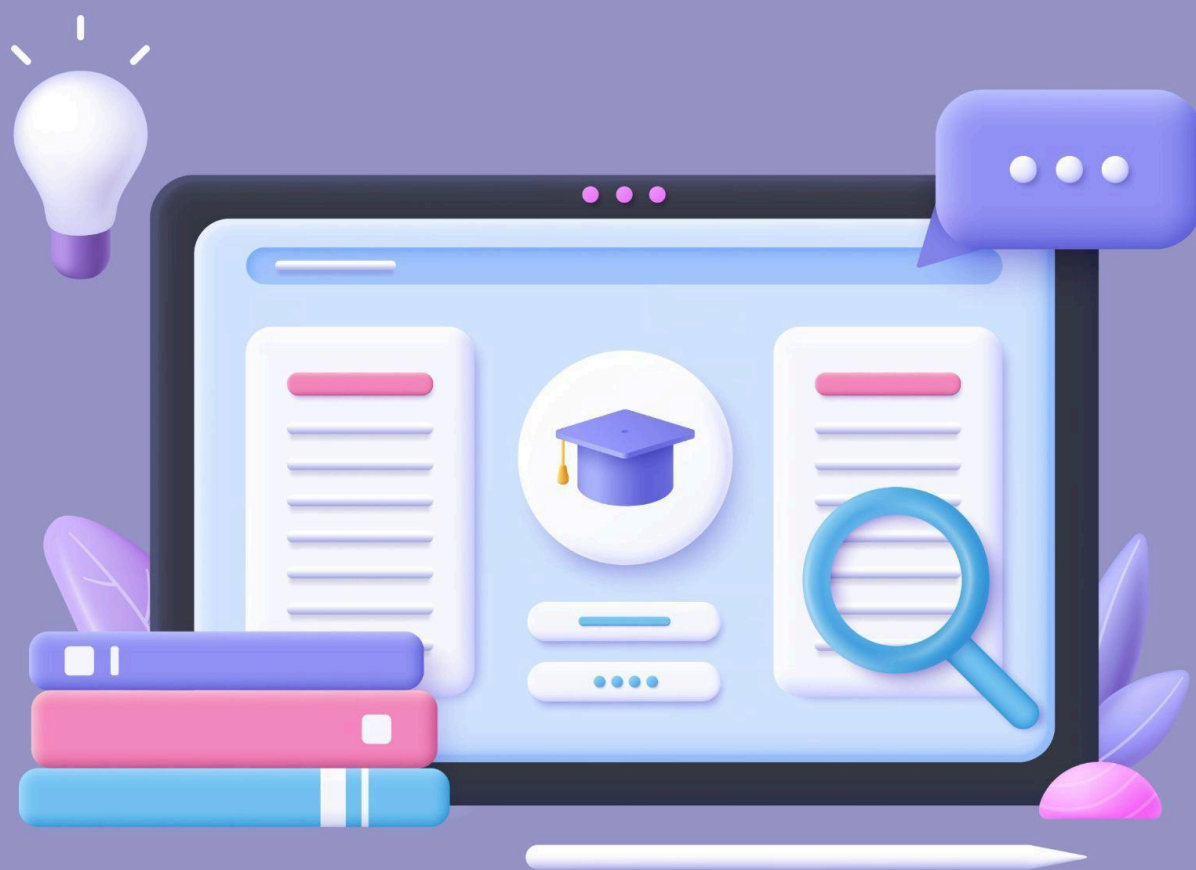




Co-funded by  
the European Union



# Správa o zbere a analýze dostupných nástrojov gamifikácie



Január 2026

Skratka projektu: *GamifiedEd*

Názov projektu: *GamifiedEd: Gamification in adult education (Gamifikácia vo vzdelávaní dospelých)*

Kód projektu: *2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906*



Co-funded by  
the European Union



## TIRÁŽ

**Názov projektu:** GamifiedEd: Gamification in adult education (Gamifikácia vo vzdelávaní dospelých)

**Skratka:** GamifiedEd

**Program:** Erasmus+ Key Action 220 ADU

**Číslo projektu:** 2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

**Trvanie projektu:** 3. november 2025 – 2. november 2027

**Koordinátor projektu:** Pučko otvoreno učilište Čakovec

**Partneri projektu:** Kayros Digital Innovation SL., Ljudska univerza, Zavod za izobraževanje odraslih in mladine Lendava, ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE

**Projektová webstránka:** [gamifieded.pou-cakovec.hr](http://gamifieded.pou-cakovec.hr)

**Názov publikácie:** Report on Collection and Analysis of Currently Available Gamification Tools (*Správa o zbere a analýze dostupných nástrojov gamifikácie*)

**Zhrnutie:** V rámci projektu *Gamification in Adult Education* pripravili partneri zo Španielska, Slovenska, Slovinska a Chorvátska správu o zbere a analýze dostupných digitálnych nástrojov pre vzdelávanie dospelých. Každý partner si zvolil šesť nástrojov, ktoré podrobne opísal, pričom sa zameril na ich využiteľnosť v troch kľúčových oblastiach: digitálna gramotnosť, výučba angličtiny ako cudzieho jazyka a podpora vnútornej motivácie a mäkkých zručností. Autori analýzy zdôraznili, že vybrané nástroje účinne podporujú prvky gamifikácie, akými sú interaktivita, zapojenie účastníkov, spolupráca a okamžitá spätná väzba. Získané príklady gamifikačných nástrojov vytvárajú pevný základ pre ďalší rozvoj inovatívnych vzdelávacích aktivít a edukačných materiálov vo vzdelávaní dospelých.

**Vyhlasenie o vylúčení zodpovednosti:** *Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a stanoviská sú výlučne názormi autorov a nemusia odrážať názory Európskej únie ani AMPEU (Agentúry pre mobilitu a programy EÚ). Európska únia ani poskytovateľ grantu za ne preto nenesú zodpovednosť.*

**Autorské právo:** *Na žiadne výstupy projektu sa nevzťahujú poplatky, platené prístupy ani obmedzenia prístupu. Výsledky projektu môžu využívať pedagógovia, študenti, organizácie, politickí činitelia a široká verejnosť v celej Európe a za jej hranicami, čím sa podporí udržateľnosť a dlhodobý vplyv projektu aj po jeho ukončení.*



Táto publikácia je dostupná pre verejnosť pod licenciou Creative Commons Attribution (CC BY-NC 4.0).



## OBSAH

1 Úvod	1
2 Prehľad nástrojov podľa kategórie	2
2.1 Kategória: Digitálna gramotnosť	2
2.1.1 Nástroj 1: Kahoot!	2
2.1.2 Nástroj 2: Mentimeter	3
2.1.3 Nástroj 3: ClassQuiz	4
2.1.4 Nástroj 4: Genially	5
2.1.5 Nástroj 5: Slido	6
2.1.6 Nástroj 6: Edpuzzle	7
2.1.7 Nástroj 7: GIMKIT	9
2.1.8 Nástroj 8: TypingClub	11
2.2 Kategória: Výučba Anglického jazyka ako cudzieho jazyka ako cudzieho jazyka	13
2.2.1 Nástroj 1: QUIZLET	13
2.2.2 Nástroj 2: Duolingo	15
2.2.3 Nástroj 3: Wordwall	16
2.2.4 Nástroj 4: H5P	16
2.2.5 Nástroj 5: Blooket	17
2.2.6 Nástroj 6: Wayground	19
2.2.7 Nástroj 7: Factile	21
2.2.8 Nástroj 8: Memrise	23
2.3 Kategória: Zvyšovanie vnútornej motivácie prostredníctvom mäkkých zručností	26
2.3.1 Nástroj 1: Padlet	26
2.3.2 Nástroj 2: Trello	27
2.3.3 Nástroj 3: Habitica	29
2.3.4 Nástroj 4: TWINE	30
2.3.5 Nástroj 5: Miro	30
2.3.6 Nástroj 6: Mural	32
2.3.7 Nástroj 7: Skillion	34
2.3.8 Nástroj 8: Forestapp	35
3 Záver	37



## 1 Úvod

Táto správa bola vypracovaná v rámci projektu Erasmus+ GamifiedEd: Gamifikácia vo vzdelávaní dospelých, ktorého cieľom je preskúmať a propagovať využívanie gamifikácie a digitálnych nástrojov vo vzdelávaní dospelých. Potreba pútavých, flexibilných prístupov zameraných na študentov v oblasti vzdelávania dospelých neustále rastie – preto projektoví partneri z Chorvátska, Slovinska, Španielska a Slovenska zhromaždili a analyzovali aktuálne dostupné digitálne nástroje, ktoré podporujú vzdelávanie prostredníctvom gamifikovaných a interaktívnych metód.

Hlavným cieľom tejto správy je identifikovať, opísať a zhodnotiť digitálne nástroje, ktoré je možné efektívne využívať vo vzdelávaní dospelých v troch kľúčových oblastiach: digitálna gramotnosť, výučba anglického jazyka ako cudzieho jazyka a posilňovanie vnútornej motivácie prostredníctvom rozvoja mäkkých zručností. Každý partner projektu si vybral dva nástroje v každej oblasti na základe ich relevantnosti, dostupnosti a praktickej využiteľnosti vo vzdelávacej praxi dospelých. Analýza nástrojov prebiehala podľa jednotného hodnotiaceho rámca a zameriavala sa na ich hlavné charakteristiky, prínosy, obmedzenia, požadovanú úroveň digitálnych zručností a možnosti ich uplatnenia vo vzdelávaní.

Vďaka konkrétnym príkladom gamifikačných nástrojov chce táto správa pomôcť lektorom a lektorom vo vzdelávaní dospelých a inštitúciám pri výbere vhodných digitálnych nástrojov a začlenení gamifikačných prvkov do výučby. Výsledky poskytujú pevný základ pre vývoj inovatívnych vzdelávacích aktivít a materiálov v rámci projektu GamifiedEd aj nadväzujúcich aktivít.



## 2 Prehľad nástrojov podľa kategórie

Digitálne nástroje zahrnuté v tejto správe sa delia do troch tematických kategórií. Nástroje v rámci každej kategórie sú opísané jednotným analytickým rámcom.

### 2.1 Kategória: Digitálna gramotnosť

V tejto kategórii partneri skúmali digitálne nástroje, ktoré pomocou interaktívnych a herných prvkov rozvíjajú digitálnu gramotnosť dospelých.

