje 5: Blooket	17
2.2.6 Orodje 6: Wayground	19
2.2.7 Orodje 7: Factile	21
2.2.8 Orodje 8: Memrise	23
2.3 Kategorija: Krepitev samomotivacije s pomočjo mehkih veščin	25
2.3.1 Orodje 1: Padlet	25
2.3.2 Orodje 2: Trello	26
2.3.3 Orodje 3: Habitica	28
2.3.4 Orodje 4: TWINE	29
2.3.5 Orodje 5: Miro	29
2.3.6 Orodje 6: Mural	31
2.3.7 Orodje 7: Skillion	32
2.3.8 Orodje 8: Forestapp	34
3 Zaključek	36



## 1 Uvod

To poročilo je bilo pripravljeno v okviru projekta Erasmus+ GamifiedEd: Gamification in Adult Education, katerega cilj je raziskati in spodbujati uporabo igrifikacije in digitalnih orodij v okoljih za izobraževanje odraslih. V odgovor na vse večjo potrebo po privlačnih, prilagodljivih in na učenca osredotočenih pristopih v izobraževanju odraslih so projektni partnerji iz Hrvaške, Slovenije, Španije in Slovaške pregledali in analizirali trenutno razpoložljiva digitalna orodja, ki podpirajo učenje z igrificiranimi in interaktivnimi metodami.

Glavni cilj tega poročila je identificirati, opisati in ovrednotiti digitalna orodja, ki se lahko učinkovito uporabljajo v izobraževanju odraslih v treh ključnih kategorijah: digitalna pismenost, poučevanje angleščine kot tujega jezika in povečanje samomotivacije z razvojem mehkih veščin. Vsak partner je izbral 2 orodji v vsaki kategoriji na podlagi njihove relevantnosti, dostopnosti in praktične uporabnosti v kontekstu izobraževanja odraslih. Orodja so bila analizirana z uporabo skupnega okvira, s poudarkom na njihovih glavnih značilnostih, prednostih, omejitvah, potrebnih digitalnih veščinah in možnih izobraževalnih uporabah.

S predstavitvijo konkretnih primerov orodij za igrifikacijo želi to poročilo podpreti izobraževalce odraslih, trenerje in institucije pri izbiri ustreznih digitalnih orodij in vključevanju elementov igrifikacije v njihovo poučevanje. Ugotovitve predstavljajo podlago za razvoj inovativnih učnih dejavnosti in izobraževalnih gradiv v okviru projekta GamifiedEd in zunaj njega.



## 2 Pregled orodij po kategorijah

Digitalna orodja, analizirana v tem poročilu, so predstavljena v treh tematskih kategorijah. V vsaki kategoriji so orodja opisana z uporabo enotnega analitičnega okvira.

### 2.1 Kategorija: Digitalna pismenost

V tej kategoriji so partnerji analizirali digitalna orodja, ki podpirajo razvoj digitalne pismenosti v izobraževanju odraslih z interaktivnimi in igrifikacijskimi pristopi.

#### 2.1.1 Orodje 1: Kahoot!

Ime orodja	Kahoot! ( <a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a> )
Vrsta	Digitalno orodje / Spletna platforma / Platforma za učenje na podlagi iger
Kratek opis	Kahoot! je interaktivna spletna platforma, ki uporabnikom omogoča ustvarjanje in igranje kvizov, anket in učnih iger. Zasnovana je tako, da udeležence v realnem času vključi v uporabo njihovih naprav (računalnikov ali mobilnih naprav) in tekmovanje na podlagi točk in hitrosti odziva. S svojim barvitim, dinamičnim vmesnikom in tekmovalnimi elementi je učenje bolj aktivno, motivirajoče in interaktivno. Platforma ponuja že pripravljene kvize, pa tudi možnost ustvarjanja lastnih, tako da se lahko prilagodi različnim temam in ravnam znanja. Podpira tudi individualni in ekipni način, kar jo naredi primerno za skupinsko učenje in sodelovalne dejavnosti.
Dostopnost	Freemium – osnovna različica je brezplačna; na voljo so premium različice z naprednimi funkcijami
Platforma	Splet / iOS / Android / večplatformska
Potrebne digitalne veščine	Minimalna – osnovna digitalna pismenost: uporaba računalnika/tablice, navigacija po spletnem brskalniku, hitro branje in izbiranje odgovorov.
Vrsta aktivnosti	Kviz / Igra / Anketa / Ekipno tekmovanje
Prilagodljivost	Kahoot! je zelo prilagodljiv, saj uporabnikom omogoča, da prilagodijo težavnost vprašanj, časovne omejitve za odgovore in vrste nalog (npr. izbirna vprašanja, pravilno/napačno, slike). Učitelji lahko vsebino prilagodijo različnim jezikom, stopnjam znanja, starosti ali interesom učencev. Platforma podpira tako ustvarjanje popolnoma prilagojenih kvizov kot tudi spreminjanje obstoječih. Dejavnosti se lahko izvajajo individualno ali v skupinah, kar jih naredi primerne za različne predmete in sloge učenja. Ponuja tudi vizualno in multimedijско prilagodljivost, saj omogoča vključitev slik, videov ali avdio posnetkov v vprašanja, da se prilagodi različnim slogom učenja. Kvizi se lahko



	izvajajo v realnem času (v živo) ali kot domače naloge/izzivi, kar omogoča prilagajanje različnim urnikom in učnim okoljem.
Prednosti	<p>Motivira učenca z igrifikacijo, tekmovanjem in takojšnjim povratnim informacijami, kar poveča udeležbo in vključenost.</p> <p>Visoko prilagodljiva vsebina: prilagodljiva težavnost vprašanj, časovne omejitve in vrste nalog, ki ustrezajo različnim učnim ciljem in interesom.</p> <p>Uporabniku prijazen vmesnik, ki učiteljem in učencem omogoča navigacijo po platformi z minimalnim tehničnim znanjem.</p> <p>Podpira individualno ali skupinsko sodelovanje, spodbuja sodelovanje in socialno učenje.</p> <p>Prilagodljiva uporaba: lahko se uporablja v živo, kot domača naloga ali kot izziv.</p> <p>Primerno za široko paleto predmetov.</p>
Pomanjkljivosti/omejitve	<p>Brezplačna različica ima omejene funkcije in zahteva dostop do interneta.</p> <p>Osredotoča se predvsem na priklic znanja in ne na poglobljeno učenje ali bolj zapletene naloge.</p> <p>Časovna omejitev lahko povzroči stres pri nekaterih učencih.</p>
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	<p>Ocenjevanje digitalnih veščin: lahko služi kot hitro orodje za preverjanje, kako dobro odrasli že obvladajo osnovne digitalne veščine (npr. uporaba brskalnika, tipkanje, brskanje po spletu).</p> <p>Uvajanje digitalnih orodij: seznanjanje odraslih z uporabo spletnih platform, aplikacij in drugih interaktivnih orodij.</p> <p>Vadba osnovnih digitalnih veščin: udeleženci vadijo uporabo računalnikov, mobilnih telefonov, brskalnikov, izbiranje odgovorov, hitro branje in navigacijo po digitalnih vmesnikih.</p> <p>Zanimivo učno okolje: zmanjšanje strahu pred tehnologijo.</p>

### 2.1.2 Orodje 2: Mentimeter

Ime orodja	Mentimeter ( <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a> )
Vrsta	Digitalno orodje / Spletna platforma / Interaktivno orodje za predstavitev
Kratek opis	Mentimeter je interaktivna predstavitvena platforma, ki uporabnikom omogoča ustvarjanje anket, kvizov, besednih oblakov, sej vprašanj in odgovorov ter drugih dejavnosti v realnem času. Udeleženci odgovarjajo s svojimi napravami, kar predstavitve naredi bolj dinamične, vključujoče in sodelovalne.
Dostopnost	Freemium – osnovne funkcije so brezplačne; napredne funkcije so na voljo v plačljivih paketih
Platforma	Splet / iOS / Android / večplatformska



Potrebne veščine	digitalne	Minimalna – udeleženci potrebujejo le napravo in internetno povezavo; ustvarjalci potrebujejo osnovna računalniška znanja.
Vrsta aktivnosti		Anketa / Kviz / Oblak besed / Vprašanja in odgovori / Zbiranje povratnih informacij / Interaktivna vaja
Prilagodljivost		Mentimeter je zelo prilagodljiv, saj ustvarjalcem omogoča prilagajanje vrst vprašanj, stopenj težavnosti, jezika in vizualne postavitve. Vsebinsko je mogoče enostavno prilagoditi različnim ravnam znanja, velikosti skupin in učnim ciljem. Podpira široko paleto formatov (izbirna vprašanja, razvrščanje, lestvice, odprta vprašanja, oblaki besed), zaradi česar je primeren za različne ciljne skupine in raznolika izobraževalna in učna okolja.
Prednosti		Mentimeter je enostaven za uporabo, spodbuja sodelovanje vseh udeležencev in deluje dobro tako v majhnih kot v velikih skupinah. Ponuja vizualno privlačne rezultate in anonimne odgovore, kar pomaga povečati vključenost.
Pomanjkljivosti/omejitve		Brezplačna različica ima omejene funkcije, vsi udeleženci pa potrebujejo dostop do interneta. Manj je primeren za kompleksne vsebine, raven interakcije pa je odvisna od spretnosti predstavitelja.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih		Mentimeter se lahko uporablja za zbiranje povratnih informacij udeležencev, ocenjevanje predhodnega znanja, preverjanje razumevanja, spodbujanje razprave in povečanje vključenosti med delavnicami, tečaji ali seminarji. Je idealen za spoznavne igre, reflektivne vaje, glasovanja, ankete in interaktivne predstavitve, saj izobraževanje odraslih naredi bolj participativno in motivirajoče.

### 2.1.3 Orodje 3: ClassQuiz

Ime orodja	ClassQuiz ( <a href="https://classquiz.de/">https://classquiz.de/</a> )	
Vrsta	Digitalno orodje / Spletna platforma / Platforma za učenje na podlagi iger (odprtokodno orodje za kvize).	
Kratek opis	ClassQuiz je spletna platforma za kvize (podobna Kahoot), na kateri izobraževalci ustvarjajo kvize, odrasli udeleženci pa se pridružijo s svojimi napravami in odgovarjajo v realnem času. Omogoča razvrščanje po točkah in prenos rezultatov kvizov za formativno ocenjevanje.	
Dostopnost	Brezplačno (odprtokodno) – popolnoma brezplačno; omogoča tudi lastno gostovanje.	
Platforma	Splet (brskalnik); možnost lastnega gostovanja.	
Potrebne veščine	digitalne	Učenci: minimalna. Izobraževalci: osnovna (srednja, če gre za lastno gostovanje).
Vrsta aktivnosti		Kviz / Igra / Ekipno tekmovanje / Formativno ocenjevanje.



Prilagodljivost	Prilagodljivi kvizi po temi in ravni; večjezični vmesnik; primeren za žive seje in hitre preglede; rezultate je mogoče izvoziti za nadaljnje spremljanje.
Prednosti	Brezplačno in varno za zasebnost (brez sledenja). Brez umetne omejitve števila igralcev; primerno za velike skupine. Lastno gostovanje za institucionalni nadzor. Rezultati, ki jih je mogoče prenesti, podpirajo povratne informacije in ocenjevanje.
Slabosti/omejitve	Zahteva naprave in stabilen internet. Manjši nabor že pripravljenih vsebin v primerjavi z nekaterimi komercialnimi platformami. Lastno gostovanje zahteva tehnično vzdrževanje.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	Hitra diagnostika digitalne pismenosti in samozavesti. Igrifikacija vadbe varne rabe spleta (npr. phishing, gesla) in digitalnih delovnih procesov. Vključevanje udeležencev in povratne informacije med mešanimi učnimi sejami.