#### 2.1.1 Nástroj 1: Kahoot!

Názov nástroja	Kahoot! ( <a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a> )
Typ	Digitálny nástroj/Online platforma/Platforma pre učenie sa prostredníctvom hier
Krátky opis	Kahoot! je interaktívna online platforma, ktorá umožňuje vytvárať ankety, vzdelávacie hry a kvízy, do ktorých sa účastníci zapájajú v reálnom čase prostredníctvom pc alebo mobilných zariadení. Body sa udeľujú za správne a rýchle odpovede, čo podporuje súťaživosť a motiváciu. Vďaka farebnému a dynamickému rozhraniu je učenie zábavnejšie a aktívnejšie. Okrem preddefinovaných kvízov ponúka platforma aj možnosť vytvárania vlastných aktivít, ktoré je možné prispôsobiť rôznym témam a úrovniam zručností učiacich sa. Aplikácia ponúka individuálny aj tímový režim, vďaka čomu je Kahoot! vhodný aj na skupinové učenie a tímové aktivity.
Dostupnosť	Freemium – základná verzia je zadarmo, prémiové verzie zahŕňajú pokročilé funkcie
Platforma	Web/iOS/Android /multiplatformový
Požadované IT zručnosti	Minimálne – Základná digitálna gramotnosť: používanie počítača/tabletu, orientácia vo webovom prehliadači, rýchle čítanie a výber odpovedí.
Typ aktivity	Kvíz/Hra/Anketa/Súťaž medzi tímami
Prispôbitelnosť	Kahoot! je flexibilný, umožňuje používateľom nastaviť úroveň obtiažnosti otázok, časové limity na odpovede a typy úloh (napr. výber z možností, pravda/lož, obrázky). Lektori môžu prispôsobiť obsah rôznym jazykom, úrovniam, veku alebo záujmom študentov. Platforma podporuje vytváranie vlastných a aj úpravu už existujúcich kvízov. Aktivity môžu prebiehať individuálne alebo v tímoch, vďaka čomu sa Kahoot! hodí pre rôzne predmety a štýly učenia. Aktivity tiež možno vizuálne a multimediálne prispôsobiť – napr. zahrnúť do otázok obrázky, videá alebo zvukové nahrávky, aby vyhovovali rôznym štýlom učenia. Kvízy môžu prebiehať v reálnom čase (naživo) alebo ako domáce úlohy/výzvy, podľa rôznych harmonogramov a vzdelávacích prostredí.



Výhody	<p>Motivuje študentov prostredníctvom gamifikácie, súťaživosti a okamžitej spätnej väzby, čím zvyšuje ich participáciu a angažovanosť. Vysoko prispôsobiteľný obsah: nastaviteľná úroveň obtiažnosť otázok, časové limity a typy úloh tak, aby vyhovovali rôznym vzdelávacím cieľom a záujmom.</p> <p>Disponuje jednoduchým a prehľadným rozhraním, ktoré umožňuje používanie platformy aj pri minimálnych technických zručnostiach. Podporuje individuálnu alebo skupinovú účasť, napomáha spolupráci a sociálnemu učeniu sa.</p> <p>Flexibilné použitie: Kahoot! možno využiť v reálnom čase, v rámci domácej úlohy, alebo ako výzvy.</p> <p>Vhodné pre širokú škálu predmetov.</p>
Nedostatky/obmedzenia	<p>Bezplatná verzia ponúka obmedzené funkcie a vyžaduje stabilné internetové pripojenie.</p> <p>Platforma sa zameriava najmä na opakovanie a preverovanie vedomostí, menej na hlbšie učenie alebo komplexnejšie úlohy.</p> <p>Faktor nastaveného časového limit môže u niektorých účastníkov vzdelávania spôsobovať stres.</p>
Využitie vo vzdelávaní dospelých	<p>Posudzovanie digitálnych zručností – môže slúžiť ako nástroj na rýchle overenie úrovne základných digitálnych zručností dospelých (napríklad práca s webovým prehliadačom, písanie na klávesnici či orientácia na internete).</p> <p>Zoznamovanie sa s digitálnymi nástrojmi – pomáha dospelým oboznámiť sa s online platformami, aplikáciami a interaktívnymi nástrojmi.</p> <p>Tréning základných digitálnych zručností – účastníci si trénujú používanie počítača a mobilných zariadení, prácu v prehliadači, výber odpovedí, rýchle čítanie a orientáciu v digitálnom prostredí.</p> <p>Pútavé vzdelávacieho prostredia – prispieva k znižovaniu obáv z technológií a zvyšuje istotu pri ich používaní.</p>

### 2.1.2 Nástroj 2: Mentimeter

Názov nástroja	Mentimeter ( <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a> )
Typ	Digitálny nástroj/Online platforma/Interaktívny prezentačný nástroj
Krátky opis	Mentimeter je interaktívna prezentačná platforma, ktorá používateľom umožňuje vytvárať ankety, kvízy, slovné mraky (word clouds), diskusné fóra a ďalšie aktivity v reálnom čase. Účastníci odpovedajú pomocou svojich vlastných zariadení, vďaka čomu sú prezentácie dynamickejšie, otvorenejšie a viac zamerané na spoluprácu.



Dostupnosť	Freemium – základné funkcie sú zadarmo; pokročilé funkcie sú dostupné v rámci platených balíkov
Platforma	Web/iOS/Android /multiplatformový
Požadované IT zručnosti	Minimálne – účastníkom stačí zariadenie a pripojenie na internet, tvorcovia potrebujú základné počítačové zručnosti.
Typ aktivity	Anketa/Kvíz/Slovný mrak/Diskusné fórum/Spätná väzba/Interaktívne cvičenia
Prispôsobiteľnosť	Mentimeter je vysoko prispôsobivý, čo umožňuje tvorcom nastaviť typy otázok, úrovne obtiažnosti, jazyk a vizuál. Obsah možno ľahko prispôbiť rôznym úrovňam vedomostí, veľkosti skupín a cieľom vzdelávania. Podporuje širokú škálu formátov (výber z možností, rebríčky, stupnice, otvorené otázky, slovné mraky), vďaka čomu je vhodný pre rôzne cieľové skupiny a rôznorodé vzdelávacie alebo školiace prostredia.
Výhody	Mentimeter sa ľahko používa, podporuje účasť všetkých študentov a funguje dobre v malých aj veľkých skupinách. Ponúka vizuálne atraktívne výsledky a anonymné odpovede, ktoré pomáhajú zvýšiť angažovanosť.
Nedostatky/obmedzenia	Bezplatná verzia má obmedzené funkcie a všetci účastníci musia mať prístup na internet. Menej sa hodí pre komplexný obsah a úroveň interakcie závisí od zručností prezentujúceho.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	Mentimeter možno využiť na získavanie spätnej väzby od študentov, hodnotenie predchádzajúcich vedomostí, overovanie pochopenia, podnecovanie diskusie a zvyšovanie angažovanosti počas workshopov, kurzov alebo seminárov. Je ideálny pre úvodné spoznávacie aktivity, reflektívne cvičenia, hlasovania, prieskumy a interaktívne prezentácie, vďaka čomu je vzdelávanie dospelých interaktívnejšie a motivujúcejšie.

### 2.1.3 Nástroj 3: ClassQuiz

Názov nástroja	<b>ClassQuiz (<a href="https://classquiz.de/">https://classquiz.de/</a>)</b>
Typ	Digitálny nástroj/Online platforma/Platforma pre učenie prostredníctvom hier (otvorený kvízový nástroj).
Krátky opis	ClassQuiz je webová kvízová platforma (podobná Kahoot-u), kde môžu školitelia vytvárať kvízy pre dospelých študentov, ktorí sa pripájajú cez svoje zariadenia v reálnom čase. Ponúka rebríčky a umožňuje stiahnutie výsledkov kvízov na účely formatívneho hodnotenia.
Dostupnosť	Bezplatný (open source) – úplne zadarmo, možnosť vlastného hostingu.
Platforma	Web (prehliadač), možnosť vlastného hostingu.



Požadované IT zručnosti	Študenti: Minimálne. Lektori: Základné (stredne pokročilé pre vlastný hosting).
Typ aktivity	Kvíz/Hra/Súťaž v tímoch/Formatívne hodnotenie
Prispôsobiteľnosť	Prispôsobiteľné kvízy podľa témy a úrovne, viacjazyčné rozhranie. Platforma sa hodí pre online stretnutia a rýchle kontrolné testy, výsledky sa dajú exportovať na účely ďalšieho sledovania.
Výhody	Bezplatné, s ochranou súkromia (bez sledovania). Bez obmedzenia počtu hráčov; vhodné pre veľké skupiny. Možnosť vlastného hostingu pre inštitucionálnu kontrolu. Výsledky možno stiahnuť a použiť na spätnú väzbu a hodnotenie.
Nedostatky/obmedzenia	Vyžadujú sa vlastné zariadenia a stabilné internetové pripojenie. V porovnaní s niektorými komerčnými platformami má menší súbor hotových obsahov. Vlastný hosting si vyžaduje technickú údržbu.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	Rýchla diagnostika digitálnej gramotnosti a zručnosti. Gamifikovaná prax online bezpečnosti (napr. phishing, heslá) a digitálnych pracovných procesov. Zapojenie účastníkov a spätná väzba počas kombinovaných hodín.

#### 2.1.4 Nástroj 4: Genially

Názov nástroja	<b>Genially</b> ( <a href="https://genially.com/">https://genially.com/</a> )
Typ	Digitálny nástroj/Online platforma/Interaktívny obsah a tvorba gamifikačných aktivít.
Krátky opis	Genially je platforma na tvorbu interaktívnych vzdelávacích zážitkov, akými sú prezentácie, kvízy, únikové hry a interaktívne vzdelávacie alebo tréningové scenáre, v ktorých sa dej alebo priebeh učenia vetví podľa rozhodnutí používateľa bez nutnosti programovania. Obsah možno zdieľať prostredníctvom odkazu alebo vložiť do LMS (systém riadenia vzdelávania) webovej stránky. Genially je veľmi univerzálny a ľahko použiteľný nástroj so súborom šablón, ktoré zdieľajú samotní používatelia, čo umožňuje dynamickejšie hodiny pre dospelých.
Dostupnosť	Freemium – k dispozícii bezplatný plán, pokročilé funkcie v platených plánoch.
Platforma	Web (prehliadač).
Požadované IT zručnosti	Študenti: Minimálne. Školitelia: Základné.
Typ aktivity	Interaktívny obsah/Kvíz/Úniková hra/Vetvené scenáre
Prispôsobiteľnosť	Ľahká prispôsobiteľnosť vďaka šablónam a editácii pomocou drag-and-drop, podporuje multimediálne a interaktívne prvky, ľahko sa prispôbí rôznym kontextom a úrovňam znalostí.



Výhody	Pútavé interaktívne formáty (napr. únikové miestnosti) vhodné pre dospelých študentov. Tvorba cez šablóny bez nutnosti kódovania. Ľahké zdieľanie a integrácia do vzdelávacích prostredí.
Nedostatky/obmedzenia	Niektoré kľúčové funkcie a možnosti exportu sú k dispozícii iba v platených plánoch. Vytváranie a aplikácia závisí od pripojenia na internet a výkonu zariadenia.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	Moduly digitálnej gramotnosti podľa zadaných scenárov (ochrana súkromia, povedomie o kybernetickej bezpečnosti). Interaktívne podrobné návody a mikro-vzdelávacie kurzy. Gamifikované projekty, v ktorých študenti vytvárajú a prezentujú interaktívny obsah.

### 2.1.5 Nástroj 5: Slido

Názov nástroja	Slido ( <a href="https://www.slido.com/">https://www.slido.com/</a> )
Typ	Profesionálny nástroj na interakciu s publikom, známy svojimi prvotriednymi funkciami pre diskusiu.
Krátky opis	Platforma pre spracovanie otázok publika. Účastníci môžu kľásť otázky a súbežne „hlasovať“ za svoje obľúbené, vďaka čomu sa najdôležitejšie témy preberú ako prvé. Slido je interaktívny nástroj na zapojenie publika, ktorý účastníkom umožňuje aktívne sa zúčastňovať prezentácií, hodín, workshopov alebo stretnutí prostredníctvom živých ankiet, kvízov, diskusií, slovných mrakov a prieskumov. Účastníci sa môžu ľahko pripojiť cez prehliadač pomocou kódu, nemusia si zakladať účet, vďaka čomu je tento nástroj rýchlym a dostupným ako v prezenčnom, tak aj v online vzdelávacom prostredí.
Dostupnosť	Veľmi vysoká. Netreba inštalovať žiadnu aplikáciu, študenti sa pripoja prostredníctvom QR kódu alebo odkazu. Rozhranie je prehľadné a minimalistické. Podporuje čítačky obrazovky (asistenčné softvérové nástroje určené najmä pre nevidiacich alebo slabozrakých používateľov) a spĺňa bežné štandardy prístupnosti. Anonymná účasť pomáha študentom, ktorí pociťujú úzkosť, majú jazykové bariéry alebo nízke sebavedomie, cítiť sa pri prispievaní pohodlnejšie. Plná dostupnosť funkcií však môže závisieť od zariadenia a prehliadača účastníka.
Platforma	Slido je webová aplikácia, ktorá funguje na mobilných zariadeniach, tabletoch a počítačoch bez nutnosti sťahovania a je úzko prepojená s aplikáciami Google Slides, PowerPoint a Microsoft Teams.
Požadované IT zručnosti	Veľmi intuitívne rozhranie pre prezentujúceho aj účastníka.



Typ aktivity	Kvíz/Hra/Interaktívne cvičenie/Motivačná aktivita/Iné.
Prispôsobiteľnosť	Možno použiť pre 5-členný workshop alebo konferenciu pre 5 000 osôb bez straty stability.
Výhody	Hlavné prednosti Slido sú: jednoduché použitie, rýchly prístup pre účastníkov a pokročilé interaktívne funkcie v reálnom čase. Výrazne podporuje interakciu bez toho, aby zvyšoval technickú náročnosť, a zároveň sa plynulo začleňuje do existujúcich výučbových a prezentačných postupov. Funkcia „hlasovania“ je ideálna pre dospelých študentov, ktorí môžu byť plachí – vďaka nej vidia, že ostatní majú rovnaké otázky, čo validuje ich študijné úsilie.
Nedostatky/obmedzenia	Slido je primárne navrhnutý pre priamu interakciu, takže nie je také vhodné pre asynchrónne vzdelávacie aktivity. Bezplatná verzia má obmedzenia týkajúce sa počtu otázok, účastníkov a pokročilých funkcií, čo môže obmedzovať jej použitie vo väčších alebo zložitejších vzdelávacích scenároch.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	Na workshope zameranom na tímové zručnosti môže lektor pomocou aplikácie Slido zadávať otázky s rôznymi situáciami, na ktoré účastníci reagujú a potom o nich diskutujú. Na konci stretnutia môže realizovaný kvíz s výsledkovou tabuľkou, aby sa posilnili kľúčové pojmy, zatiaľ čo slovný mrak môže obsahovať postrehy účastníkov o tom, čo považovali za najcennejšie. Slido možno použiť aj na zvýšenie účasti študentov a overenie porozumenia v reálnom čase. Platforma umožňuje, aby sa vyjadrili všetci účastníci, vrátane tých, ktorí sa možno zdráhajú hovoriť nahlas. Učitelia a školitelia môžu používať Slido na zbieranie názorov, hodnotenie predchádzajúcich vedomostí, vykonávanie formatívneho hodnotenia alebo stimulovanie reflexie a diskusie. Slido je efektívny nástroj pri vzdelávaní väčších skupín, v hybridnej výučbe aj na online stretnutiach, kde je zapájanie účastníkov zvyčajne náročnejšie.

### 2.1.6 Nástroj 6: Edpuzzle

Názov nástroja	Edpuzzle ( <a href="https://edpuzzle.com/">https://edpuzzle.com/</a> )
Typ	Interaktívna platforma pre video vzdelávanie
Krátky opis	Edpuzzle umožňuje pedagógom využívať už existujúce (napr. z platformy YouTube, TED-Ed, alebo iných vzdelávacích platforiem) alebo vlastné videá a premeniť ich na interaktívne vzdelávacie materiály. Školitelia majú k dispozícii otvorené otázky, otázky s viacerými možnosťami, audio poznámky či písomné vysvetlenia, vďaka ktorým môžu postupne prevádzať dospelých študentov digitálnymi témami a v reálnom čase aj asynchrónne kontrolovať, či rozumejú ich obsahu.



	<p>Tento nástroj je vhodný najmä pre dospelých študentov, ktorí uprednostňujú vizuálnu výuku a individuálne tempo štúdia.</p>
Dostupnosť	<p>Edpuzzle ponúka bezplatnú verziu, ktorá obsahuje základné funkcie vhodné pre vzdelávanie dospelých. S touto verziou môžu pedagógovia vytvárať interaktívne videolekcie – otázky a poznámky totiž vkladajú priamo do videí. Následne môžu zadať tieto videá študentom a sledovať ich pokrok, čo im umožňuje monitorovať ich pochopenie a úroveň zapojenia.</p> <p>Platené verzie ponúkajú ďalšie funkcie, ktoré rozširujú možnosti platformy Edpuzzle, vďaka tomu čomu sú vhodné aj pre pokročilejšie či inštitucionálne využitie. Tieto plány ponúkajú zvýšenú kapacitu úložiska, takže si tam pedagógovia môžu nahrať a spravovať väčší počet vlastných videí. Zahŕňajú tiež pokročilé analytické a výkazové nástroje, ktoré poskytujú podrobnejší náhľad do zapojenia študentov, miere dokončenia štúdia a individuálnych výkonoch. Integrácia so systémami na správu vzdelávania, ako sú Google Classroom, Moodle, Canvas a Microsoft Teams, umožňuje plynulejšiu administráciu kurzov a pracovných procesov. Platené verzie navyše obsahujú nástroje na správu študentov, ktoré podporujú organizáciu výučby a monitorovanie pokroku na inštitucionálnej úrovni, prioritnú podporu pre rýchlejšiu technickú pomoc, vylepšené funkcie spolupráce pre inštitúcie, ktoré používajú zdieľané účty, a vylepšené kontroly ochrany súkromia a správy údajov, ktoré sú obzvlášť dôležité pre organizácie pracujúce s dospelými študentmi a verejné inštitúcie.</p>
Platforma	<p>Webový prehliadač (PC a laptop). Mobilné aplikácie: Android a iOS. Na používanie prehliadača nie je potrebná žiadna inštalácia softvéru.</p>
Požadované IT zručnosti	<p>Požadovaná úroveň digitálnych zručností je nízka až stredná a závisí od typu úloh, ktoré študent plní. Študenti potrebujú len základné digitálne zručnosti, ako je otváranie odkazov, prehrávanie online videí, klikanie na odpovede alebo písanie krátkych odpovedí. Pedagógovia musia vedieť vybrať alebo nahrať videá, pridávať otázky a poznámky a zdieľať odkazy so študentmi. Na efektívne používanie tohto nástroja nie sú potrebné žiadne pokročilé technické znalosti.</p>
Typ aktivity	<p>Nástroj sa dá využiť na vytváranie interaktívnych videolekcií, ktoré aktívne zapájajú študentov do prezentácie. Je vhodný na ukážky digitálnych zručností, pretože koncepty a procesy sa dajú pomocou videa ukázať krok za krokom. Integráciou otázok priamo do učebných materiálov podporuje aj overovanie vedomostí a úlohy zamerané na porozumenie. Okrem toho ponúka moduly, ktoré môžu študenti študovať vlastným tempom, a postupovať tak podľa vlastného rytmu. Tento nástroj sa bežne používa v aktivitách prevrátenej triedy, kde sa študenti pred skupinovú diskusiu samostatne oboznamujú s</p>



	obsahom. Je tiež vhodný pre dištančné a kombinované vzdelávanie v online aj hybridnom prostredí.
Prispôsobiteľnosť	Edpuzzle sa dá ľahko prispôbiť rôznym vzdelávacím kontextom a profilom študentov. Je vhodný pre individuálne štúdium, ktoré umožňuje dospelým učiť sa podľa vlastných preferencií. Môže sa používať pri online, kombinovanom alebo prezenčnom vzdelávaní. Náročnosť obsahu je možné prispôbiť výberom jednoduchších alebo zložitejších videí, či úpravou počtu otázok. Podporuje individuálne učenie aj skupinové aktivity. Ľahko sa prispôsobí, či už je študent v oblasti digitálnej gramotnosti začiatočník, alebo pokročilý.
Výhody	Povzbudzuje aktívne učenie sa namiesto pasívneho sledovania videí, podporuje vizuálny a auditívny štýl výučby a ponúka možnosť opakovania, čo je pre dospelých študentov dôležité. Ľahko monitoruje pokrok a zapojenie študentov, podporuje autonómiu a sebavedomie pri používaní digitálnych nástrojov a využíva existujúce otvorené vzdelávacie zdroje (OER), čím znižuje náklady.
Nedostatky/obmedzenia	Vyžaduje prístup na internet a stabilné pripojenie, niektoré pokročilé funkcie sú v bezplatnej verzii obmedzené a vytvorenie účtu môže byť prekážkou pre študentov s veľmi nízkymi digitálnymi zručnosťami. Edpuzzle sa menej hodí pre vysoko interaktívnu skupinovú spoluprácu.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	Edpuzzle možno efektívne využiť vo vzdelávaní dospelých na podporu rozvoja digitálnej gramotnosti, a to viacerými spôsobmi. Pomáha pri výučbe základných digitálnych zručností, ako je používanie e-mailu, online platforiem alebo digitálnych formulárov, prostredníctvom jasného a štruktúrovaného video obsahu. Tento nástroj umožňuje pedagógom predvádzať digitálne postupy krok za krokom pomocou video návodov, čo umožňuje pochopenie zložitejších procesov. Edpuzzle umožňuje študentom sledovať videá opakovane, vlastným tempom, čím pomáha dospelým s nízkou dôverou v používanie technológií a znižuje úzkosť zo štúdia. Uľahčuje tiež dištančné vzdelávanie dospelých s obmedzeným časom alebo mobilitou, a ponúka flexibilný prístup k vzdelávacím obsahom. Štruktúrovaná a vizuálna povaha interaktívnych videí navyše pomáha študentom so študijnými ťažkosťami. Edpuzzle pomáha študentom pripraviť sa na praktické úlohy v reálnom živote, ako je vyplňovanie online žiadostí o zamestnanie, používanie elektronických služieb alebo digitálna komunikácia.