#### 2.1.4 Orodje 4: Genially

Ime orodja	<b>Genially</b> ( <a href="https://genially.com/">https://genially.com/</a> )
Vrsta	Digitalno orodje / Spletna platforma / Ustvarjanje interaktivnih vsebin in igrifikacija.
Kratek opis	Genially je platforma za ustvarjanje interaktivnih učnih izkušenj, kot so predstavitve, kvizi, igre pobega in veje scenarijev, ki ne zahteva znanja programiranja. Vsebino je mogoče deliti prek povezave ali vstaviti v LMS/spletno stran. Je zelo vsestransko, enostavno orodje z ekosistemom predlog, ki jih delijo uporabniki sami, kar omogoča bolj dinamične tečaje za odrasle.
Dostopnost	Freemium – na voljo je brezplačen načrt; napredne funkcije so na voljo v plačljivih načrtih.
Platforma	Splet (brskalnik).
Potrebne digitalne veščine	Učenci: minimalna. Izobraževalci: osnovna.
Vrsta aktivnosti	Interaktivna vsebina / Quiz / Igra pobega / Razvejani scenarij.
Prilagodljivost	Visoka prilagodljivost s pomočjo predlog in urejanja z vlečenjem in spuščanjem; podpira multimedijske in interaktivne elemente; enostavno prilagajanje različnim kontekstom in ravnem znanja.
Prednosti	Zanimive interaktivne oblike (npr. sobe pobega), primerne za odrasle udeležence. Ustvarjanje na podlagi predlog brez kodiranja.



	Enostavno deljenje in vključevanje v učna okolja.
Pomanjkljivosti/omejitve	Nekatere ključne funkcije in možnosti izvoza so na voljo le v plačljivih paketih. Ustvarjanje in predvajanje sta odvisna od internetne povezave in zmogljivosti naprave.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	Moduli digitalne pismenosti na podlagi scenarijev (zasebnost, ozaveščenost o kibernetiki varnosti). Interaktivni korak-po-korak vodiči in poti mikro učenja. Igrajoči projekti, v katerih učenci ustvarjajo in predstavljajo interaktivne vsebine.

### 2.1.5 Orodje 5: Slido

Ime orodja	Slido ( <a href="https://www.slido.com/">https://www.slido.com/</a> )
Vrsta	Profesionalno orodje za interakcijo z udeleženci, znano po svojih vrhunskih funkcijah za vprašanja in odgovore.
Kratek opis	Platforma, ki obravnava vprašanja udeležencev. Udeleženci lahko oddajo vprašanja in glasujejo za svoja najljubša, s čimer se zagotovi, da se najpomembnejše teme obravnavajo najprej. Gre za interaktivno orodje za vključevanje udeležencev, ki jim omogoča aktivno sodelovanje v predstavitev, lekcijah, delavnicah ali sestankih prek živih anket, kvizov, sej vprašanj in odgovorov, besednih oblakov in raziskav. Udeleženci se lahko enostavno pridružijo prek brskalnika z uporabo kode, brez potrebe po ustvarjanju računa, kar omogoča hitro in dostopno orodje tako v osebnih kot v spletnih učnih okoljih.
Dostopnost	Zelo visoka. Ni potrebna namestitev aplikacije; udeleženci se pridružijo prek QR kode ali povezave. Vmesnik je pregleden in minimalističen. Podpira bralnik zaslona in je skladen s splošnimi standardi dostopnosti. Anonimna udeležba pomaga učencem, ki imajo težave z anksioznostjo, jezikovnimi ovirami ali nizko samozavestjo, da se počutijo bolj udobno pri sodelovanju. Vendar pa je lahko polna dostopnost odvisna od naprave in brskalnika udeleženca.
Platforma	Slido je spletno orodje, ki deluje na pametnih telefonih, tablicah in računalnikih brez potrebe po prenosu, in je tesno integrirano z Google Slides, PowerPoint in Microsoft Teams.
Potrebne digitalne veščine	Izjemno intuitivna za predavatelja in udeleženca
Vrsta aktivnosti	Kviz / Igra / Interaktivna vaja / Motivacijska dejavnost
Prilagodljivost	Lahko se uporablja za delavnico za 5 oseb ali konferenco za 5000 oseb, ne da bi izgubila stabilnost



Prednosti	Glavne prednosti Slida so enostavna uporaba, hiter dostop za udeležence in močne funkcije interakcije v realnem času. Učinkovito poveča vključenost brez dodatne tehnične zapletenosti in se dobro integrira v obstoječe delovne tokove poučevanja in predstavitev. Funkcija „Upvote“ je idealna za odrasle udeležence, ki so morda sramežljivi; lahko vidijo, da imajo drugi enako vprašanje, kar potrjuje njihove težave pri učenju.
Slabosti/omejitve	Slido je v prvi vrsti zasnovan za interakcijo v živo, zato je manj primeren za asinhrono učne dejavnosti. Brezplačna različica ima omejitve glede števila vprašanj, udeležencev in naprednih funkcij, kar lahko omeji uporabo v večjih ali bolj zapletenih izobraževalnih scenarijih.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	Med delavnico o veščinah timskega dela lahko izobraževalec uporabi Slido za predstavitev vprašanj, ki temeljijo na scenarijih, kjer udeleženci glasujejo za najboljši odgovor, čemur sledi živa razprava. Na koncu seje se lahko uporabi kviz z lestvico, da se utrdijo ključni koncepti, medtem ko se z oblakom besed lahko zbirajo razmišljanja o tem, kar so udeleženci našli najbolj dragoceno. Slido se lahko uporabi tudi za povečanje udeležbe udeležencev, preverjanje razumevanja v realnem času in omogočanje izražanja mnenja vsem udeležencem, vključno s tistimi, ki se morda neradi oglašajo. Učitelji in izobraževalci lahko Slido uporabijo za zbiranje mnenj, ocenjevanje predhodnega znanja, izvajanje formativnih ocenjevanj ali spodbujanje razmišljanja in razprave. Zlasti je učinkovit v velikih skupinah, hibridnem učenju in spletnih sejah, kjer bi bila sicer interakcija omejena.

### 2.1.6 Orodje 6: Edpuzzle

Ime orodja	Edpuzzle ( <a href="https://edpuzzle.com/">https://edpuzzle.com/</a> )
Vrsta	Interaktivna platforma za učenje z videi
Kratek opis	Edpuzzle omogoča izobraževalcem, da uporabijo obstoječe video vsebine (npr. YouTube, TED-Ed, izobraževalne platforme) ali svoje lastne naložene videe in jih spremenijo v interaktivna učna gradiva. Z vstavljanjem odprtih vprašanj, vprašanj z več možnimi odgovori, avdio opomb ali pisnih pojasnil lahko izobraževalci odrasle učence korak za korakom vodijo skozi digitalne teme, hkrati pa v realnem času ali asinhrono preverjajo njihovo razumevanje. To orodje je še posebej primerno za odrasle učence, ki imajo koristi od vizualnih prikazov in učenja po lastnem ritmu.
Dostopnost	Edpuzzle ponuja brezplačno različico, ki vključuje osnovne funkcije, primerne za izobraževanje odraslih. S to različico lahko izobraževalci ustvarjajo interaktivne video lekcije z vstavljanjem vprašanj in opomb



	<p>neposredno v videe, te videe dodeljujejo učencem in spremljajo napredek učencev, da nadzorujejo razumevanje in vključenost.</p> <p>Plačljivi načrti ponujajo dodatne funkcije, ki razširjajo zmogljivosti Edpuzzle za naprednejšo ali institucionalno rabo. Ti načrti ponujajo večjo zmogljivost shranjevanja videov, kar izobraževalcem omogoča nalaganje in upravljanje večjega števila prilagojenih videov. Vključujejo tudi napredna orodja za analizo in poročanje, ki zagotavljajo globlji vpogled v vključenost udeležencev, stopnje dokončanja in individualno uspešnost. Integracija s sistemi za upravljanje učenja, kot so Google Classroom, Moodle, Canva in Microsoft Teams, omogoča bolj gladko upravljanje tečajev in delovni tok. Poleg tega plačljive različice vključujejo orodja za upravljanje učencev, ki podpirajo organizacijo razredov in spremljanje napredka na institucionalni ravni, prednostno podporo za hitrejšo tehnično pomoč, izboljšane funkcije sodelovanja za institucije, ki uporabljajo skupne račune, ter izboljšane kontrole zasebnosti in upravljanja podatkov, ki so še posebej pomembne za organizacije, ki delajo z odraslimi učenci, in javne institucije.</p>
Platforma	<p>Spletni brskalnik (namizni in prenosni računalnik).</p> <p>Mobilne aplikacije: Android in iOS.</p> <p>Za uporabo brskalnika ni potrebna namestitev programske opreme.</p>
Potrebne digitalne veščine	<p>Raven potrebnih digitalnih znanj je na splošno nizka do srednja in je odvisna od vloge učenca. Učenci potrebujejo le osnovna digitalna znanja, kot so odpiranje povezav, gledanje spletnih videov, klikanje na odgovore ali tipkanje kratkih odgovorov. Za izobraževalce so potrebna znanja, kot so izbiranje ali nalaganje videov, dodajanje vprašanj in opomb ter deljenje povezav z učenci. Na splošno za učinkovito uporabo orodja ni potrebno napredno tehnično znanje.</p>
Vrsta aktivnosti	<p>Orodje se lahko uporablja za ustvarjanje interaktivnih video lekcij, ki aktivno vključujejo učence med predstavitvijo vsebine. Je primerno za prikazovanje digitalnih veščin, saj se koncepti in procesi lahko prikazujejo korak za korakom prek videa. Podpira tudi preverjanje znanja in naloge razumevanja, saj vprašanja vključuje neposredno v učno gradivo. Poleg tega omogoča module učenja po lastnem ritmu, kar učencem omogoča napredovanje v skladu z lastnim ritmom. Orodje se pogosto uporablja v dejavnostih obrnjene učilnice, kjer učenci pred skupinsko razpravo samostojno raziskujejo vsebino, in je učinkovito za naloge učenja na daljavo in mešanega učenja v spletnih in hibridnih izobraževalnih okoljih.</p>
Prilagodljivost	<p>Edpuzzle se lahko prilagodi različnim učnim kontekstom in profilom učencev. Primeren je za učenje po lastnem ritmu, saj odraslim omogoča učenje glede na njihovo razpoložljivost. Uporablja se lahko v spletnem, mešanem ali osebнем učenju. Težavnost vsebine se</p>



	<p>lahko prilagodi z izbiro enostavnejših ali bolj zapletenih videov ter omejitvijo ali povečanjem števila vprašanj. Podpira individualno učenje in skupinske dejavnosti.</p> <p>Lahko se prilagodi tako za začetnike v digitalni pismenosti kot tudi za naprednejše učence.</p>
Prednosti	<p>Spodbuja aktivno učenje namesto pasivnega gledanja videov, podpira vizualne in slušne učne sloge, omogoča ponavljanje, kar je bistveno za odrasle učence. Omogoča enostavno spremljanje napredka in vključenosti učencev, spodbuja samostojnost in samozavest pri uporabi digitalnih orodij, uporablja obstoječe odprte izobraževalne vire (OER) in zmanjšuje stroške.</p>
Slabosti/omejitve	<p>Zahteva dostop do interneta in stabilno povezavo, nekatere napredne funkcije so v brezplačni različici omejene, ustvarjanje računa je lahko ovira za učence z zelo nizkimi digitalnimi spretnostmi, manj primeren za zelo interaktivno skupinsko sodelovanje.</p>
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	<p>Edpuzzle se lahko učinkovito uporablja v izobraževanju odraslih za podporo razvoja digitalne pismenosti na več načinov. Pomaga pri poučevanju osnovnih digitalnih veščin, kot so uporaba e-pošte, spletnih platform ali digitalnih obrazcev, prek jasnih in strukturiranih video vsebin. Orodje omogoča izobraževalcem, da s pomočjo vodenih video navodil prikazujejo digitalne postopke korak za korakom, kar olajša razumevanje zapletenih procesov. Edpuzzle omogoča udeležencem, da si videe ogledajo večkrat in v svojem tempu, s čimer podpira odrasle z nizko samozavestjo pri uporabi tehnologije in zmanjšuje strah pred učenjem. Olajšuje tudi učenje na daljavo za odrasle, ki imajo omejen čas ali mobilnost, saj ponuja prilagodljiv dostop do izobraževalnih vsebin. Poleg tega strukturirana in vizualna narava interaktivnih videov podpira udeležence z učnimi težavami. Nazadnje, Edpuzzle pomaga pripraviti učence na praktične naloge iz resničnega življenja, kot so izpolnjevanje spletnih prijav za delo, uporaba e-storitev ali sodelovanje v digitalni komunikaciji.</p>