### 2.1.7 Nástroj 7: GIMKIT



Názov nástroja	Gimkit ( <a href="https://www.gimkit.com/">https://www.gimkit.com/</a> )
Typ	Gamifikovaný digitálny vzdelávací nástroj/Online kvíz a vzdelávacia platforma založená na hrách
Krátky opis	Gimkit je vzdelávacia herná platforma, kde účastníci odpovedajú na otázky, aby získali virtuálnu menu alebo body, ktoré môžu opäť investovať do vylepšení, upgradov alebo výhod v rámci hry. Tento nástroj premení opakovanie a precvičovanie vedomostí na interaktívnu dynamickú hru. Gimkit podporuje zapojenie, súťaživosť a strategické myslenie a zároveň posilňuje retenciu a pochopenie učebnej látky.
Dostupnosť	Freemium/Platené (Základné herné režimy sú k dispozícii s obmedzeniami – úplný prístup k herným režimom, správam a možnostiam prispôsobenia je k dispozícii cez platené plány.)
Platforma	Cez web
Požadované IT zručnosti	Minimálne až základné (intuitívne rozhranie pre študentov, učitelia potrebujú základné digitálne zručnosti na vytváranie súborov a správu hier).
Typ aktivity	Gamifikovaný kvíz/Interaktívna vzdelávacia hra/Opakovanie a overovanie vedomostí/Tímová alebo individuálna súťaž
Prispôsobiteľnosť	Obsah súborov Gimkit možno ľahko prispôbiť. Školitelia môžu vytvárať vlastné súbory otázok, upravovať obtiažnosť, jazyk a tému a vyberať z viacerých herných režimov (kolaboratívny, súťažný, časovo obmedzený alebo orientovaný na cieľ). Tempo aktivít, pravidiel bodovania a herné mechaniky majú rozličné režimy, takže sa dajú prispôbiť rôznym vzdelávacím cieľom a dynamike skupiny. Základná štruktúra hry je však vopred definovaná platformou – učitelia môžu prispôbiť obsah a výber režimu, ale nemôžu prepracovať základnú kompozíciu.
Výhody	Herné prvky (meny, postupy, výzvy, vylepšenia) predstavujú silnú motiváciu. Vysoká zapojenosť a aktívna účasť aj pri úlohách na opakovanie. Rôznorodé režimy podporujú súťaživosť aj spoluprácu. Okamžitá spätná väzba a opakovanie posilňujú učenie a retenciu. Po prispôbení obsahu je Gimkit vhodný pre rôzne vekové kategórie a úrovne schopností. Výborne sa hodí na oživenie hodín a udržanie pozornosti študentov.
Nedostatky/obmedzenia	Niektoré z najužitočnejších funkcií a režimov sú k dispozícii iba v platenej verzii. Vhodné najmä na krátke otázky a rýchle overovanie vedomostí. Ak súťaživá hracia mechanika nie je regulovaná, môže byť pre niektorých študentov stresujúca.



	<p>Obmedzené možnosti rozsiahlej diskusie alebo kreatívnych úloh v rámci hry.</p> <p>Vyžaduje stabilné pripojenie na internet a online prístup k zariadeniu. Menej sa hodí študentom, ktorí preferujú pomalšie, reflexívne alebo nesúťažné aktivity.</p>
Využitie vo vzdelávaní dospelých	<p>V oblasti vzdelávania dospelých môže Gimkit slúžiť ako motivačný nástroj na opakovanie a zapájanie sa, najmä pri opakovaní terminológie, pojmov alebo kľúčových informácií po hodine. Hodí sa na úvodné aktivity, overovanie vedomostí alebo ako záverečná aktivita na upevnenie poznatkov, podporuje účasť a interakciu v skupinách. Kooperatívne režimy podporujú tímovú spoluprácu, zatiaľ čo režimy súťaže zvyšujú koncentráciu a výkon počas cvičení. Pri premyslenom používaní pomáha dospelým precvičovať si vedomosti v hravom, bezpečnom prostredí.</p>

### 2.1.8 Nástroj 8: TypingClub

Názov nástroja	<b>TypingClub (<a href="https://www.typingclub.com/">https://www.typingclub.com/</a>)</b>
Typ	Online platforma
Krátky opis	TypingClub je interaktívna, gamifikovaná platforma, kde sa študenti učia a zdokonaľujú si zručnosti v písaní na klávesnici. Tento nástroj ponúka tutoriály krok za krokom, vizuálne pokyny na umiestnenie prstov, sledovanie pokroku a okamžitú spätnú väzbu. Študenti absolvujú krátke cvičenia a postupujú cez úrovne, pričom zvyšujú presnosť a rýchlosť svojho písania. Cestou získavajú hviezdy, odznaky a ocenenia, ktoré podporujú ich motiváciu.
Dostupnosť	Freemium (Základné lekcie písania na klávesnici sú zadarmo, prémiové/školské verzie ponúkajú ďalšie funkcie, ako sú reporty, možnosti prispôsobenia a administrácia triedy.)
Platforma	Na webe (cez prehliadač)
Požadované IT zručnosti	Minimálne (Rozhranie je jednoduché, prehľadné a vhodné pre používateľov so základnými počítačovými znalosťami.)
Typ aktivity	Interaktívne cvičenie/Cvičenie na rozvoj zručností/Gamifikované školenie/Mikro-učenie
Prispôsobiteľnosť	TypingClub je čiastočne prispôsobiteľný. Študenti môžu postupovať vlastným tempom a na základe svojich výsledkov si opakovať lekcie. Náročnosť sa postupne zvyšuje podľa pokroku študenta a učiteľa (v školskej verzii) môžu zadávať lekcie alebo úlohy. Platforma podporuje rôzne jazyky a nastavenia klávesníc, vďaka čomu je použiteľná vo viacjazyčnom alebo medzinárodnom kontexte.



	<p>Formát aktivity je však daný vopred – zameriava sa hlavne na precvičovanie písania, presnosť a rýchlosť. Pedagógovia nemôžu výrazne meniť dizajn úloh, pravidlá gamifikácie ani využívať platformu pri rozsiahlejších kreatívnych alebo spoločných vzdelávacích aktivitách.</p>
Výhody	<p>Silný gamifikovaný systém napredovania (úrovne, hviezdy, odznaky, série), ktorý motivuje k neustálemu precvičovaniu.</p> <p>Podporuje presnosť, disciplínu a rozvoj jemnej motoriky.</p> <p>Svojou postupnou štruktúrou je vhodný pre začiatočníkov aj pokročilých študentov.</p> <p>Krátke, opakovateľné aktivity ideálne pre mikro-učenie a časovo rozložené učenie.</p> <p>Okamžitá spätná väzba pomáha študentom sledovať svoj pokrok.</p> <p>Vhodné pre rôzne vekové kategórie a úrovne zručností.</p>
Nedostatky/obmedzenia	<p>Sústredí sa hlavne na zručnosti v písaní na klávesnici, nie na celkovú digitálnu gramotnosť.</p> <p>Obmedzená spolupráca alebo interakcia – učenie je primárne individuálne.</p> <p>Niektoré pokročilé funkcie monitorovania/prispôsobenia sú k dispozícii iba v platenej verzii pre školy.</p>
Využitie vo vzdelávaní dospelých	<p>TypingClub možno využiť vo vzdelávaní dospelých ako podporný nástroj na rozvoj základných digitálnych zručností. Vhodný je najmä pre študentov, ktorí si potrebujú zlepšiť presnosť a efektívnosť písania na klávesnici v rámci štúdia, práce alebo celoživotného vzdelávania. Možno ho využiť v kurzoch počítačových zručností, školeniach uplatniteľnosti alebo úvodných moduloch IKT.</p> <p>Gamifikované prostredie pomáha znižovať úzkosť a podporuje pravidelné tréningy, vďaka čomu je vhodný pre dospelých, ktorí sa učia postupne a vlastným tempom.</p>



## 2.2 Kategória: Výučba Anglického jazyka ako cudzieho jazyka ako cudzieho jazyka

V tejto kategórii partneri skúmali digitálne nástroje, ktoré podporujú výučbu a štúdium angličtiny ako cudzieho jazyka v oblasti vzdelávania dospelých.

### 2.2.1 Nástroj 1: QUIZLET

Názov nástroja	QUIZLET ( <a href="https://quizlet.com/gb">https://quizlet.com/gb</a> )
Typ	Digitálny nástroj/online platforma (učebné prostredie v podobe flashcards – kartičiek)
Krátky opis	Quizlet je online vzdelávací nástroj, ktorý umožňuje učiteľom a študentom vytvárať, zdieľať a používať digitálne kartičky (flashcards) na precvičovanie slovnej zásoby, fráz, definícií, gramatických štruktúr alebo každodenných výrazov. Obsahuje viacero študijných režimov, ako napríklad Učenie, Flashcards, Zhoda, Test a interaktívne hry.
Dostupnosť	Freemium (bezplatná základná verzia, dostupné platené prémiové funkcie)
Platforma	Web/iOS/Android /multiplatformový)
Požadované IT zručnosti	Minimálne – základné (študenti potrebujú len základné digitálne zručnosti, učitelia potrebujú minimálne znalosti na vytvorenie súborov).
Typ aktivity	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Opakovanie slovnej zásoby.</li> <li>2. Interaktívne cvičenia.</li> <li>3. Kvízy (podľa vlastného tempa).</li> <li>4. Automaticky generované testy.</li> <li>5. Pamäťové hry.</li> </ol>
Prispôsobiteľnosť	<p>Quizlet je flexibilný a dá sa prispôbiť potrebám rôznych študijných skupín v oblasti vzdelávania dospelých. Učitelia môžu upravovať alebo vytvárať obsah podľa:</p> <p>Úrovne obtiažnosti: Jednoducho nastaviteľné od základnej (slovná zásoba A1, každodenné výrazy, jednoduché kartičky) až po pokročilú úroveň (akademická slovná zásoba C1, slovné spojenia, frázové slovesá, idiómy). Sady možno zostaviť tak, aby sa rovnaká téma objavovala v rôznych náročnostiach.</p> <p>Zameranie na jazyk a zručnosti: Učiteľ rozhoduje, či sa študenti budú venovať významu, pravopisu, výslovnosti, prekladu alebo príkladovým vetám, v závislosti od cieľov výučby angličtiny ako cudzieho jazyka. Audio nahrávky (integrované alebo pridané učiteľom) podporujú nácvik posluchu a výslovnosti. Formát úloh: Quizlet ponúka definície, synonymá, preklady, obrázky, zvukové nahrávky a kompletne príkladové vety. Úlohy je preto možné prispôbiť vizuálnemu, auditívnemu alebo textovému štýlu učenia sa.</p>



	<p>Tempo a spôsob učenia: Keďže sa študenti môžu rozhodnúť pre svoj preferovaný spôsob štúdia (Flashcards, Učenie, Zhoda, Test, Písanie), platforma podporuje štúdium vlastným tempom, čo je dôležité najmä u dospelých s rozličným tempom štúdia alebo obmedzeným časom.</p> <p>Cieľové skupiny: Vhodné pre dospelých v rozličnom veku, s rôznym vzdelaním a úrovňou digitálnej gramotnosti. Učitelia môžu navrhnúť jednoduchšie aktivity pre dospelých, ktorí sa po rokoch vracajú do vzdelávania, alebo zložitejšie súbory pre pracujúcich dospelých, ktorí si zdokonaľujú odbornú angličtinu. Špeciálne potreby a integrácia: Prehľadné rozloženie Quizletu, možnosť zväčšeného textu, podpora audia a opakované formáty cvičení sú vhodné pre študentov s ťažkosťami v čítaní (napr. dyslexia), problémami s koncentráciou alebo nízkou gramotnosťou v ich materinskom jazyku.</p> <p>Slovná zásoba špecifická pre daný kontext: Učitelia môžu vytvárať súbory prispôbené konkrétnym odborným oblastiam (zdravotníctvo, cestovný ruch, logistika, IT, obchodná angličtina). Nástroj je preto vhodný pre odborné jazykové vzdelávanie – bežná potreba v oblasti vzdelávania dospelých.</p> <p>Zhrnutie: Quizlet je flexibilný a dokáže podporovať širokú škálu vzdelávacích cieľov, potrieb študentov a výučbových kontextov v rámci výučby angličtiny ako cudzieho jazyka a vzdelávania dospelých.</p>
Výhody	<p>Veľmi ľahko použiteľný, vhodný aj pre dospelých s obmedzenými digitálnymi zručnosťami.</p> <p>Podporuje individuálne tempo štúdia, ideálne pre vzdelávanie dospelých.</p> <p>Rôzne režimy učenia vyhovujú rôznym štýlom učenia (vizuálny, auditívny, kinestetický).</p> <p>Veľká databáza existujúcich súborov šetrí učiteľom čas.</p> <p>Bezplatná verzia postačuje na väčšinu vzdelávacích účelov.</p> <p>Môže sa používať v triede alebo doma, samostatne.</p>
Nedostatky/obmedzenia	<p>Niektoré pokročilé funkcie (napr. podrobné sledovanie pokroku) vyžadujú predplatenie.</p> <p>Menej vhodný na výučbu zložitejších gramatických javov alebo rozvoj komunikačných zručností.</p> <p>Študenti sa môžu namiesto kontextového porozumenia priveľmi spoliehať na memorovanie.</p> <p>Obmedzené použitie pre rozsiahlejšie písomné úlohy alebo konverzáciu.</p>
Využitie vo vzdelávaní dospelých	<p>Výučba anglickej slovnej zásoby na všetkých úrovniach (A1–C1).</p> <p>Podpora dospelých študentov, ktorí sa pripravujú na skúšky alebo potrebujú angličtinu v pracovnom prostredí.</p>



	<p>Kombinované vzdelávanie: prepojenie činností v triede s domácim cvičením.</p> <p>Angličtina na pracovisku: technické výrazy, odborné výrazy, idiómy.</p> <p>Rýchle úvodné alebo opakovacie aktivity v jazykových kurzoch pre dospelých.</p> <p>Užitočné pre študentov, ktorí potrebujú vizuálne pomôcky alebo majú ťažkosti s pamäťou.</p>
--	---

### 2.2.2 Nástroj 2: Duolingo

<b>Názov nástroja</b>	<b>Duolingo (<a href="https://www.duolingo.com/learn">https://www.duolingo.com/learn</a>)</b>
Typ	Digitálny nástroj/Mobilná aplikácia/Online vzdelávacia platforma
Krátky opis	Duolingo je gamifikovaná platforma na výučbu cudzích jazykov, ktorá podporuje výučbu angličtiny ako cudzieho jazyka prostredníctvom krátkych interaktívnych lekcí zameraných na slovnú zásobu, gramatiku, počúvanie, čítanie a písanie.
Dostupnosť	Freemium (bezplatná verzia s reklamami, platená verzia ponúka ďalšie funkcie a používanie bez reklám)
Platforma	Web/iOS/Android /multiplatformový
Požadované IT zručnosti	Minimálne
Typ aktivity	Hra/Interaktívne cvičenie/Motivačná aktivita
Prispôsobiteľnosť	Obsah sa automaticky prispôsobuje úrovni a tempu štúdia používateľa. Hodí sa pre začiatočníkov a študentov angličtiny na nižšej strednej úrovni. Študenti si môžu zvoliť ciele a tempo štúdia, ale učitelia majú obmedzenú kontrolu nad prispôbením obsahu. Nástroj je vhodný pre rozličné cieľové skupiny dospelých a rôzne vzdelávacie kontexty.
Výhody	Silné prvky gamifikácie (body, úrovne, série, odmeny). Vysoká motivácia a zapojenie študentov. Ľahko použiteľný, vhodný pre dospelých rôzneho veku. Podporuje individuálne tempo a neformálne vzdelávanie. Dostupný na viacerých zariadeniach.
Nedostatky/obmedzenia	Učitelia majú obmedzenú kontrolu nad obsahom a spôsobmi výučby. Dôraz kladený hlavne na slovnú zásobu a základnú gramatiku, menej na každodennú komunikáciu a praktickú konverzáciu. Menej sa hodí pre pokročilých študentov.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	V oblasti vzdelávania dospelých môže Duolingo slúžiť ako doplnkový nástroj na výučbu angličtiny ako cudzieho jazyka. Podporuje samoštúdium medzi hodinami, zvyšuje motiváciu študentov a pomáha dospelým získať sebavedomie v základných jazykových zručnostiach v rámci medzinárodných projektov, do ktorých sú zapojení študenti z rôznych krajín.



### 2.2.3 Nástroj 3: Wordwall

Názov nástroja	Wordwall ( <a href="https://wordwall.net/s/">https://wordwall.net/s/</a> )
Typ	Digitálny nástroj/Online platforma/Interaktívna tvorba aktivít, ktoré si možno vytlačiť.
Krátky opis	Wordwall je nástroj s predlohami, ktoré slúžia na vytváranie interaktívnych aktivít (kvízy, párovanie, prešmyčky atď.) a tlačiteľných pracovných listov. Je vhodný pre krátke, časté precvičovanie v rámci výučby jazykov.
Dostupnosť	Freemium – Základný (bezplatný) plán umožňuje vytvoriť až 3 aktivity, platené plány nemajú obmedzenia.
Platforma	Web (prehliadač)/Prístup z akéhokoľvek zariadenia naprieč platformami.
Požadované IT zručnosti	Študenti: Minimálne. Školitelia: Základné.
Typ aktivity	Interaktívne cvičenie/Hra/Kvíz /Pracovný list na vytlačenie.
Prispôsobiteľnosť	Viacnásobne použitie obsahu: jednu sadu materiálov možno použiť vo viacerých šablónach, rýchla úprava slovnej zásoby, gramatiky a tém z oblasti odborného anglického jazyka.
Výhody	Veľmi rýchla príprava a opakované použitie, podpora pravidelného precvičovania. Ponúka interaktívne aj tlačiteľné formáty pre kombinované použitie. Ľahké zdieľanie cez odkazy a klasické zadania.
Nedostatky/obmedzenia	Bezplatný plán má obmedzený počet aktivít, niektoré šablóny/funkcie sú spoplatnené. Ideálne pre riadené aktivity, menej vhodný pre dlhšie komunikačné úlohy.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	Budovanie slovnej zásoby pre angličtinu v pracovnom prostredí a každodenné situácie. Úvodné cvičenia, opakovania a domáce úlohy s okamžitou spätnou väzbou. Cvičné sady pre študentov s obmedzeným pripojením na internet, ktoré je možné vytlačiť.

### 2.2.4 Nástroj 4: H5P

Názov nástroja	H5P ( <a href="https://h5p.org/">https://h5p.org/</a> )
Typ	Open-source framework/Plug-in systém pre interaktívny HTML5 vzdelávací obsah.



Krátky opis	H5P umožňuje lektorom vytvárať, zdieľať a opakovane využívať interaktívny obsah HTML5, ako sú interaktívne videá, kvízy, prezentácie a úlohy typu drag-and-drop. Zvyčajne sa používa na webových stránkach s podporou H5P, alebo v LMS (systém na riadenie vzdelávania).
Dostupnosť	Bezplatný a otvorený zdroj, vyžaduje platformu s podporou H5P (napr. Moodle/WordPress/Drupal) alebo <b>hostingovú</b> službu.
Platforma	Web; integruje sa prostredníctvom doplnkov alebo <b>LTI s platformami LMS/VLE.</b>
Požadované IT zručnosti	Študenti: Minimálne. Školitelia: Základné – mierne pokročilé.
Typ aktivity	Interaktívne video/Kvíz/Interaktívna prezentácia/Modul mikro-učenia.
Prispôsobiteľnosť	Vysoko flexibilný systém s nastaviteľnou spätnou väzbou, opätovnými pokusmi a vetvením. Obsah možno importovať/exportovať a opätovne ho využívať. Podporuje multimodálne aktivity na výučbu jazykov.
Výhody	Široká škála obsahov na počúvanie, čítanie, precvičovanie slovnej zásoby a gramatiky. Opakovane použiteľný a vhodný pre LMS, podporuje kombinované a individuálne tempo učenia. <b>Systém s otvoreným zdrojovým kódom a silná interoperabilita.</b>
Nedostatky/obmedzenia	Vyžaduje inštaláciu/integráciu (alebo platený hosting), nastavenie môže vyžadovať technickú podporu. Vytváranie kvalitného interaktívneho obsahu vyžaduje čas a úsilie v oblasti vzdelávacieho dizajnu.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	Interaktívne počúvanie s kontrolnými otázkami a spätnou väzbou. Moduly na precvičovanie gramatiky a čítania podľa vlastného tempa. Úlohy v štýle portfólia, ktorých interaktívne elementy slúžia na zaznamenanie pokroku študentov.

## 2.2.5 Nástroj 5: Blooket

Názov nástroja	<b>Blooket</b> ( <a href="https://www.blooket.com/">https://www.blooket.com/</a> )
Typ	Platforma pre gamifikované hodnotenie a kvízy založené na súťažení
Krátky opis	Interaktívna webová platforma, na ktorej učiteľ zverejní súbor otázok a študenti na svojich zariadeniach hrajú rôzne originálne hry. Za správne odpovede získavajú hernú menu, vylepšenia alebo strategické výhody.
Dostupnosť	Prístupné pre používateľov s rôznymi zariadeniami. Otázky možno zobrazovať v režime „Veľký text“ a podporuje prekladateľské nástroje v prehliadači. Farebné rozhranie uľahčuje orientáciu.