### 2.1.7 Orodje 7: GIMKIT

Ime orodja	Gimkit ( <a href="https://www.gimkit.com/">https://www.gimkit.com/</a> )
Vrsta	Digitalno učno orodje v obliki igre / spletna platforma za učenje na podlagi kvizov in iger
Kratek opis	Gimkit je platforma za učenje na podlagi iger, na kateri udeleženci odgovarjajo na vprašanja, da zaslužijo virtualno valuto ali točke, ki jih lahko ponovno vložijo v ojačevalnike, nadgradnje ali prednosti znotraj igre. Orodje spreminja ponavljanje in utrjevanje znanja v interaktivno, hitro igralno okolje. Spodbuja sodelovanje, tekmovalnost in strateško



	razmišljanje, hkrati pa krepi spominjanje in razumevanje učne vsebine.
Dostopnost	Freemium / plačljivo Osnovni načini igranja so na voljo z omejitvami; polni dostop do načinov igranja, poročil in možnosti prilagajanja je na voljo v okviru plačljivih paketov.
Platforma	Spletna
Potrebne digitalne veščine	Minimalna do osnovna. Intuitiven vmesnik za učence; učitelji potrebujejo osnovna digitalna znanja za ustvarjanje kompletov in upravljanje iger.
Vrsta aktivnosti	Kviz v obliki igre / Interaktivna učna igra / Aktivnost za ponovitev in preverjanje znanja / Ekipno ali individualno tekmovanje
Prilagodljivost	Gimkit je na ravni vsebine zelo prilagodljiv. Učitelji lahko ustvarjajo lastne sklope vprašanj, prilagajajo težavnost, jezik in temo ter izbirajo med več načini igre (sodelovalni, tekmovalni, časovno omejeni ali ciljni). Tempo, pravila točkovanja in mehanika igre se razlikujejo med načini, kar omogoča prilagajanje različnim učnim ciljem in dinamiki skupine. Vendar je osnovna struktura igre vnaprej določena s platformo – učitelji lahko prilagodijo vsebino in izbiro načina, vendar ne morejo spremeniti osnovne mehanike.
Prednosti	Močna motivacija prek mehanike igre (valuta, nadgradnje, izzivi, bonusni elementi). Visoka vključenost in aktivna udeležba, tudi pri nalogah za ponovitev snovi. Več načinov podpira tako tekmovanje kot sodelovanje. Takojšnje povratne informacije in ponavljanje okrepijo učenje in zapornitev. Primerno za različne starosti in ravni sposobnosti, če je vsebina prilagojena. Deluje dobro za spodbujanje energije v učnih urah in ohranjanje pozornosti učencev.
Pomanjkljivosti/omejitve	Nekatere najbolj uporabne funkcije in načini so na voljo le v plačljivi različici. Najbolj primerno za učenje na podlagi ponavljanja in kratka vprašanja. Tekmovalno igranje lahko za nekatere učence postane stresno, če ni moderirano. Omejene možnosti za daljše razprave ali ustvarjalne naloge znotraj igre. Zahteva stabilen internet in dostop do naprave v realnem času. Manj primerno za učence, ki imajo raje počasnejše, reflektivne ali nekonkurenčne dejavnosti.



Možna uporaba v izobraževanju odraslih	V izobraževanju odraslih se Gimkit lahko uporablja kot motivacijsko orodje za ponovitev in vključevanje, zlasti za ponovitev terminologije, pojmov ali ključnega znanja po pouku. Dobro deluje kot ogrevanje, preverjanje znanja ali dejavnost za utrditev znanja ob koncu seje, saj spodbuja sodelovanje in interakcijo v skupinah. Sodelovalni načini lahko spodbujajo timsko delo, tekmovalni načini pa lahko povečajo osredotočenost in energijo med usposabljanji. Če se uporablja premišljeno, odraslim pomaga vaditi znanje v igrivem okolju z majhnim tveganjem.
--	--

### 2.1.8 Orodje 8: TypingClub

Ime orodja	TypingClub ( <a href="https://www.typingclub.com/">https://www.typingclub.com/</a> )
Vrsta	Spletna platforma
Kratek opis	TypingClub je interaktivna, igrifikacijska platforma za učenje in izboljšanje veščin tipkanja na slepo. Orodje ponuja postopne lekcije, vizualna navodila za položaj prstov, spremljanje napredka in takojšnje povratne informacije. Učenci opravljajo kratke vaje in stopnje, postopoma povečujejo natančnost in hitrost tipkanja, hkrati pa zaslužijo zvezde, značke in dosežke, ki podpirajo motivacijo.
Dostopnost	Freemium (Osnovne lekcije tipkanja so brezplačne; premium/šolske različice ponujajo dodatne funkcije, kot so poročila, možnosti prilagajanja in upravljanje učilnice).
Platforma	Spletna (brskalnik)
Potrebne digitalne veščine	Minimalna (vmesnik je preprost, voden in primeren za uporabnike z osnovnim znanjem računalništva).
Vrsta aktivnosti	Interaktivne vaje / Vaje za razvoj veščin / Igrificirana izobraževalna dejavnost / Mikro učenje
Prilagodljivost	TypingClub je zmerno prilagodljiv. Učenci lahko napredujejo po lastnem ritmu in ponavljajo lekcije glede na svoje dosežke. Težavnost se postopoma povečuje glede na napredek učencev, učitelji (v šolski različici) pa lahko dodeljujejo lekcije ali zaporedja. Platforma podpira različne jezike in razporede tipkovnice, kar omogoča njeno uporabo v večjezičnih ali mednarodnih kontekstih. Vendar je format dejavnosti vnaprej strukturiran – osredotočen predvsem na vaje tipkanja, natančnost in hitrost. Učitelji ne morejo bistveno spreminjati zasnove nalog, pravil igrifikacije ali platforme spremeniti v širše ustvarjalne ali sodelovalne učne dejavnosti.
Prednosti	Močan sistem napredovanja z igrifikacijo (ravni, zvezde, značke, zaporedja), ki motivira k neprekinjeni vaji. Spodbuja natančnost, disciplino in razvoj finomotoričnih spretnosti.



	<p>Primerno za začetnike in napredne učence zaradi strukture, ki je razdeljena na posamezne korake.</p> <p>Kratke, ponavljajoče se dejavnosti, idealne za mikro učenje in vaje z razmiki.</p> <p>Takojšnje povratne informacije pomagajo učencem spremljati napredek.</p> <p>Dostopen za različne starosti in ravni znanja.</p>
Pomanjkljivosti/omejitve	<p>Osredotoča se predvsem na mehanične spretnosti tipkanja, ne pa na širšo digitalno pismenost.</p> <p>Omejeno sodelovanje ali interakcija – učenje je v glavnem individualno.</p> <p>Nekatere napredne funkcije spremljanja/prilagajanja so na voljo le v plačljivi šolski različici.</p>
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	<p>TypingClub se lahko uporablja v izobraževanju odraslih kot podporno orodje za razvoj osnovnih digitalnih veščin, zlasti za učenca, ki morajo izboljšati natančnost in učinkovitost tipkanja za študij, delovne naloge ali vseživljenjsko učenje. Je koristen v tečajih računalniških veščin, usposabljanju za zaposljivost ali uvodnih modulih IKT. Igrajoče okolje pomaga zmanjšati tesnobo in spodbuja redno vadbo, zaradi česar je primerno za odrasle, ki se učijo postopoma in po lastnem ritmu.</p>



## 2.2 Kategorija: Poučevanje angleščine kot tujega jezika

V tej kategoriji so partnerji preučili digitalna orodja, ki podpirajo poučevanje in učenje angleščine kot tujega jezika v izobraževanju odraslih.

### 2.2.1 Orodje 1: QUIZLET

Ime orodja	QUIZLET ( <a href="https://quizlet.com/gb">https://quizlet.com/gb</a> )
Vrsta	Digitalno orodje / spletna platforma (učno okolje na podlagi kartic)
Kratek opis	Quizlet je spletno učno orodje, ki učiteljem in učencem omogoča ustvarjanje, deljenje in uporabo digitalnih kartic za učenje besednega zaklada, fraz, definicij, slovničnih struktur ali izrazov iz vsakdanjega življenja. Vključuje več načinov učenja, kot so Učenje, Kartice, Ujemanje, Test in interaktivne igre.
Dostopnost	Freemium (brezplačna osnovna različica; na voljo so plačljive premium funkcije)
Platforma	Splet / iOS / Android (večplatformska)
Potrebne digitalne veščine	Minimalna–osnovna (učenci potrebujejo le preprosta digitalna znanja; učitelji potrebujejo minimalno znanje za ustvarjanje naborov).
Vrsta aktivnosti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Učenje besednega zaklada.</li> <li>2. Interaktivne vaje.</li> <li>3. Kvizov po lastnem ritmu.</li> <li>4. Samodejno ustvarjeni testi.</li> <li>5. Spominske igre.</li> </ol>
Prilagodljivost	<p>Quizlet je zelo prilagodljiv in ga je mogoče prilagoditi potrebam različnih skupin udeležencev v izobraževanju odraslih. Učitelji lahko spreminjajo ali ustvarjajo vsebine glede na:</p> <p>Stopnjo težavnosti: enostavno prilagodljiva od zelo osnovne (besednjak A1, vsakdanji izrazi, preproste kartice) do napredne (akademski besednjak C1, kolokacije, frazni glagoli, idiomi). Nizi se lahko sestavijo tako, da se ista tema pojavi na več stopnjah zahtevnosti.</p> <p>Poudarek na jeziku in veščinah: učitelj lahko izbere, ali bodo učenci vadili pomen, črkovanje, izgovorjavo, prevajanje ali primerne povedi, odvisno od ciljev. Avdio posnetki (vgrajeni ali dodani s strani učitelja) podpirajo vadbo poslušanja in izgovorjave. Oblika nalog: Quizlet omogoča uporabo definicij, sopomenk, prevodov, slik, avdio posnetkov in celotnih primernih povedi. Naloge se tako lahko prilagodijo vizualnim, slušnim ali tekstovnim učnim stilom.</p> <p>Hitrost in način učenja: Ker se učenci lahko odločijo za svoj najljubši način učenja (kartice, učenje, ujemanje, testiranje, pisanje), platforma podpira učenje po lastnem ritmu, kar je še posebej</p>