Platforma	Cez web. Funguje na akomkoľvek zariadení s prehliadačom (PC, tablet, smartfón). Študenti si nemusia inštalovať žiadnu aplikáciu.
Požadované IT zručnosti	Nízke. Študentom stačí vedieť, ako prejsť na URL adresu, zadať 6-miestny kód a kliknúť/ŕuknúť na možnosti s viacerými odpoveďami.
Typ aktivity	Synchrónne (živá skupinová hra) alebo asynchrónne (domáca úloha/režim domácej úlohy – precvičovanie vlastným tempom).
Prispôsobiteľnosť	Vysoko prispôsobiteľné. Lektori môžu importovať sady otázok z Quizletu alebo tabuliek. Herné režimy: od rýchlych, postrehových (Cafe) po strategické/súťažné (Gold Quest).
Výhody	<p>Vysoká zapojenosť študentov: V porovnaní s inými nástrojmi študenti odpovedajú vlastným tempom, takže rýchlejší študenti nečakajú na pomalších. Rozmanitosť: Viac ako 10 herných režimov udržuje obsah zaujímavý, aj keď otázky ostávajú rovnaké.</p> <p>Jednou z hlavných výhod pre lektorov je podrobný súbor reportov a analýz, ktorý táto platforma ponúka. Hneď po skončení vyučovania dostane učiteľ podrobný prehľad, v ktorom sú uvedené konkrétne vedomostné medzery v rámci skupiny. Táto funkcia umožňuje výučbu „just-in-time“ (informovaná výučba), vďaka ktorej môže pedagóg prispôbiť hodinu témam, ktoré väčšina študentov považuje za náročné. Dospelí študenti majú často obmedzený čas – tento cieľný prístup však zaručuje, že hodiny v triede sú vysoko efektívne a zamerané na ich skutočné potreby. V porovnaní s mnohými synchrónnymi kvízovými nástrojmi, ktoré nútia všetkých účastníkov postupovať rovnakou rýchlosťou, Blooket umožňuje študentom odpovedať na otázky vlastným tempom v rámci stanoveného časového limitu. Pri vzdelávaní dospelých ide o kľúčovú výhodu, keďže študenti majú často odlišnú úroveň predchádzajúcich vedomostí či digitálnej gramotnosti. Blooket odstraňuje nátlak „stíhať“ najrýchlejším žiakom, čím znižuje kognitívnu záťaž a umožňuje pomalším čitateľom dôkladnejšie spracovávať informácie, čím podporuje pocit autonómie a sebakontroly. Blooket teraz obsahuje funkciu Text-to-Speech, ktorá nahlas číta otázky a odpovede pre zrakovo postihnutých študentov alebo študentov s nižšou úrovňou gramotnosti. Platforma tiež ponúka režim s vysokým kontrastom a možnosti prispôbenia písma, ktoré sú nevyhnutné pre študentov s dyslexiou alebo tých, ktorým sa vekom zhoršuje zrak. Tieto funkcie zabezpečujú, že „gamifikovaný“ zážitok nebude prekážkou pre ľudí s určitými učebnými ťažkosťami.</p>
Nedostatky/obmedzenia	Hoci tento nástroj účinne zapája študentov, má špecifické nevýhody, s ktorými musia školitelia pri práci s dospelými počítať. Primárnou prekážkou je vizuál – profesionálni dospelí študenti alebo seniori



	<p>môžu používanie „blookov“, teda kreslených hranatých zvieracích avatarov, spočiatku považovať za detinské. Niektoré herné režimy navyše pracujú s elementom šťastia – napríklad náhodné „kradnutie“ bodov od ostatných hráčov –, čo môže viesť k frustrácii u vysoko súťaživých dospelých, ktorí očakávajú, že ich skóre bude odzrkadľovať ich akademické úsilie. Z technického hľadiska môže rýchly charakter interaktívnych prvkov niekedy spôsobiť kognitívne preťaženie študentov s veľmi nízkymi digitálnymi zručnosťami alebo študentov so zrakovým znevýhodnením, ktorí môžu mať problémy sledovať rýchlo sa pohybujúce grafické prvky na obrazovke.</p>
<p>Využitie vo vzdelávaní dospelých</p>	<p>Platforma poskytuje dospelým „bezpečný“ priestor na precvičovanie gramatiky a slovnej zásoby. Nemusia sa báť verejného zlyhania, keďže študenti môžu používať anonymné prezývky a zároveň ťažiť z opakovaného precvičovania, ktoré je súčasťou hry.</p> <p>Blooket sa pri štúdiu cudzích jazykov najlepšie uplatní pri upevňovaní slovnej zásoby prostredníctvom intenzívneho opakovania. Keďže rôzne herné režimy opakujú súbor otázok niekoľkokrát počas jednej hernej relácie, študenti sa s cieľovými slovami stretávajú opakovane, čo výrazne zlepšuje ich dlhodobé zapamätanie. Napríklad v režime „Cafe“ musia študenti priradiť anglické slovíčka k predmetom, aby obslúžili zákazníkov, čím vytvárajú funkčné spojenie medzi slovom a jeho významom. Toto opakovanie pomáha dospelým študentom prejsť od pasívneho rozpoznávania slov k ich aktívnemu zapamätaniu, čo je hlavným cieľom piliera výučby angličtiny ako cudzieho jazyka v tomto projekte.</p> <p>Okrem jednoduchých slovíčok sa Blooket dá prispôbiť aj na precvičovanie zložitých gramatických pravidiel a slovných spojení. Lektori môžu vytvoriť súbory otázok typu „Doplňte chýbajúce slovo“ alebo „Prehodený slovosled“, v ktorých sa študenti musia rozhodnúť, ktorý slovesný čas alebo predložka je správna, aby mohli pokračovať v hre. Interaktívny charakter platformy znižuje „úzkosť z cudzieho jazyka“, ktorá sa často spája s gramatickými cvičeniami. Pri prezenčnom stretnutí sa študent vďaka elementu súťaživosti nesústreďí na strach z urobenej chyby, ale na strategický cieľ hry, čo umožňuje plynulejšiu a prirodzenejšiu interakciu s anglickými väzbami.</p>

### 2.2.6 Nástroj 6: Wayground

<p>Názov nástroja</p>	<p>Wayground (<a href="https://wayground.com/?lng=en">https://wayground.com/?lng=en</a>)</p>
<p>Typ</p>	<p>Gamifikované hodnotenie a interaktívna prezentácia</p>



Krátky opis	Interaktívna platforma, kde učitelia vytvárajú „úlohy“ alebo kvízy, do ktorých sa študenti pripájajú pomocou kódu. Zameriava sa na slovnú zásobu, gramatiku a čitateľskú gramotnosť. Wayground predstavuje všestrannú platformu využívajúcu generatívnu umelú inteligenciu na vytváranie lekcií, kvízov a videí z akéhokoľvek zdroja (PDF, URL, YouTube). Špecializuje sa na údaje v reálnom čase a automatizovanú diferenciaciu.
Dostupnosť	Možnosť bezplatnej verzie, verzia „Super“ je spoplatnená. Ľahko dostupný cez prehliadač alebo aplikáciu.
Platforma	Cez web, iOS, Android
Požadované IT zručnosti	Základné – Základná navigácia pre učiteľov; zadávanie „prístupového kódu“ pre študentov
Typ aktivity	Formatívne hodnotenie, cvičenia na slovnú zásobu a súťažné výsledky
Prispôsobiteľnosť	<p>Vysoko prispôsobiteľné. Vhodný na synchrónne triedne súťaže alebo na individuálne domáce úlohy.</p> <p>Rozhranie platformy podporuje viacero jazykov. Pokiaľ ide o obsah, učitelia môžu využiť funkciu automatického prekladu, čím poskytnú dvojjazyčnú podporu alebo objasnia zložité pokyny.</p> <p>Otázky možno prispôsobiť tak, aby využívali príklady z reálneho sveta (obrázky z novinových článkov, profesionálnych e-mailov alebo jedálnych lístkov reštaurácií) nahraním obrázkov alebo zvukových klipov priamo do otázok.</p> <p>Dospelým študentom sa v prípade potreby dajú vypnúť gamifikačné prvky (napr. vylepšenia a memky), aby sa zachovala serióznejšia firemná atmosféra.</p> <p>Wayground sa prispôsobuje stupňu vyspelosti skupiny. Kým mladí dospelí si môžu užívať súťaživé „live“ hry a vylepšenia, zatiaľ čo „testovací režim“ alebo „režim domácich úloh“ ponúka prehľadné a seriózne rozhranie vhodné pre profesionálne certifikácie alebo firemné školenia.</p> <p>Wayground nie je obmedzený typom úlohy „výber z viacerých možností“. Úlohy možno prispôsobiť – v ponuke sú otázky na doplňovanie (pravopis/gramatika), otvorené (pre rozsiahlejšie odborné písanie) alebo audio odpovede (kde si študenti nahrávajú odpovede, aby si precvičili výslovnosť).</p>
Výhody	<p>Poskytuje učiteľom spätnú väzbu v reálnom čase, funkcia „Teleport“ umožňuje čerpať otázky z iných kvízov. Prekračuje rámec univerzálneho prístupu a ponúka špecifické funkcie, ktoré vyhovujú rôznym úrovňam zručností a vekovým skupinám.</p> <p>Platforma spĺňa požiadavky WCAG 2.2 úrovne AA. Rovnako obsahuje možnosť „Dyslexia Font“ (Písmo pre dyslexikov) a funkciu „Read Aloud“ (Predčítavanie) s prirodzeným prevodom textu na reč, ktorá</p>



	<p>pomáha dospelým s nižšou gramotnosťou alebo poruchami zrakového vnímania.</p> <p>Profily prispôsobenia umožňujú učiteľovi tajne poskytnúť určitým žiakom viac času alebo menej možných odpovedí. Táto „skrytá podpora“ pomáha začiatovníkom nestratiť motiváciu, pretože aj napriek pomalšiemu tempu čítania nezostávajú pozadu.</p>
Nedostatky/obmedzenia	<p><b><i>V kontexte vzdelávania dospelých môžu niektoré nahrávky pôsobiť detinsky (znelky však možno vypnúť).</i></b> Platforma nie je úplne zadarmo.</p>
Využitie vo vzdelávaní dospelých	<p>Ideálne na 5-minútové rozcvičky, napríklad na opakovanie obchodných fráz alebo nepravidelných slovies/slovnej zásoby z predchádzajúcej lekcie.</p> <p>Pustite študentom videoklip a pomocou otázok typu Audio Response (Audio odpoveď) ich nahrajte, ako opakujú konkrétnu vetu (tzv. shadowing), aby si precvičili intonáciu a plynulosť reči.</p> <p>Použite typy otázok „Hotspot“ alebo „Labeling“ (Označenie). Pri kurze angličtiny ako cudzieho jazyka pre mechanikov alebo zdravotné sestry môžete nahráť schému motora alebo zdravotný príjmový formulár a nechať študentov, aby vybrali správne časti na základe anglických popisov.</p> <p>Pomocou otvorených otázok sa spýtajte na ich vzdelávacie ciele alebo úroveň sebavedomia (napr. „Na stupnici od 1 do 10, ako sa cítite pri prezentovaní v angličtine?“). Tým získate údaje potrebné na úpravu učebného plánu bez toho, aby ste študentov dostali do rozpakov.</p>

### 2.2.7 Nástroj 7: Factile

Názov nástroja	Factile ( <a href="https://www.playfactile.com/">https://www.playfactile.com/</a> )
Typ	Digitálny nástroj, aplikácia, online platforma atď.
Krátky opis	Factile je webová platforma na vytváranie interaktívnych kvízov v štýle televíznej súťaže Jeopardy. Učitelia, školitelia alebo lektori môžu navrhovať personalizované herné dosky s otázkami a odpoveďami, aby mohli preberať nový obsah, overovať vedomosti alebo aktivizovať účastníkov počas vzdelávacích aktivít. Tento nástroj podporuje súťaživosť, zapojenie a aktívnu účasť.
Dostupnosť	Freemium (Základné funkcie sú zadarmo, pokročilé možnosti, ako napríklad tímové bzučiaky, zaznamenávanie skóre, kartičky alebo prémiové šablóny, sú k dispozícii v platených plánoch.)
Platforma	Web (stačí prehliadač, nie je potrebná inštalácia)
Požadované IT zručnosti	Minimálne až základné (Rozhranie je intuitívne a ľahko ovládateľné, vhodné aj pre používateľov s obmedzenými digitálnymi zručnosťami.)