	<p>pomembno za odrasle z različnimi hitrostmi učenja ali omejenim časom.</p> <p>Ciljne skupine: primerno za odrasle različnih starosti, izobrazbenih ravni in ravni digitalne pismenosti. Učitelji lahko oblikujejo enostavnejše dejavnosti za odrasle, ki se po dolgih letih vračajo v izobraževanje, ali bolj zapletene nize za zaposlene odrasle, ki izpopolnjujejo svojo strokovno angleščino.</p> <p>Posebne potrebe in vključevanje: jasna postavitev Quizleta, možnosti velikega besedila, avdio podpora in ponavljajoči se formati vadbe omogočajo prilagajanje učencem z težavami pri branju (npr. disleksija), težavami s koncentracijo ali nizko pismenostjo v svojem maternem jeziku.</p> <p>Kontekstno specifičen besednjak: učitelji lahko ustvarijo nize, prilagojene posebnim poklicnim področjem (zdravstvo, gostinstvo, logistika, IT, poslovna angleščina), kar omogoča prilagodljivost orodja za poklicno učenje jezikov – pogosta potreba v izobraževanju odraslih. Skratka, Quizlet je dovolj prilagodljiv, da podpira širok spekter učnih ciljev, potreb učencev in kontekstov poučevanja v okviru poučevanja angleščine kot tujega jezika in izobraževanja odraslih.</p>
<p>Prednosti</p>	<p>Zelo enostaven za uporabo; primeren tudi za odrasle z omejenimi digitalnimi znanji.</p> <p>Podpira učenje po lastnem ritmu, kar je idealno za izobraževanje odraslih.</p> <p>Več načinov učenja se prilagaja različnim stilom učenja (vizualni, slušni, kinestetični).</p> <p>Velika knjižnica obstoječih naborov – prihrani čas učiteljem.</p> <p>Brezplačna različica je zadostna za večino izobraževalnih namenov.</p> <p>Lahko se uporablja v razredu ali samostojno doma.</p>
<p>Pomanjkljivosti/omejitve</p>	<p>Nekatere napredne funkcije (npr. podrobno spremljanje napredka) zahtevajo plačljivo naročnino.</p> <p>Ni idealno za poučevanje zapletene slovnice ali komunikacijskih veščin.</p> <p>Učenci se lahko preveč zanašajo na pomnjenje namesto na razumevanje konteksta.</p> <p>Omejena uporaba za daljše pisne naloge ali vadbo govora.</p>
<p>Možna uporaba v izobraževanju odraslih</p>	<p>Poučevanje angleškega besedišča na vseh ravneh (A1–C1).</p> <p>Podpora odraslim učencem, ki se pripravljajo na izpite ali angleščino, povezano z delom.</p> <p>Mešano učenje: kombiniranje dejavnosti v razredu z vajami doma.</p> <p>Angleščina na delovnem mestu: strokovni izrazi, profesionalni izrazi, idiomi.</p> <p>Hitro ogrevanje ali ponovitev v jezikovnih tečajih za odrasle.</p>



	Koristno za udeležence, ki potrebujejo vizualne pripomočke ali imajo težave s spominom.
--	---

### 2.2.2 Orodje 2: Duolingo

<b>Ime orodja</b>	<b>Duolingo (<a href="https://www.duolingo.com/learn">https://www.duolingo.com/learn</a>)</b>
Vrsta	Digitalno orodje / mobilna aplikacija / spletna platforma za učenje
Kratek opis	Duolingo je platforma za učenje jezikov v obliki igre, ki podpira učenje angleščine kot tujega jezika s kratkimi, interaktivnimi lekcijami, osredotočenimi na besedišče, slovnico, poslušanje, branje in pisanje.
Dostopnost	Freemium (brezplačna različica z oglasi; plačljiva različica ponuja dodatne funkcije in izkušnjo brez oglasov)
Platforma	Splet / iOS / Android / večplatformska
Potrebne digitalne veščine	Minimalna
Vrsta aktivnosti	Igra / Interaktivna vaja / Motivacijska dejavnost
Prilagodljivost	Vsebina se samodejno prilagaja ravni in hitrosti učenja udeleženca. Primerna je za začetnike in udeležence z nižjo srednjo stopnjo znanja angleščine. Udeleženci lahko izbirajo cilje in hitrost učenja, učitelji pa imajo omejen nadzor nad prilagajanjem vsebine. Orodje je primerno za različne ciljne skupine odraslih in različne kontekste učenja.
Prednosti	Močni elementi igrifikacije (točke, ravni, zaporedja, nagrade). Visoka motivacija in vključenost učencev. Uporabniku prijazen in dostopen za odrasle različnih starosti. Podpira učenje po lastnem ritmu in neformalno učenje. Na voljo na več napravah.
Pomanjkljivosti/omejitve	Omejen nadzor učitelja nad vsebino in učnimi potmi. Osredotočenost predvsem na besedišče in osnovno slovnico. Manj poudarka na komunikaciji v resničnem življenju in vadbi govora. Manj primerno za napredne učence.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	V izobraževanju odraslih se Duolingo lahko uporablja kot dodatno orodje za učenje angleščine kot tujega jezika, ki podpira samostojno učenje med poukom, povečuje motivacijo učencev in pomaga odraslim graditi samozavest v osnovnih jezikovnih spretnostih v mednarodnih projektih, v katerih sodelujejo učenci iz različnih držav.

### 2.2.3 Orodje 3: Wordwall

<b>Ime orodja</b>	<b>Wordwall (<a href="https://wordwall.net/sl">https://wordwall.net/sl</a>)</b>
Vrsta	Digitalno orodje / Spletna platforma / Interaktivni in tiskanje omogočajoč ustvarjalec dejavnosti.



Kratek opis	Wordwall je orodje na podlagi predlog, ki omogoča ustvarjanje interaktivnih dejavnosti (kvizi, ujemanje, anagrami itd.) in delovnih listov za tiskanje. Primeren je za kratke in pogoste vadbene cikle pri učenju jezikov.
Dostopnost	Freemium – osnovni (brezplačni) načrt omogoča ustvarjanje do 3 dejavnosti; plačljivi načrti odpravljajo omejitve.
Platforma	Splet (brskalnik) / Dostop na več platformah na kateri koli napravi.
Potrebne digitalne veščine	Učenci: minimalna. Izobraževalci: osnovna.
Vrsta aktivnosti	Interaktivna vaja / Igra / Kviz / Delovni list za tiskanje.
Prilagodljivost	Ponovno uporabna vsebina: isti nabor elementov se lahko uporabi v različnih predlogah; hitro urejanje besednjaka, slovnice in tem pri počevanju angleščine kot tujega jezika.
Prednosti	Zelo hitro ustvarjanje in ponovna uporaba; podpira redno učenje z razmiki. Zagotavlja interaktivne in tiskane oblike za mešano izvedbo. Enostavno deljenje prek povezav in nalog v razredu.
Pomanjkljivosti/omejitve	Brezplačni načrt omejuje število dejavnosti; nekatere predloge/funkcije so plačljive. Najbolje deluje za nadzorovano vadbo; manj primeren za daljše komunikacijske naloge.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	Razvijanje besednega zaklada za angleščino na delovnem mestu in v vsakdanjih situacijah. Ogrevanje, ponovitev snovi in domače naloge s takojšnjim povratnim odzivom. Paketi vaj za tiskanje za učence z omejeno povezljivostjo.

#### 2.2.4 Orodje 4: H5P

Ime orodja	H5P ( <a href="https://h5p.org/">https://h5p.org/</a> )
Vrsta	Odprtokodni okvir / ekosistem vtičnikov za interaktivne učne vsebine HTML5.
Kratek opis	H5P je uporabniku prijazno digitalno orodje, ki izobraževalcem omogoča, da svoje vsebine obogatijo z interaktivnimi elementi. Namesto statičnih besedil ali posnetkov lahko ustvarjalci vsebin udeležence vključijo z vprašanji, kratkimi nalogami, interaktivnimi predstavitvami ali preprostimi vajami, ki zahtevajo tudi vključenost učencev. Orodje se najpogosteje uporablja kot del obstoječe spletne strani ali izobraževalne platforme.
Dostopnost	Brezplačen in odprtokodni; zahteva platformo, ki podpira H5P (npr. Moodle/WordPress/Drupal) ali gostovano storitev.



Platforma	Splet; se integrira prek vtičnikov ali LTI s platformami LMS/VLE.
Potrebne digitalne veščine	Učenci: minimalna. Izobraževalci: osnovna–srednja.
Vrsta aktivnosti	Interaktivni video / Kviz / Interaktivna predstavitev / Modul mikro učenja.
Prilagodljivost	Visoka prilagodljivost s konfigurativnimi povratnimi informacijami, ponovnimi poskusi in učenjem; vsebina je ponovno uporabna prek uvoza/izvoza; podpira multimodalne jezikovne učne dejavnosti.
Prednosti	Široka paleta vrst vsebin za poslušanje, branje, učenje besednega zaklada in slovnice. Ponovno uporabno in združljivo z LMS; podpira mešano učenje in učenje po lastnem ritmu. Odprtokodni ekosistem in močna medsebojna povezljivost.
Slabosti/omejitve	Potrebna je namestitev/integracija (ali plačljivo gostovanje); za nastavitve je morda potrebna tehnična podpora. Ustvarjanje visokokakovostnih interaktivnih vsebin zahteva čas in prizadevanja za oblikovanje poučevanja.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	Interaktivno poslušanje z vgrajenimi preverjanji razumevanja in povratnimi informacijami. Moduli za učenje slovnice in branja po lastnem ritmu. Naloge v obliki portfolija, kjer učenci pokažejo napredek prek interaktivnih artefaktov.

### 2.2.5 Orodje 5: Blooket

Ime orodja	<b>Blooket</b> ( <a href="https://www.blooket.com/">https://www.blooket.com/</a> )
Vrsta	Platforma za ocenjevanje in kviz v obliki igre (na podlagi tekmovanja)
Kratek opis	Interaktivna spletna platforma, na kateri učitelj objavi niz vprašanj, učenci pa na svojih napravah igrajo različne edinstvene igre. Za pravilne odgovore prejmejo igralno valuto, bonusne moči ali strateške prednosti.
Dostopnost	Visoka dostopnost za uporabnike z različnimi napravami. Ima način „velikega besedila“ za vprašanja in podpira prevajalska orodja v brskalniku. Vmesnik je označen z barvami za lažjo navigacijo.
Platforma	Spletna platforma. Deluje na vseh napravah z brskalnikom (PC, tablični računalnik, pametni telefon). Učenci ne potrebujejo namestitve aplikacije.
Potrebne digitalne veščine	Zahtevana računalniška znanja so nizka. Učenci morajo vedeti le, kako navigirati do URL-ja, vpisati 6-mestno kodo in klikniti/tapniti na možnosti z več izbirami.



Vrsta aktivnosti	Sinhrona (skupinsko igranje v živo) ali asinhrona (samostojno učenje izven učnega srečanja).
Prilagodljivost	Visoka prilagodljivost. Učitelji lahko uvozijo sklop vprašanj iz Quizlet ali preglednic. Načini igre segajo od hitrih (Cafe) do strateških/tekmovalnih (Gold Quest).
Prednosti	<p>Visoka vključenost: za razliko od nekaterih drugih orodij učenci odgovarjajo po lastnem ritmu, tako da hitrejši učenci ne čakajo na počasnejše.</p> <p>Raznolikost: več kot 10 načinov igre ohranja vsebino svežo, tudi če so vprašanja enaka.</p> <p>Ena od najpomembnejših prednosti za učitelje je podrobna zbirka poročil in analiz platforme. Takoj po končani seji v živo učitelj prejme izčrpen povzetek, ki opredeli konkretne vrzeli v znanju znotraj skupine. To omogoča poučevanje »just-in-time«, pri katerem lahko učitelj prilagodi lekcijo tako, da obravnava teme, ki so bile za večino učencev težke. Za odrasle učence, ki imajo pogosto omejen čas, ta ciljni pristop zagotavlja, da so učne ure v razredu zelo učinkovite in osredotočene na njihove dejanske potrebe. Za razliko od mnogih sinhronih kvizov, ki vse udeležence silijo, da napredujejo enako hitro, Blooket omogoča učencem, da odgovarjajo na vprašanja v svojem tempu v določenem časovnem roku. To je ključna prednost v učilnicah za izobraževanje odraslih, kjer imajo učenci pogosto zelo različne ravni predznanja ali digitalne pismenosti. S tem, da odpravlja pritisk, da je treba »držati korak« z najhitrejšim učencem, Blooket zmanjšuje kognitivno obremenitev in omogoča počasnejšim bralcem, da informacije obdelajo bolj poglobljeno, kar spodbuja občutek avtonomije in samokontrole. Blooket zdaj vključuje podporo za pretvorbo besedila v govor, ki glasno bere vprašanja in odgovore za učence z okvaro vida ali tiste z nižjo stopnjo pismenosti. Poleg tega platforma ponuja način visokega kontrasta in možnosti prilagajanja pisave, ki so neprecenljive za učence z disleksijo ali starostnimi spremembami vida. Te funkcije zagotavljajo, da »igrifikacija« ne postane ovira za tiste s posebnimi učnimi težavami.</p>
Pomanjkljivosti/omejitve	<p>Čeprav je orodje zelo učinkovito za spodbujanje sodelovanja, ima določene slabosti, s katerimi se morajo izobraževalci spoprijeti pri delu z odraslimi. Glavna ovira je vizualna estetika; uporaba »Blooks«, ki so karikaturni kvadratni avatarji živali, se lahko na začetku zdi profesionalnim odraslim učencem ali starejšim državljanom otročja. Poleg tega nekateri načini igre dajejo prednost sreči – na primer naključno »kradejo« točke drugim igralcem –, kar lahko povzroči frustracijo med zelo tekmovalnimi odraslimi, ki pričakujejo, da njihov rezultat odraža le njihovo akademsko prizadevanje. S tehničnega</p>



	<p>vidika lahko hitra narava interaktivnih elementov včasih povzroči kognitivno preobremenitev za udeležence z zelo nizkimi digitalnimi spretnostmi ali tiste z motnjami vida, ki imajo težave pri sledenju hitro premikajočim se grafikam na zaslonu.</p>
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	<p>Platforma zagotavlja varen prostor za odrasle, kjer lahko vadijo slovnico in besedišče brez strahu pred javnim neuspehom, saj lahko uporabniki uporabljajo anonimne vzdevke, hkrati pa izkoristijo prednosti ponavljanja v razmiku, ki je značilno za igro.</p> <p>Najbolj neposredna uporaba Blooketa pri učenju jezikov je utrjevanje besednega zaklada z intenzivnim ponavljanjem. Ker različni načini igre večkrat ponovijo isti niz vprašanj v eni seji, se učenci večkrat srečujejo z zelenimi besedami, kar znatno izboljša dolgoročno shranjevanje v spominu. Na primer, v načinu „Cafe“ morajo učenci angleški besednjak povezati s predmeti, ki jih potrebujejo za strežbo strankam, s čimer ustvarijo funkcionalno povezavo med besedo in njenim pomenom. To ponavljajoče izpostavljanje odraslim učencem pomaga preiti od pasivnega prepoznavanja besed k aktivnemu priklicu, kar je glavni cilj stebra poučevanja angleščine kot tujega jezika. Poleg preprostega besednjaka se Blooket lahko prilagodi za vadbo zapletenih gramatičnih pravil in besednih kolokacij. Učitelji lahko ustvarijo sklop vprašanj »izpolni prazen prostor« ali »premešani stavki«, kjer morajo učenci identificirati pravi glagolski čas ali predlog, da napredujejo v igri. Interaktivna narava platforme zmanjšuje »tesnobo zaradi tujega jezika«, ki je pogosto povezana z gramatičnimi vajami. V živi seji tekmovalni element preusmeri pozornost učenca s strahu pred napako na strateški cilj igre, kar omogoča bolj tekočo in naravno interakcijo z angleškimi strukturami.</p>

### 2.2.6 Orodje 6: Wayground

Ime orodja	Wayground ( <a href="https://wayground.com/?lng=en">https://wayground.com/?lng=en</a> )
Vrsta	Ocenjevanje v obliki igre in interaktivna predstavitev
Kratek opis	Interaktivna platforma, na kateri učitelji ustvarjajo „misije“ ali kvize, ki se jim učenci pridružijo prek kode. Osredotoča se na besedišče, slovnico in razumevanje branega. Vse na enem mestu za učitelje, ki uporablja generativno umetno inteligenco za ustvarjanje lekcij, kvizov in videov iz katerega koli vira (PDF-ji, URL-ji, YouTube). Specializirana je za podatke v realnem času in avtomatsko diferenciacijo.
Dostopnost	Na voljo je brezplačna različica; plačljiva različica „Super“. Zelo dostopna prek brskalnika ali aplikacije.
Platforma	Spletna, iOS, Android



Potrebne veščine	digitalne	Osnovna – osnovna navigacija za učitelje; vnos „kode za pridružitve“ za učence.
Vrsta aktivnosti		Formativno ocenjevanje, vaje za učenje besednega zaklada in tekmovalne revizije.
Prilagodljivost		<p>Visoka prilagodljivost. Lahko se uporablja za sinhrono tekmovanje v razredu ali kot domačo nalogo, ki jo učenci opravljajo v lastnem tempu.</p> <p>Platforma podpira več jezikov za vmesnik. Za samo vsebino lahko učitelji uporabijo funkcijo samodejnega prevajanja, da zagotovijo dvojezično podporo ali pojasnijo zapletena navodila.</p> <p>Vprašanja lahko prilagodite, da uporabite resnične »realije« (slike novic, profesionalnih e-poštnih sporočil ali jedilnih listov restavracij), tako da slike ali avdio posnetke naložite neposredno v vprašanja.</p> <p>Za odrasle učence je mogoče po potrebi izklopiti elemente igrifikacije, kot so power-upi in memi, da se ohrani resnejša, poslovna atmosfera.</p> <p>Wayground se prilagaja stopnji zrelosti skupine. Medtem ko mladi odrasli uživajo v tekmovalnih »živih« igrar in power-upih, »testni način« ali »načini za domače naloge« ponujata čisti, resen vmesnik, primeren za strokovna potrdila ali korporativno usposabljanje.</p> <p>Ni omejen na izbirne vprašanja. Naloge lahko prilagodite v obliko izpolnjevanja vrzeli (za pravopis/slovnico), odprtega odgovora (za daljše strokovno pisanje) ali zvočnega odgovora (kjer se učenci snemajo, da vadijo izgovorjavo).</p>
Prednosti		<p>Povratne informacije v realnem času za učitelje; funkcija »Teleport« omogoča, da iz kvizov drugih učiteljev prenesete vprašanja. Presega pristop »enako za vse« in ponuja posebne funkcije, ki so prilagojene različnim ravнем znanja in starostnim skupinam.</p> <p>Platforma je skladna s standardom WCAG 2.2 stopnje AA. Vključuje možnost »pisave za disleksijo« in funkcijo »glasno branje«, ki uporablja naravno zvoneče pretvarjanje besedila v govor, kar pomaga odraslim, ki imajo težave z branjem ali vizualno obdelavo.</p> <p>Profil omogoča učitelju, da nekaterim učencem skrivaj dodeli več časa ali manj možnosti odgovorov. Ta »skrita podpora« pomaga začetnikom ostati motivirani, saj ne zaostajajo na lestvici zaradi počasne hitrosti branja.</p>
Pomanjkljivosti/omejitve		Za nekatere profesionalne programe za odrasle se lahko zdi nekoliko »otročje« (čeprav je mogoče teme izklopiti). Ni popolnoma brezplačen.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih		<p>Idealno za 5-minutno ogrevanje, na primer za ponovitev poslovnih idiomov ali nepravilnih glagolov/besednega zaklada iz prejšnje lekcije.</p> <p>Naj učenci pogledajo posnetek in nato uporabijo vrsto vprašanj Audio Response, da posnamejo svoje »senčenje« (ponavljanje) določenega stavka, da vadijo intonacijo in povezano govorjenje.</p>



	<p>Uporabite vprašanja tipa »Hotspot« ali »Labeling«. V razredu za učenje angleščine kot drugega jezika za mehanike ali medicinske sestre lahko naložite diagram motorja ali medicinski obrazec, pri čemer učenci klikajo na ustrezne dele glede na angleške opise.</p> <p>Uporabite odprta vprašanja, da jih vprašate o njihovih učnih ciljih ali stopnji samozavesti (npr. »Na lestvici od 1 do 10, kako udobno se počutite pri predstavitvi v angleščini?«). To vam zagotovi podatke, s katerimi lahko prilagodite svoj učni načrt, ne da bi učence postavili v neprijeten položaj.</p>
--	--

### 2.2.7 Orodje 7: Factile

<b>Ime orodja</b>	<b>Factile (<a href="https://www.playfactile.com/">https://www.playfactile.com/</a>)</b>
Vrsta	Digitalno orodje, aplikacija, spletna platforma itd.
Kratek opis	Factile je spletna platforma za ustvarjanje interaktivnih kvizov v slogu kviza Jeopardy. Učitelji, trenerji ali moderatorji lahko oblikujejo prilagodljive igralne plošče z vprašanji in odgovori, da pregledajo vsebino, preverijo znanje ali spodbudijo udeležence med učnimi dejavnostmi. Orodje spodbuja tekmovalnost, vključenost in aktivno sodelovanje.
Dostopnost	Freemium (osnovne funkcije so brezplačne; napredne možnosti, kot so zvonci za ekipe, sledenje točk, kartice ali premium predloge, so na voljo v plačljivih paketih).
Platforma	Splet (deluje v brskalniku, namestitev ni potrebna)
Potrebne digitalne veščine	Minimalna do osnovna (vmesnik je intuitiven in uporabniku prijazen, primeren tudi za uporabnike z omejenimi digitalnimi znanji).
Vrsta aktivnosti	Kviz / Učenje na podlagi iger / Interaktivne vaje / Motivacijske ali ponovne dejavnosti / Tekmovanje med ekipami
Prilagodljivost	<p>Factile je zelo prilagodljivo orodje, saj ima izobraževalec popoln nadzor nad vsebino igre, strukturo in obliko izvedbe. Stopnjo težavnosti je mogoče enostavno prilagoditi s spreminjanjem kompleksnosti vprašanj, besedišča, časovnih omejitev in pravil točkovanja. Orodje podpira različne jezike, zaradi česar je primerno za večjezična učna okolja ali kontekste učenja jezikov. Izobraževalci lahko oblikujejo igre za začetnike in napredne učence preprosto s spreminjanjem zahtevnosti znanja, potrebnega za odgovore na vprašanja.</p> <p>Oblika nalog je prilagodljiva – vprašanja lahko vključujejo kratke odgovore, ponovitev dejstev, razlago terminologije, navodila na podlagi scenarijev ali vizualne namige (npr. slike ali diagrami v plačljivih načrtih). To omogoča, da se orodje uporablja ne le za vprašanja, ki temeljijo na spominu, ampak tudi za naloge višjega reda,</p>



	<p>kot so reševanje problemov, razmišljanje ali razmišljanje na podlagi primerov, če učitelj ustrezno oblikuje vprašanja.</p> <p>Factile se lahko prilagodi različnim velikostim skupin in učnim okoljem. Dobro deluje v majhnih skupinah, pri dejavnostih za celoten razred, pri mešanem učenju ali v popolnoma spletnih okoljih, kadar se uporablja souporaba zaslona. Vodja lahko dejavnost izvede v obliki tekmovanja ali sodelovanja (npr. skupinska razprava pred odgovarjanjem). Hitrost igre se lahko prilagodi – lahko deluje kot hitra ogrevalna vaja ali kot daljša strukturirana ponovitev snovi.</p>
Prednosti	<p>Spodbuja interakcijo, sodelovanje in timsko delo.</p> <p>Poveča motivacijo in pozornost med učenjem.</p> <p>Enostavno ustvarjanje iger brez tehničnega znanja.</p> <p>Primerno za hitro ponovitev in preverjanje znanja na igriv način.</p> <p>eluje na različnih napravah (PC, prenosni računalnik, tablični računalnik, interaktivna tabla).</p> <p>Uporaben za različne starostne skupine in ravni sposobnosti.</p>
Pomanjkljivosti/omejitve	<p>Brezplačna različica ponuja le omejen nabor funkcij, nekatere koristne funkcije, kot so zvočni signali za ekipe, napredne možnosti točkovanja, vprašanja na podlagi slik ali podrobne analize iger, pa so na voljo le v plačljivih paketih. To lahko omeji njegovo uporabnost za izobraževalce ali ustanove, ki se zanašajo izključno na brezplačna orodja. Struktura table v slogu Jeopardy je relativno fiksna, kar pomeni, da morajo dejavnosti ustrezati kategorijam in vprašanjem, ki temeljijo na točkah. Zaradi tega je orodje manj primerno za zelo individualizirane učne poti ali naloge, ki zahtevajo odprto raziskovanje. Poleg tega deluje najbolje v skupinah, ki se počutijo udobno v tekmovalnih dejavnostih – morda je manj primerno za učence, ki se v tekmovalnem okolju počutijo nelagodno, ali za skupine, ki dajejo prednost sodelovalnim, nekonkurenčnim oblikam učenja.</p> <p>Factile zahteva stabilen dostop do interneta in skupni zaslon ali okolje za souporabo zaslona, kar lahko predstavlja oviro v okoljih z omejeno tehnologijo ali šibko povezljivostjo. Upravljanje zelo velikih skupin je lahko prav tako zahtevno, saj mora vodja nadzorovati vrstni red, točkovanje in sodelovanje, kar lahko upočasni dejavnost.</p>
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	<p>Factile se lahko učinkovito uporablja v izobraževanju odraslih v jeziki kot igrifikacijsko podporno orodje za razvoj besednega zaklada, vadbo terminologije in dejavnosti za komunikacijsko ponavljanje. Zlasti je koristen za ponavljanje, formativno ocenjevanje, ogrevalne naloge in utrjevanje znanja ob koncu lekcije, kjer učenci ponavljajo ciljni jezik v motivirajočem okolju z nizkim tveganjem. Kategorije v slogu Jeopardy omogočajo učiteljem, da vsebino organizirajo okoli tem, kot so slovnične oblike, kolokacije, strokovna terminologija, idiomi,</p>