Typ aktivity	Kvíz/Učenie prostredníctvom hier/Interaktívne cvičenie/Motivačné aktivity alebo aktivity na opakovanie/Tímová súťaž
Prispôsobiteľnosť	<p>Factile je vysoko flexibilný nástroj – pedagóg má plnú kontrolu nad obsahom hry, štruktúrou a výukovým formátom. Úroveň obtiažnosti sa dá ľahko prispôsobiť úpravou náročnosti otázok, slovnej zásoby, časového limitu a pravidiel bodovania. Keďže Factile podporuje rôzne jazyky, hodí sa do viacjazyčných vzdelávacích prostredí a rozličných kontextov výučby cudzích jazykov. Zmenou náročnosti a potrebných vedomostí v zadaných otázkach môžu školitelia vytvárať hry pre rozličné úrovne študentov, od začiatníkov po pokročilých.</p> <p>Formát úloh je flexibilný – otázky môžu zahŕňať krátke odpovede, opakovanie faktov, vysvetľovanie terminológie, situačné alebo vizuálne podnety (napr. obrázky alebo diagramy v platených plánoch). Factile sa tak dá používať nielen pri otázkach zameraných na pamäť, ale aj na úlohy vyšších kognitívnych zručností, ako je riešenie problémov, argumentácia alebo reflexia na základe prípadových štúdií, ak učiteľ otázky vhodne sformuluje.</p> <p>Factile sa dá prispôsobiť podľa veľkosti skupiny a vyučovacieho prostredia. Hodí sa pre malé tímy, celotriedne aktivity, kombinované vzdelávanie alebo výlučne online prostredia, pokiaľ sa používa zdieľanie obrazovky. Lektor môže aktivitu viesť súťažne alebo kooperatívne (napr. skupinová diskusia pred výberom odpovede). Tempo hry sa dá prispôsobiť – môže slúžiť ako krátka rozcvička alebo ako dlhšie organizované opakovanie.</p>
Výhody	<p>Podporuje interakciu, zapojenie a tímovú spoluprácu.</p> <p>Zvyšuje motiváciu a pozornosť pri učení.</p> <p>Ľahké vytváranie hier aj bez technických znalostí.</p> <p>Hodí sa na rýchle opakovanie a overenie vedomostí hravou formou.</p> <p>Funguje na rôznych zariadeniach (PC, notebook, tablet, interaktívna tabuľa).</p> <p>Hodí sa pre rôzne vekové skupiny a úrovne schopností.</p>
Nedostatky/obmedzenia	<p>Bezplatná verzia ponúka len obmedzený súbor nástrojov. Niektoré užitočné funkcie, ako napríklad tímové bzučiaky, pokročilé možnosti bodovania, vizuálne otázky alebo podrobné analýzy hry, sú k dispozícii len v platených plánoch. Táto skutočnosť môže obmedziť jeho využívanie medzi pedagógmi alebo inštitúciami, ktoré sa spoliehajú výlučne na bezplatné nástroje. Štruktúra herného plánu v štýle Jeopardy je viac-menej fixná, takže aktivity musia pasovať do kategórií a bodovaných otázok. Vďaka tomu sa tento nástroj menej hodí pre vysoko individualizované spôsoby učenia alebo úlohy, ktoré vyžadujú otvorené skúmanie. Navyše funguje najlepšie so skupinami, ktoré majú radi súťažné aktivity – nemusí osloviť študentov, ktorí sa v</p>



	<p>súťažnom prostredí cítia nesvoji, alebo pre skupiny, ktoré preferujú spoluprácu a nesúťažné formy učenia.</p> <p>Factile si vyžaduje spoľahlivé internetové pripojenie a zdieľaný displej alebo systém zdieľania obrazovky, čo môže byť prekážkou v prostrediach s obmedzenými technologickými možnosťami alebo slabým pripojením. Aj spravovanie veľmi veľkých skupín môže byť náročné, pretože školiteľ musí regulovať poradie, bodovanie a účasť, čo môže spomaliť aktivitu.</p>
<p>Využitie vo vzdelávaní dospelých</p>	<p>Factile sa dá efektívne využiť vo výučbe cudzích jazykov pre dospelých ako gamifikovaný podporný nástroj na rozširovanie slovnej zásoby, precvičovanie terminológie a komunikačné aktivity na opakovanie. Výnimočne sa hodí na opakovanie, formatívne hodnotenie, rozcvičky a zhrnutie na konci hodiny, kde si študenti opakujú cieľový jazyk v motivačnom a bezpečnom prostredí. Kategórie v štýle Jeopardy umožňujú učiteľom usporiadať obsah podľa tém, ako sú gramatické tvary, ustálené slovné spojenia, odborná terminológia, idiómy, funkčné frázy alebo podnety na počúvanie (kde učiteľ nahlas prečíta alebo parafrázuje otázku).</p> <p>Tento nástroj podporuje interakciu a spoločné učenie. Dospelí totiž pracujú v dvojiciach alebo tímoch, kde preberajú možné odpovede, čo podporuje komunikáciu, výmenu názorov a vzájomné učenie sa. Factile možno využiť aj v kontexte ESP (angličtina pre špecifické účely) – spomeňme napríklad precvičovanie technickej slovnej zásoby, fráz používaných na pracovisku alebo terminológie špecifickej pre dané odvetvie v oblasti techniky, zdravotníctva, cestovného ruchu alebo obchodnej angličtiny.</p> <p>Factile je vhodný pre výučbu v triede aj online (prostredníctvom zdieľania obrazovky) a dá sa adaptovať na rôzne úrovne znalostí – stačí upraviť úroveň obtiažnosti a formuláciu otázok. Prvok súťaživosti môže zvýšiť motiváciu a zapojenie, a to najmä v skupinách, ktorým vyhovuje učenie formou hier. Ak si to však situácia/skupina vyžaduje, hru možno viesť aj v kooperatívnom, nesúťažnom režime.</p> <p>V kontexte vzdelávaní dospelých je Factile flexibilný, interaktívny nástroj na opakovanie a precvičovanie, ktorý posilňuje ukladanie informácií do pamäti, podporuje komunikáciu a tímovú prácu a mení tradičné cvičenia na hravé, interaktívne vzdelávacie zážitky.</p>

### 2.2.8 Nástroj 8: Memrise

<p>Názov nástroja</p>	<p>Memrise (<a href="https://promova.com/">https://promova.com/</a>)</p>
<p>Typ</p>	<p>Digitálny nástroj, aplikácia, online platforma atď.</p>



Krátky opis	Memrise je gamifikovaná platforma na výučbu cudzích jazykov, ktorá podporuje osvojovanie si slovnej zásoby a fráz prostredníctvom pravidelného opakovania a krátkych interaktívnych úloh. Učebný proces stavia na herných prvkoch, akými sú úrovne, body, série, ukazovatele pokroku, výzvy a motivačná spätná väzba. Tieto elementy podporujú vytrvalosť, zapojenie a pravidelné cvičenie.
Dostupnosť	Freemium (Základné kurzy a hlavné režimy hier sú zadarmo; prémiové funkcie, ako je offline učenie, rozšírené režimy opakovania a personalizovaná prax, sú k dispozícii v platenej verzii.)
Platforma	Multiplatformový – web, iOS, Android
Požadované IT zručnosti	Minimálne (Rozhranie je intuitívne a veľmi prehľadné, vhodné aj pre používateľov s nízkou úrovňou technických znalostí.)
Typ aktivity	Gamifikované mikro-učenie/Precvičovanie slovnej zásoby a fráz/Nácvik počúvania a výslovnosti/Motivačné aktivity na opakovanie
Prispôsobiteľnosť	Memrise je čiastočne prispôsobiteľný. Úroveň obtiažnosti sa adaptívne mení na základe algoritmov intervalového opakovania a opravy chýb – ak majú študenti s nejakou položkou problém, vidia ju častejšie. Používatelia si môžu vybrať kurzy podľa úrovne, témy alebo účelu. Platforma im umožní vytvárať vlastné súbory so slovíčkami (v kurzoch vytvorených používateľmi), vďaka čomu môžu štúdium prispôbiť študijným cieľom. Tempo a počet hodín sú prispôsobiteľné, takže podporujú individuálne študijné návyky. Samotná štruktúra gamifikácie je však fixná – učitelia nemôžu upravovať body, série, úrovne a typy úloh. Priebeh výučby je prevažne lineárny a individuálny. Priestor upraviť pravidlá hry, formy spolupráce alebo formáty úloh je obmedzený.
Výhody	Motivujúci dizajn – série, odmeny, sledovanie pokroku, postup na vyššiu úroveň. Podporuje vytváranie návykov a pravidelné cvičenie formou mikro-učenia. Kontrola chýb podnecuje postup na základe zvládnutia látky. Okamžitá spätná väzba a opakovanie zvyšujú úroveň udržania vedomostí. Hodí sa pre samostatných študentov a prostredia, kde si každý určuje svoje vlastné tempo. Znižuje úzkosť zo štúdia prostredníctvom bezpečných, hravých úloh.
Nedostatky/obmedzenia	Gamifikácia je primárne individuálna a študent súťaží sám so sebou, takže tímová hra alebo spolupráca je obmedzená. Fixné typy aktivít obmedzujú kreativitu a komplexnejšie komunikačné úlohy.



	<p>Riziko povrchného učenia (zameriavanie sa na memorovanie namiesto tvorivosti alebo interakcie).</p> <p>Niektoré motivačné funkcie sú dostupné len v rámci prémiového plánu.</p> <p>Obsah vytvorený inými používateľmi sa môže líšiť v kvalite, čo môže ovplyvniť jednotnosť výučby.</p> <p>Menej sa hodí pre skupiny, ktoré uprednostňujú diskusné alebo projektové učenie pred manuálnymi cvičeniami.</p>
Využitie vo vzdelávaní dospelých	<p>V oblasti vzdelávania dospelých funguje Memrise ako skvelý herný podporný nástroj pre výučbu všeobecnej angličtiny, a to najmä na budovanie slovnej zásoby, rozpoznávanie fráz a precvičovanie výslovnosti. Hodí sa najmä na pravidelné opakovanie, samostatné precvičovanie (domáce úlohy) a krátke študijné lekcie medzi hodinami, kde si dospelí študenti môžu zopakovať a utvrdiť nové slovíčka v motivujúcom hernom prostredí.</p> <p>Platforma podporuje pravidelné študijné návyky vďaka sériám, bodom a sledovaniu pokroku, čo pomáha dospelým pokračovať v štúdiu aj pri obmedzenom čase. Memrise sa dá ľahko začleniť do kombinovaného vzdelávania – stačí zadať výber slovíčok na opakovanie, na základe pokrokov študentov pripraviť konverzačné cvičenia v triede alebo podporiť dlhodobé zapamätanie si často používaných slovíčok a bežných výrazov.</p>



## 2.3 Kategória: Zvyšovanie vnútornej motivácie prostredníctvom mäkkých zručností

Táto kategória sa zameriava na digitálne nástroje, ktoré podporujú rozvoj vnútornej motivácie a mäkkých zručností v oblasti vzdelávania dospelých prostredníctvom gamifikovaných a interaktívnych prístupov k učeniu.