	<p>funkcionalne fraze ali spodbude na podlagi poslušanja (kjer učitelj glasno prebere ali parafrazira vprašanje).</p> <p>Orodje podpira interakcijo in sodelovalno učenje, saj odrasli delajo v parih ali skupinah, da pred odgovorom razpravljajo o možnih odgovorih, kar spodbuja govorno komunikacijo, pogajanje o pomenu in učenje med vrstniki. Uporablja se lahko tudi v kontekstih poučevanja angleščine kot tujega jezika (angleščina za posebne namene) – na primer za vadbo tehničnega besedišča, fraz za komunikacijo na delovnem mestu ali terminologije, specifične za industrijo, v inženirstvu, zdravstvu, turizmu ali poslovni angleščini.</p> <p>Factile je primeren tako za pouk v učilnici kot za spletne lekcije (prek deljenja zaslona) in se lahko prilagodi različnim stopnjam znanja z nastavitvijo težavnosti in jezikovne kompleksnosti vprašanj. Tekmovalni element lahko poveča motivacijo in vključenost, zlasti v skupinah, ki cenijo učenje na podlagi iger; vendar pa učitelj lahko igra po želji izvaja tudi v sodelovalnem, ne tekmovalnem načinu.</p> <p>Na splošno Factile v učenju jezikov za odrasle deluje kot prilagodljivo, interaktivno orodje za ponavljanje in vajo, ki krepi zapomnitev, spodbuja govorjenje in timsko delo ter tradicionalne rutinske vaje spreminja v igrivo, participativno učno izkušnjo.</p>
--	--

### 2.2.8 Orodje 8: Memrise

<b>Ime orodja</b>	<b>Memrise (<a href="https://promova.com/">https://promova.com/</a>)</b>
Vrsta	Digitalno orodje, aplikacija, spletna platforma itd.
Kratek opis	Memrise je platforma za učenje jezikov v obliki igre, ki podpira pridobivanje besednega zaklada in fraz z razporejenim ponavljanjem in kratkimi interaktivnimi nalogami. Učna izkušnja je zasnovana na elementih, podobnih tistim v igrah, kot so ravni, točke, zaporedja, kazalniki napredka, izzivi in motivacijska povratna informacija, ki spodbujajo vztrajnost, zavzetost in redno vadbo.
Dostopnost	Freemium (osnovni tečajji in osnovni načini vadbe so brezplačni; premium funkcije, kot so učenje brez internetne povezave, razširjeni načini ponavljanja in prilagojena vadba, so na voljo v plačljivi različici).
Platforma	Večplatformska — splet, iOS, Android
Potrebne digitalne veščine	Minimalna (vmesnik je intuitiven in zelo vodljiv, primeren tudi za uporabnike z manj znanja o tehnologiji).
Vrsta aktivnosti	Igrificirano mikro učenje / Vaje za besedišče in fraze / Vaje za poslušanje in izgovorjavo / Motivacijske dejavnosti za ponovitev
Prilagodljivost	Memrise je zmerno prilagodljiv. Stopnja težavnosti se dinamično prilagaja s pomočjo algoritmov ponavljanja z razmiki in pregledovanja



	<p>na podlagi napak – učenci vidijo več elementov, s katerimi se težko spopadajo. Uporabniki lahko izbirajo tečaje po stopnji, temi ali namenu in lahko ustvarjajo lastne sklope besednega zaklada (v tečajih, ki jih ustvarijo uporabniki), kar omogoča določeno usklajenost z učnimi cilji. Hitrost in pogostost sej sta prilagodljivi, kar podpira samostojno učenje. Vendar je sama struktura igrifikacije fiksna – točke, zaporedja, ravni in vrste nalog učitelji ne morejo spreminjati. Pot učenja je v glavnem linearna in individualna, z omejenimi možnostmi za spreminjanje pravil igre, načinov sodelovanja ali oblik izzivov.</p>
Prednosti	<p>Močna motivacijska zasnova – zaporedja, nagrade, spremljanje napredka, napredovanje po ravneh.</p> <p>Spodbuja oblikovanje navad in redno vadbo prek mikro učenja.</p> <p>Pregled, ki se odziva na napake, podpira napredek, ki temelji na obvladovanju.</p> <p>Takojšnje povratne informacije in ponavljanje povečajo zadrževanje znanja.</p> <p>Primerno za samostojne učence in okolja, kjer se učenje prilagaja posameznikovemu tempu.</p> <p>Zmanjšuje tesnobo pri učenju z nizko tveganimi, igrivimi nalogami.</p>
Pomanjkljivosti/omejitve	<p>Igrifikacija je v prvi vrsti individualna in tekmovalna z lastnim jazom, kar omejuje skupinsko igro ali sodelovanje.</p> <p>Fiksne vrste dejavnosti omejujejo ustvarjalnost in globlje komunikacijske naloge.</p> <p>Tveganje površinskega učenja (osredotočenost na pomnjenje namesto na produkcijo ali interakcijo).</p> <p>Nekatere motivacijske funkcije so v premium načrtu dostopne le proti plačilu.</p> <p>Vsebina, ki jo ustvarjajo uporabniki, se lahko razlikuje po kakovosti, kar lahko vpliva na doslednost učenja.</p> <p>Manj primerno za skupine, ki namesto vaj v obliki vaje raje izbirajo učenje na podlagi razprav ali projektov.</p>
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	<p>V izobraževanju odraslih Memrise deluje kot igrifikacijsko podporno orodje za učenje splošne angleščine, zlasti za širjenje besednega zaklada, prepoznavanje fraz in vadbo izgovorjave. Posebej primeren je za ponavljanje v presledkih, samostojno vadbo v obliki domačih nalog in kratke študijske seje med poukom, kjer lahko odrasli učenci ponavljajo in utrjujejo nove besede v motivirajočem, igrifikacijskem okolju.</p> <p>Platforma spodbuja redne učne navade s pomočjo zaporedij, točk in spremljanja napredka, kar odraslim pomaga ostati motivirani tudi ob omejenem času za učenje. Učitelji lahko Memrise vključijo v mešano</p>



	učenje tako, da dodelijo izbrane sklope besednega zaklada za ponavljanje, uporabijo napredek učencev kot osnovo za govorne dejavnosti v razredu ali podpirajo dolgoročno ohranjanje pogosto uporabljanega besednega zaklada in vsakdanjih izrazov.
--	--

## 2.3 Kategorija: Krepitev samomotivacije s pomočjo mehkih veščin

Ta kategorija se osredotoča na digitalna orodja, ki podpirajo krepitev samomotivacije in mehkih veščin v izobraževanju odraslih prek igifikacije in interaktivnih pristopov k učenju.

### 2.3.1 Orodje 1: Padlet

Ime orodja	Padlet ( <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a> )
Vrsta	Digitalno sodelovalno platno / virtualna stena
Kratek opis	Spletna »oglasna deska«, na kateri lahko uporabniki objavljajo digitalne lepljive opombe, ki vsebujejo besedilo, slike, videoposnetke, povezave ali glasovne posnetke. Gre za vizualni prostor za sodelovanje, izmenjavo idej in razmišljanje.
Dostopnost	Freemium (brezplačno za do 3 oglasne deske; učenci se običajno ne potrebujejo registrirati, da bi objavljali).
Platforma	Spletni brskalnik, iOS, Android.
Potrebne digitalne veščine	Zelo nizka/osnovna.
Vrsta aktivnosti	Brainstorming, razmislek, ustvarjanje vizijskih tabel, povratne informacije/podpora vrstnikov.
Prilagodljivost	Zelo visoka. Inštruktorji lahko prilagodijo ozadja in oblike (mreže, tokove, časovnice ali prosto oblikovano platno) tako, da ustrezajo določeni temi mehkih veščin.
Prednosti	Zelo vizualni in intuitivni vmesnik. Podpira anonimnost, kar spodbuja sodelovanje sramežljivih učencev. Funkcije za interakcijo med vrstniki (všečki, komentarji) povečajo motivacijo. Podpira multimedijo (video/avdio) za raznoliko izražanje.
Slabosti/omejitve	Brezplačna različica omejuje število tabel (padletov), ki jih lahko ustvari učitelj. Lahko postane neurejena in neorganizirana, če je objav preveč. Zahteva stabilno internetno povezavo.



<b>Ime orodja</b>	<b>Padlet (<a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>)</b>
Vrsta	Digitalno sodelovalno platno / virtualna stena
Kratek opis	Spletna »oglasna deska«, na kateri lahko uporabniki objavljajo digitalne lepljive opombe, ki vsebujejo besedilo, slike, videoposnetke, povezave ali glasovne posnetke. Gre za vizualni prostor za sodelovanje, izmenjavo idej in razmišljanje.
Dostopnost	Freemium (brezplačno za do 3 oglasne deske; učenci se običajno ne potrebujejo registrirati, da bi objavljali).
Platforma	Spletni brskalnik, iOS, Android.
Potrebne digitalne veščine	Zelo nizka/osnovna.
Vrsta aktivnosti	Brainstorming, razmislek, ustvarjanje vizijskih tabel, povratne informacije/podpora vrstnikov.
Prilagodljivost	Zelo visoka. Inštruktorji lahko prilagodijo ozadja in oblike (mreže, tokove, časovnice ali prosto oblikovano platno) tako, da ustrezajo določeni temi mehkih veščin.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	Vizualne table: učenci ustvarijo kolaž svojih prihodnjih ciljev in motivacij za učenje (vizualizacija uspeha poveča samomotivacijo). „Kudos Wall“: prostor, kjer učenci objavljajo pozitivne povratne informacije ali zahvale za svoje vrstnike, da bi gradili zaupanje in skupnost. Dnevnik razmišljanj: učenci objavljajo tedenska razmišljanja o svojem napredku in razvoju mehkih veščin.

### 2.3.2 Orodje 2: Trello

<b>Ime orodja</b>	<b>Trello (<a href="https://trello.com/">https://trello.com/</a>)</b>
Vrsta	Digitalno orodje za upravljanje nalog in sodelovanje (prilagodljivo za igrifikacijo učenja)
Kratek opis	Trello je vizualna platforma za upravljanje nalog, ki temelji na tablah, seznamih in karticah, ki omogoča učencem, da organizirajo naloge, spremljajo napredek in razmišljajo o svojih dosežkih. Čeprav Trello po privzetku ni igrifikacijsko orodje, ga je mogoče enostavno prilagoditi za igrifikacijo z vključitvijo točk, stopenj napredka, nagrad in elementov razmišljanja. Zaradi tega je še posebej primeren za razvoj samomotivacije, odgovornosti, upravljanja s časom in veščin postavljanja ciljev med odraslimi učenci.
Dostopnost	Brezplačna različica vključuje neomejeno število osebnih tabel, kartic, seznamov in osnovno upravljanje nalog, sodelovanje z drugimi



	<p>uporabniki, dostop prek spleta in mobilnih naprav (Android in iOS) ter osnovne integracije (npr. priloge datotek, povezave).</p> <p>Plačljive različice ponujajo funkcije, kot so napredna avtomatizacija (pravila in delovni tokovi), več prilagodljivosti in analitike ter več prostora za shranjevanje in integracije.</p>
Platforma	<p>Spletni brskalnik (namizni in prenosni računalnik)</p> <p>Mobilne aplikacije: Android in iOS</p>
Potrebne digitalne veščine	<p>Nizka do srednja raven digitalnih znanj:</p> <p>Za udeležence:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Ustvarjanje računa</li><li>● Odpiranje tabel in kartic</li><li>● Premikanje nalog med seznamami</li><li>● Pisanje kratkih besedil in dodajanje kontrolnih seznamov</li></ul> <p>Za učitelje:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Ustvarjanje tabel in seznamov</li><li>● Opredeljevanje faz nalog (npr. „Za opraviti – V teku – Opravljeno“)</li><li>● Dodeljevanje nalog in rokov</li><li>● Ni potrebno napredno tehnično znanje.</li></ul>
Vrsta aktivnosti	<p>Dejavnosti za določanje ciljev, spremljanje nalog in napredka, dnevnik za samoanalizo in učenje, skupinski projekti, načrtovanje osebnega razvoja, spremljanje motivacije s pomočjo vizualnega prikaza napredka.</p>
Prilagodljivost	<p>Trello se zelo dobro prilagaja izobraževanju odraslih. Uporablja se lahko za individualne učne načrte, projekte v majhnih skupinah, kratkoročne delavnice ali dolgoročne programe. Izobraževalci lahko prilagodijo table, naloge in nagrade, da ustrezajo ravni znanja in učnim ciljem udeležencev. Orodje je učinkovito v okviru osebnega, spletnega ali mešanega učenja.</p>
Prednosti	<p>Trello spodbuja učence, da prevzamejo odgovornost za lastno učenje, in jim pomaga razviti samomotivacijo in organizacijske sposobnosti. Zagotavlja vizualno predstavitev napredka, kar lahko poveča zavzetost, odgovornost in samozavest. Platforma je prilagodljiva in podpira sodelovalno učenje in razvoj digitalnih veščin.</p>
Slabosti/omejitve	<p>Napredne funkcije avtomatizacije, analitike in integracije so na voljo le v plačljivi različici. Za začetno nastavitev je morda potrebno nekaj navodil za udeležence z zelo nizko digitalno pismenostjo. Trello je freemium orodje. Brezplačna različica vključuje neomejeno število osebnih tabel, seznamov in kartic, pa tudi osnovne funkcije sodelovanja in dostop prek spleta in mobilnih aplikacij. Te funkcionalnosti so zadostne za večino programov izobraževanja odraslih. Plačljive različice ponujajo dodatne funkcije, kot so napredna avtomatizacija, večji prostor za shranjevanje, izboljšana</p>



	analitika in sodelovanje na institucionalni ravni, vendar niso nujne za standardno izobraževalno rabo.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	Trello lahko odraslim učencem pomaga razviti mehke veščine, kot so samomotivacija, odgovornost, upravljanje s časom, zastavljanje ciljev, odgovornost in sodelovanje. Z vizualizacijo napredka in omogočanjem učencem, da načrtujejo in opravijo naloge, Trello spodbuja avtonomijo in vključenost. Izobraževalci ga lahko uporabijo za ustvarjanje strukturiranih učnih dejavnosti, spremljanje napredka učencev in vključevanje nagrad v obliki iger, da povečajo motivacijo in ohranijo udeležbo.

### 2.3.3 Orodje 3: Habitica

Ime orodja	Habitica ( <a href="https://habitica.com/">https://habitica.com/</a> )
Vrsta	Digitalno orodje / Aplikacija za navade in produktivnost z igrifikacijo v slogu RPG (odprta koda).
Kratek opis	Habitica je odprtokodna aplikacija za oblikovanje navad in produktivnost, ki realne naloge obravnava kot igro vlog. Učenci prejema nagrade za opravljene naloge in sčasoma oblikujejo rutine.
Dostopnost	Brezplačna uporaba (izbirne naročnine); na voljo je odprtokodna kodna baza.
Platforma	Splet / iOS / Android.
Potrebne digitalne veščine	Osnovna.
Vrsta aktivnosti	Oblikovanje navad / Sledenje ciljem / Izzivi / Rutine odgovornosti.
Prilagodljivost	Visoka prilagodljivost prek osebnih in skupinskih ciljev; nastavljive naloge, opomniki in nagrade; lahko se prilagodi individualnim učnim načrtom in izzivom ekipe.
Prednosti	Močna motivacijska zanka (napredek, nagrade, vidni dosežki). Podpira samokontrolo, vztrajnost in oblikovanje rutine. Deluje dobro za dolgoročne učne cilje in odgovornost med vrstniki.
Pomanjkljivosti/omejitve	Estetika igre morda ne bo všeč vsem odraslim učencem. Zahteva dosledno uporabo; obstaja tveganje, da se osredotočimo na točke namesto na razmislek. Mobilni dostop in obvestila so odvisni od nastavitve naprave in povezljivosti.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	Dnevne mikro navade za vadbo (npr. razmislek, povratne informacije vrstnikov, komunikacijske naloge). Ekipni izzivi za okrepitev sodelovanja in podpornih rutinskih dejavnosti. Osebni akcijski načrti za ohranjanje motivacije med sejami.



### 2.3.4 Orodje 4: TWINE

<b>Ime orodja</b>	<b>TWINE (<a href="https://twinery.org/">https://twinery.org/</a>)</b>
Vrsta	Odprtokodno orodje za ustvarjanje vsebin / Interaktivno pripovedovanje zgodb in ustvarjanje razvejnih scenarijev.
Kratek opis	Twine je odprtokodno orodje za pripovedovanje interaktivnih, nelinearnih zgodb in ustvarjanje razvejajočih se scenarijev. Objavi se neposredno v formatu HTML, zato je scenarije mogoče enostavno deliti na spletu ali brez povezave.
Dostopnost	Brezplačno in odprtokodno; izvoženi HTML se lahko prosto uporablja.
Platforma	Namizna aplikacija in urejevalnik na podlagi brskalnika; izvoz v HTML.
Potrebne digitalne veščine	Osnovna za preprosto vejanje; srednja za spremenljivke, pogojno logiko in napredne interakcije.
Vrsta aktivnosti	Veje scenarija / Simulacija / Igra vlog / Odločanje.
Prilagodljivost	Zelo visoka prilagodljivost: pripovedi, izbire in posledice se lahko prilagodijo posebnim kontekstom učenja odraslih (delovno mesto, skupnost, vloge v storitvenem sektorju) in različnim ravнем znanja.
Prednosti	Odlično za realistično usposabljanje mehkih veščin na podlagi scenarijev. Nizka vstopna ovira; za osnovne scenarije ni potreben noben kod. Enostavna distribucija kot enotna datoteka HTML; podpira poročanje in razmislek.
Pomanjkljivosti/omejitve	Oblikovanje visokokakovostnih scenarijev in poti za povratne informacije zahteva čas. Napredno sledenje/analitika zahteva dodatna orodja ali integracijo LMS. Zapletena logika lahko zahteva pisanje skript in testiranje.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	Simulacije težkih pogovorov, pogajanj in reševanja konfliktov. Scenariji etičnega odločanja, ki jim sledi skupinska razprava. Vaje vlog z refleksivnimi spodbudami in dokazi učenja.

### 2.3.5 Orodje 5: Miro

<b>Ime orodja</b>	<b>Miro (<a href="https://miro.com/">https://miro.com/</a>)</b>
Vrsta	Platforma za vizualno sodelovanje, ki uporablja obsežne digitalne table.
Kratek opis	Neskončno platno, na katerem uporabniki z »lepljivimi listki«, miselnimi zemljevidi in vnaprej pripravljenimi predlogami vizualizirajo zapletene ideje ali življenjske poti.
Dostopnost	Brezplačna različica (do 3 table); za učitelje so na voljo izobraževalne licence.



Platforma	Splet, aplikacija za tablico, aplikacija za namizni računalnik
Potrebne digitalne veščine	Zahteva »prostorska« digitalna znanja – vlečenje, povečanje in navigacija v nelinearnem prostoru.
Vrsta aktivnosti	Vizualizacija ciljev, ocene „kolesa življenja“ in načrtovanje ukrepov
Prilagodljivost	<p>Visoka prilagodljivost – vsebina je lahko preprosta kot nekaj opomb ali kompleksna kot 5-letni karierni načrt. Miro je »prazno platno«, ki ga je mogoče prilagoditi od preprostega prostora za osebno razmišljanje do kompleksnega orodja za psihološko mapiranje.</p> <p>Zapletenost table lahko prilagodite glede na udobje učenca. Začetnikom lahko ponudite zaklenjeno predlogo, v katero morajo le vpisati vnaprej pripravljene lepljive opombe. Naprednejšim učencem lahko predlagate, naj si sami ustvarijo okvir (npr. »Ustvarite miselni zemljevid svojih notranjih motivatorjev od začetka«), kar spodbuja občutek obvladovanja in avtonomije.</p> <p>Ker Miro podpira vgrajene povezave in »iframe«, lahko video v maternem jeziku učenca umestite tik ob nalogo za razmislek v angleškem jeziku, kar omogoča dvojezični »most«, ki ohranja motivacijo.</p> <p>Fizično dejanje »povleci in spusti« predmete na zaslonu posnema taktilno naravo fizične delavnice. Standardno predavanje lahko prilagodite v nalogo razvrščanja (npr. »Povlecite ta vedenja v kategorije 'notranja' in 'zunanja' motivacija«), kar odrasle učence aktivno vključi, namesto da bi pasivno poslušali.</p> <p>Miro se zelo dobro prilagaja študentom z ADHD ali disleksijo. Zmožnost barvnega označevanja idej, uporaba neskončnega prostora za izogibanje neredu in spreminjanje velikosti/vrste pisave omogoča tem učencem, da svoje misli organizirajo na način, ki je skladen z njihovim specifičnim delovanjem možganov.</p>
Prednosti	Pomaga odraslim videti „celotno sliko“, ki je glavni gonilnik notranje motivacije.
Slabosti/omejitve	Miro je zelo prilagodljiv, vendar zahteva „namerno oblikovanje“. Ker je tako odprt, mora učitelj delovati kot „arhitekt“ in ustvariti omejitve in poti, ki vodijo učenca k samomotivaciji. Brez teh prilagojenih omejitev je orodje lahko preveč obremenjujoče, z njimi pa zagotavlja edinstven občutek ustvarjalne svobode.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	<p>V izobraževanju odraslih se Miro preobrazi iz preproste bele table v robustno »okolje za upravljanje učenja«, ki podpira andragoška načela (teorija učenja odraslih), kot so samousmerjeno učenje, izkustveno učenje in usmerjenost v cilje.</p> <p>Udeleženci lahko uporabljajo avatarje (ali si sami oblikujejo lik) ter se v njih vključujejo v igranje vlog, na primer pri scenarijih, kot sta obravnava pritožbe stranke ali 30-sekundna predstavitev ideje (t. i. elevator pitch).</p>



	<p>Namesto nove povezave vsak teden lahko učitelji uporabljajo eno neskončno Miro tablo za cel semester. Organizirajte jo kot uro ali zemljevid potovanja. Učenci vidijo „ozemlje“, ki so ga že osvojili, kar ustvarja občutek dosežka.</p> <p>Ustvarite razdelek »Kudos Card«, kjer lahko odrasli učenci objavljajo pozitivne povratne informacije drug za drugega. Priznanje vrstnikov je glavni gonilnik motivacije v okoljih, kjer odrasli sodelujejo.</p>
--	--

### 2.3.6 Orodje 6: Mural

<b>Ime orodja</b>	<b>Mural (<a href="https://www.mural.co/">https://www.mural.co/</a>)</b>
Vrsta	Vizualno sodelovanje in oblikovalsko razmišljanje
Kratek opis	Ogromno digitalno platno, namenjeno »vodenemu« sodelovanju. Uporablja posebna »orodja za moderatorje«, kot so zasebno glasovanje in števci časa, da vodi skupine skozi procese.
Dostopnost	Brezplačna različica vključuje ustvarjanje 3 muralov, neomejeno število obiskovalcev z ogledom in orodja za vizualno sodelovanje. Ostale funkcije so vključene v plačljive pakete – Team+ / Business ali Enterprise.
Platforma	Splet, tablični računalnik, aplikacije za Windows/Mac
Potrebne digitalne veščine	Osnovna – zahteva nekaj vaje z navigacijo po »neskončnem platnu«
Vrsta aktivnosti	Reševanje problemov, gradnja timov in strateško načrtovanje
Prilagodljivost	<p>MURAL omogoča inštruktorju, da prilagodi težavnost z zaklepanjem ali skrivanjem delov platna. Lahko začnete z zelo preprosto, enostavno nalogo in „razkrivate“ bolj zapletene plasti, ko se zaupanje učencev poveča.</p> <p>Lahko ustvarite »osnutek« (v bistvu kazalo), na katerega lahko učenci kliknejo, da preskočijo med nalogami. S tem prilagodite stopnjo samonavigacije, ki je potrebna; začetnike lahko vodite korak za korakom, naprednim učencem pa lahko date »osnutek«, da se po vsebini premikajo po lastni meri. Težavnost naloge »Reševanje problemov« lahko prilagodite tako, da jim ponudite prazno mrežo (visoka težavnost) ali vnaprej izpolnjen okvir, kot je diagram ribje kosti (stopnjevana težavnost), da jim pomagata organizirati misli. Da bi prilagodili vsebino učencem z manjšo jezikovno usposobljenostjo, je MURAL tesno povezan z Noun Project. Navodila, ki vsebujejo veliko besedila, lahko nadomestite z univerzalnimi ikonami. Za mehko spretnost, kot je »aktivno poslušanje«, lahko uporabite ikone ušes, oči in src, da vizualno pojasnite koncept. Ploščo lahko prilagodite tako, da uporabite določene barve za različne jezike ali kategorije. Na primer, »rdeče« opombe za probleme, »zelene« za rešitve ali</p>



	<p>»modre« za navodila v drugem jeziku. Ta vizualna kratica zmanjša kognitivno obremenitev branja dolgih stavkov v tujem jeziku. Lahko dodate povezave do določenih predmetov. Če odrasli učenec ne razume določenega izraza mehke veščine (npr. »nenasilna komunikacija«), lahko to besedo povežete s kratkim pojasnjevalnim videom ali slovarjem v njihovem maternem jeziku. Med »možgansko nevihto« lahko vklopite »zasebni način«, tako da učenci med tipkanjem ne vidijo idej drugih. S tem se naloga prilagodi iz skupinskega razmišljanja v samostojno razmišljanje, kar preprečuje »skupinsko razmišljanje« in omogoča bolj iskrene vaje za samomotivacijo.</p>
Prednosti	<p>Prilagodljivost MURAL-a je v njegovi fleksibilni strukturi. Je orodje, ki ga je mogoče »strogo nadzorovati« za učence, ki potrebujejo veliko vodstva (slabe digitalne veščine), ali »popolnoma odpreti« za visoko uspešne ekipe, ki delajo na kompleksnih strategijah mehkih veščin. Učitelju ponuja »zakulisje« (nadzorno ploščo za moderatorja), ki omogoča prilagajanje težavnosti in hitrosti pouka v realnem času.</p>
Slabosti/omejitve	<p>Za starejše odrasle osebe z zelo nizko digitalno pismenostjo je lahko učenje zahtevno.</p>
Možna uporaba v izobraževanju odraslih	<p>Lahko se na primer uporabi kot „The Team Agreement Canvas“ (platforma za dogovarjanje v ekipi) na začetku skupinskega projekta. Odrasli učenci lahko uporabijo predlogo Mural za dogovarjanje o „normah ekipe“ – kako bodo ravnali v primeru nesoglasij, rokov in komunikacije.</p>

### 2.3.7 Orodje 7: Skillion

Ime orodja	<b>Skillion (<a href="https://skillion.hu/en">https://skillion.hu/en</a>)</b>
Vrsta	Aplikacija/digitalno orodje za povečanje produktivnosti in oblikovanje navad z igralnimi elementi
Kratek opis	Skillion je aplikacija za sledenje navadam in zastavljanje ciljev v obliki igre, ki vsakodnevne naloge in dejavnosti osebnega razvoja spremeni v igralno izkušnjo. Uporabniki si zastavijo cilje, jih razdelijo na manjše naloge in za njihovo izpolnitev zaslužijo točke, dosežke ali napredovanje na višjo raven. Aplikacija spodbuja motivacijo, samodisciplino in dosledni napredek z nagradami, zaporednimi dosežki, izzivi in povratnimi informacijami o napredku.
Dostopnost	Freemium (osnovne funkcije so na voljo brezplačno; dodatne funkcije, kot so napredne statistike, prilagojene teme ali razširjene možnosti sledenja navad, so lahko na voljo v plačljivih paketih).
Platforma	iOS / Android (razpoložljivost se lahko razlikuje glede na regijo ali različico)



Potrebne veščine	digitalne	Minimalna (vmesnik je intuitiven in primeren za uporabnike z osnovnimi digitalnimi znanji).
Vrsta aktivnosti		Motivacijska igrifikacijska dejavnost / Oblikovanje navad / Samoupravljanje in refleksija / Sledenje ciljem / Podpora pri spreminjanju vedenja
Prilagodljivost		Skillion je na ravni vsebine zelo prilagodljiv, saj lahko uporabniki sami določijo svoje cilje, kategorije nalog, rutine ali osebne učne dejavnosti. Težavnost se lahko prilagodi s spreminjanjem pogostosti nalog, delovne obremenitve ali vrednosti nagrad. Orodje podpira različne ciljne skupine (odrasli učenci, strokovnjaki, vseživljenjski učenci), saj so naloge popolnoma prilagodljive – od jezikovnega učenja in branja do študijskih navad ali rutine za dobro počutje. Vendar pa so mehanizmi igre sami po sebi fiksni (točke, ravni, zaporedja, nagrade), kar pomeni, da izobraževalci ne morejo preoblikovati strukture sistema igrifikacije – le vsebino, ki se v njem spremlja.
Prednosti		Močna motivacijska zasnova, ki spodbuja redno učenje in samokontrolo. Podpira mikro učenje in postopni napredek prek majhnih nalog. Prilagodljiv in uporaben v številnih osebnih ali učnih kontekstih. Spodbuja razmišljanje, vztrajnost in oblikovanje navad. Primeren za zaposlene odrasle udeležence z omejenim časom. Nizka vstopna ovira – enostaven za uporabo in dostopen za različne ravni znanja.
Pomanjkljivosti/omejitve		Osredotoča se predvsem na individualno motivacijo, z omejenim sodelovanjem ali socialno interakcijo. Ni zasnovan za kompleksne učne naloge ali dejavnosti, ki temeljijo na komunikaciji. Nevarnost „utrujenosti od igralnosti“ za uporabnike, ki jih točke ali zaporedja ne motivirajo. Nekatere uporabne funkcije so lahko omejene na plačljivo različico. Napredek je odvisen od samodiscipline in iskrenega poročanja, kar lahko zmanjša zanesljivost v formalnih učnih kontekstih.
Možna uporaba v izobraževanju odraslih		V izobraževanju odraslih se Skillion lahko uporablja kot motivacijsko spremljevalno orodje za podporo učnih navad, kot so redno učenje, ponavljanje besednega zaklada, branje ali doseganje učnih mejnikov. Uporaben je v mešanih ali samostojnih učnih okoljih, kjer odrasli spremljajo svoj napredek med sejami in prejemajo igrifikacijske spodbude (točke, zaporedja, dosežki). Izobraževalci lahko spodbujajo učence, naj uporabljajo aplikacijo za doseganje doslednosti, avtonomije in dolgoročne zavezanosti svojim učnim ciljem.



### 2.3.8 Orodje 8: Forestapp

Ime orodja	Forestapp
Vrsta	Aplikacija za produktivnost v obliki igre / motivacijsko orodje za samoupravljanje
Kratek opis	Forest je igrifikacijska aplikacija za osredotočenost in upravljanje časa, ki uporabnikom pomaga ostati osredotočeni med študijem ali delom. Ko uporabnik začne sejo osredotočenosti, „posadi drevo“. Drevo raste le, če uporabnik ostane osredotočen in se izogiba uporabi telefona za dejavnosti, ki ga motijo. Če je seja prekinjena, drevo „usahne“. Sčasoma uporabniki zgradijo virtualni gozd, zaslužijo nagrade in razvijejo navade trajne pozornosti in discipliniranega študija.
Dostopnost	Freemium / poceni plačljiva aplikacija (osnovne funkcije so na voljo; nekatere razširjene funkcije in možnosti sinhronizacije so plačljive, odvisno od platforme).
Platforma	Večplatformska
Potrebne digitalne veščine	Minimalna (intuitiven, vodeni vmesnik, primeren tudi za uporabnike z osnovnimi digitalnimi znanji).
Vrsta aktivnosti	Motivacijska igrifikacijska dejavnost / Podpora za osredotočenost in produktivnost / Pomoč za samostojno učenje / Blokiranje časa
Prilagodljivost	Forest je zmerno prilagodljiv. Uporabniki lahko prilagodijo dolžino intervalov osredotočenosti in odmorov, opredelijo cilje učenja ali dela in kategorizirajo dejavnosti (npr. učenje, branje, pisanje, učenje jezikov). Način skupinske/skupne seje omogoča ekipam ali učnim skupinam, da ostanejo skupaj osredotočene, kar podpira odgovornost in motivacijo. Vendar je struktura igrifikacije (drevesa, nagrade, mehanizmi rasti) fiksna, aplikacija pa ne vključuje izobraževalnih vsebin – podpira učni proces, namesto da bi dajala navodila.
Prednosti	Močna motivacija z igrifikacijo – vizualni napredek, nagrade, povratne informacije o „gradnji gozda“. Spodbuja koncentracijo, disciplino in oblikovanje navad. Primeren za kratke študijske bloke in mikro učenje. Pomaga zmanjšati motnje in odlašanje. Izbirni skupinski način podpira skupinsko učenje ali delo. Preprost, dostopen in primeren za širok razpon starosti in ravni znanja.
Pomanjkljivosti/omejitve	Ne zagotavlja učnih vsebin – deluje le kot podporno orodje. Manj primeren za uporabnike, ki jih vizualne nagrade ali igralni mehanizmi ne motivirajo. Uspeh je odvisen od samodiscipline in poštene uporabe. Omejena prilagodljivost igralnega sistema. Nekatere funkcije so na voljo le v plačljivi različici.



Možna uporaba v izobraževanju odraslih	Forest se lahko uporablja v izobraževanju odraslih kot motivacijsko spremljevalno orodje za podporo osredotočenemu študiju, samostojnemu učenju, pripravi na izpite ali projektному delu. Odraslim učencem pomaga razviti dosledne študijske navade, rutine za upravljanje s časom in sposobnost dela brez digitalnih motenj. Izobraževalci lahko Forest vključijo v študijske bloke, tihe delovne seje ali spletne učne dejavnosti, s čimer spodbujajo učence, da ostanejo zavzeti in osredotočeni.
--	--



### 3 Zaključek

Pričujoče poročilo ponuja celovit pregled in analizo trenutno razpoložljivih digitalnih orodij, ki podpirajo igrifikacijo v izobraževanju odraslih. Izbrana orodja kažejo jasen potencial za povečanje vključenosti, motivacije in aktivne udeležbe učencev na ključnih področjih digitalne pismenosti, poučevanja angleščine kot tujega jezika ter razvoja samomotivacije in mehkih veščin. Analiza kaže, da lahko igrificirani in interaktivni pristopi izobraževanje odraslih naredijo bolj vključujoče, prilagodljivo in usmerjeno v udeležence, hkrati pa podpirajo različne sloge učenja in ravni digitalne kompetence. Na splošno identificirani primeri orodij igrifikacije ponujajo trdno podlago za razvoj inovativnih učnih dejavnosti in izobraževalnih gradiv v okviru projekta GamifiedEd ter prispevajo dragocene vpoglede za izvajalce izobraževanja odraslih tudi zunaj okvira projekta.