### 2.3.1 Nástroj 1: Padlet

Názov nástroja	Padlet ( <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a> )
Typ	Digitálne pracovné plátno/Virtuálna stena
Krátky opis	Padlet predstavuje online „nástenku“, na ktorú môžu používatelia pridávať digitálne nálepky s textom, obrázkami, videami, odkazmi alebo hlasovými nahrávkami. Vzniká tak vizuálny priestor pre spoluprácu, zdieľanie nápadov a reflexiu.
Dostupnosť	Freemium (bezplatné pre až 3 nástenky; študenti sa zvyčajne nemusia registrovať, aby mohli prispievať).
Platforma	Cez webový prehliadač, iOS, Android.
Požadované IT zručnosti	Veľmi nízke/Základné
Typ aktivity	Brainstorming, reflexia, vytváranie vizuálnych násteniek, spätná väzba/podpora od kolegov.
Prispôsobiteľnosť	Veľmi vysoká. Lektori môžu prispôbiť pozadia a formáty (tabuľky, kanály, časové osy alebo voľné plátno) tak, aby vyhovovali konkrétnej téme mäkkých zručností.
Výhody	Intuitívne a vizuálne príťažlivé rozhranie. Podporuje anonymitu, čím zľahčuje plachým študentom zapojiť sa do aktivít. Interakcie medzi rovesníkmi (označenia „páči sa mi“, komentáre) zvyšujú motiváciu. Podporuje multimédiá (video/audio) pre rôznorodé použitie.
Nedostatky/obmedzenia	Bezplatná verzia obmedzuje počet násteniek (padletov), ktoré môže pedagóg vytvoriť. Ak je príspevkov príliš veľa, môžu byť neprehľadné a neusporiadané. Vyžaduje stabilné pripojenie k internetu.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	Motivačné nástenky: Študenti vytvoria mozaiku svojich cieľov do budúcnosti a motivácie pre štúdium (vizualizácia úspechu zvyšuje vnútornú motiváciu). "Kudos Wall" (digitálna nástenka na vyjadrenie pochvaly a uznania): Priestor, kde študenti zverejňujú pozitívnu spätnú väzbu alebo vďaku



Názov nástroja	Padlet ( <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a> )
Typ	Digitálne pracovné plátno/Virtuálna stena
Krátky opis	Padlet predstavuje online „nástenku“, na ktorú môžu používatelia pridávať digitálne nálepkami s textom, obrázkami, videami, odkazmi alebo hlasovými nahrávkami. Vzniká tak vizuálny priestor pre spoluprácu, zdieľanie nápadov a reflexiu.
Dostupnosť	Freemium (bezplatné pre až 3 nástenky; študenti sa zvyčajne nemusia registrovať, aby mohli prispievať).
Platforma	Cez webový prehliadač, iOS, Android.
Požadované IT zručnosti	Veľmi nízke/Základné
Typ aktivity	Brainstorming, reflexia, vytváranie vizuálnych násteniek, spätná väzba/podpora od kolegov.
Prispôsobiteľnosť	Veľmi vysoká. Lektori môžu prispôbiť pozadia a formáty (tabuľky, kanály, časové osy alebo voľné plátno) tak, aby vyhovovali konkrétnej téme mäkkých zručností.
	svojim spolužiakom, aby budovali dôveru a komunitu. Reflection Journal (Reflexia): Študenti každý týždeň zverejňujú postrehy o svojom pokroku a rozvoji mäkkých zručností.

### 2.3.2 Nástroj 2: Trello

Názov nástroja	Trello ( <a href="https://trello.com/">https://trello.com/</a> )
Typ	Digitálny nástroj na správu úloh a spoluprácu (prispôsobiteľný pre gamifikované učenie)
Krátky opis	Trello je vizuálna platforma na správu úloh založená na nástenkách, zoznamoch a kartičkách, ktorá študentom umožňuje organizovať si úlohy, sledovať svoj pokrok a hodnotiť úspechy. Hoci Trello nie je štandardným gamifikačným nástrojom, dá sa ľahko prispôbiť gamifikácii začlenením bodovacieho systému, fáz pokroku, odmien a reflektívnych prvkov. Vďaka tomu sa výborne hodí na rozvoj vnútornej motivácie, zodpovednosti, časového manažmentu a stanovenia cieľov u dospelých študentov.
Dostupnosť	Bezplatná verzia obsahuje neobmedzený počet personalizovaných násteniek, kartičiek, a zoznamov. Možná je aj základná správa úloh, spolupráca s ostatnými používateľmi, prístup cez web a mobilné zariadenia (Android a iOS) a základná integrácia (napr. prílohy súborov, odkazy). Platené verzie ponúkajú funkcie ako pokročilá automatizácia (pravidlá



	a pracovné postupy), širšie možnosti prispôsobenia, analytické nástroje a väčší úložný priestor a integrácie.
Platforma	Webový prehliadač (desktop a laptop) Mobilné aplikácie: Android a iOS
Požadované IT zručnosti	Nízka až stredná úroveň digitálnych zručností: <b>Pre učiacich sa:</b> Vytvorenie účtu Otváranie nástieniek a kariet Presúvanie úloh medzi zoznamami Vytváranie krátkych textov a pridávanie checklistov <b>Pre lektorov:</b> Vytváranie nástieniek a zoznamov Definovanie fáz úloh (napr. „Zadanie – Rozpracované – Dokončené“) Prideľovanie úloh a zadávanie termínov Nepotrebuje žiadne pokročilé technické znalosti.
Typ aktivity	Aktivity venované stanoveniu cieľov, monitorovanie úloh a pokroku, sebareflexia a študijné denníky, skupinové projekty založené na spolupráci, plánovanie osobného rozvoja a vizuálne sledovanie pokroku na účely motivácie.
Prispôsobiteľnosť	Trello je vysoko flexibilné pre vzdelávanie dospelých. Používa sa na individuálne vzdelávacie plány, menšie skupinové projekty, krátkodobé workshopy alebo dlhodobé programy. Školitelia môžu prispôbiť nástienky, úlohy a odmeny tak, aby zodpovedali úrovni zručností a vzdelávacím cieľom študentov. Tento nástroj je účinný v prezenčnom, online alebo kombinovanom vzdelávaní.
Výhody	Trello motivuje študentov, aby prevzali zodpovednosť za svoje vlastné vzdelávanie, a pomáha im rozvíjať vnútornú motiváciu a organizačné schopnosti. Vizuálne znázorňuje pokrok, čo môže zvýšiť záujem, zodpovednosť a sebaistotu. Platforma je flexibilná a podporuje spoločné učenie sa a rozvoj digitálnych zručností.
Nedostatky/obmedzenia	Pokročilé funkcie automatizácie, analýzy a integrácie sú k dispozícii iba v platenej verzii. Študenti s veľmi nízkou digitálnou gramotnosťou môžu pri počiatočnom nastavení potrebovať pomoc. Trello je nástroj typu freemium. Bezplatná verzia obsahuje neobmedzený počet personalizovaných nástieniek, zoznamov a kartičiek, ako aj základné funkcie pre spoluprácu a prístup prostredníctvom webových a mobilných aplikácií. Pre väčšinu programov vzdelávania dospelých tieto funkcie stačia. Platené verzie ponúkajú ďalšie funkcie, ako napríklad pokročilú automatizáciu, väčší úložný priestor, vylepšené analytické nástroje a spoluprácu na inštitucionálnej úrovni, ale nemajú zásadný význam pre bežné vzdelávacie účely.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	Trello pomáha dospelým študentom rozvíjať mäkké zručnosti, akými sú vnútorná motivácia, zodpovednosť, časový manažment,



	stanovenie cieľov, spoľahlivosť a spolupráca. Vizualizáciou pokroku a možnosťou plánovať a plniť úlohy Trello podporuje samostatnosť a zapojenie študentov. Školitelia s jeho pomocou vytvárajú štruktúrované vzdelávacie aktivity, sledujú pokrok študentov a pomocou herných odmien zvyšujú ich motiváciu a účasť.
--	--

### 2.3.3 Nástroj 3: Habitica

<b>Názov nástroja</b>	<b>Habitica (<a href="https://habitica.com/">https://habitica.com/</a>)</b>
Typ	Digitálny nástroj/Aplikácia podporujúca návyky a produktivitu s gamifikáciou v štýle rolových (RPG) hier (open source).
Krátky opis	Habitica je open-source aplikácia na budovanie návykov a produktivity, ktorá pristupuje k reálnym úlohám ako k rolovej hre. Študenti získavajú za splnené úlohy odmeny a postupne si budujú návyky.
Dostupnosť	Bezplatné používanie (voliteľné predplatné); k dispozícii je <b>open-source kódová databáza</b> .
Platforma	Web/iOS/Android.
Požadované IT zručnosti	Základné.
Typ aktivity	Budovanie návykov/Sledovanie cieľov/Výzvy/Pravidelné postupy na podporu zodpovednosti
Prispôsobiteľnosť	Ľahko prispôsobiteľný podľa osobných a skupinových cieľov, upraviteľné úlohy, pripomienky a odmeny, zosúladiteľný s individuálnymi študijnými plánmi a tímovými výzvami.
Výhody	Silný motivačný kolobeh (pokrok, odmeny, viditeľný posun). Podporuje sebakontrolu, vytrvalosť a vytváranie návykov. Hodí sa pre dlhodobé vzdelávacie ciele a rovesnícka zodpovednosť.
Nedostatky/obmedzenia	Vizuál hry nemusí osloviť všetkých dospelých študentov. Vyžaduje systematické používanie. Riziko, že sa človek bude sústrediť skôr na body ako na reflexiu. Mobilný prístup a notifikácie závisia od nastavení zariadenia a pripojenia.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	Drobné každodenné návyky na precvičovanie (napr. reflexia, spätná väzba od kolegov, komunikačné úlohy). Tímové výzvy na posilnenie spolupráce a podporných návykov. Personalizované aktívne plány podporujúce motiváciu medzi jednotlivými stretnutiami.



#### 2.3.4 Nástroj 4: TWINE

Názov nástroja	<b>TWINE (<a href="https://twinery.org/">https://twinery.org/</a>)</b>
Typ	Open-source tvorivý nástroj/Interaktívne rozprávanie príbehov a tvorba vetvených scenárov.
Krátky opis	Twine je open-source nástroj na rozprávanie interaktívnych, nelineárnych príbehov a vytváranie vetvených scenárov. Výsledok sa ukladá priamo vo formáte HTML, takže scenáre sa dajú ľahko zdieľať online aj offline.
Dostupnosť	Bezplatný a open source; exportovaný HTML kód možno voľne používať.
Platforma	Desktopová aplikácia a editor prístupný cez prehliadač; export do HTML.
Požadované IT zručnosti	Základné – pre jednoduché vetvenie, stredne pokročilé – pre prácu s premennými, podmienenou logikou a pokročilými interakciami.
Typ aktivity	Rozvetvený scenár/Simulácia/Hranie rolí/Rozhodovanie.
Prispôsobiteľnosť	Vysoká adaptabilita: príbehy, voľby a dôsledky môžu byť prispôbené konkrétnym kontextom vzdelávania dospelých (pracovisko, komunita, služby) a rôznym úrovňami znalostí.
Výhody	Ideálne pre realistické školenia mäkkých zručností na základe príkladov. Nízka úroveň počiatočnej náročnosti – základné scenáre nevyžadujú programovanie. Jednoduchá distribúcia vo forme samostatného HTML súboru; podporuje záverečný rozbor a reflexiu.
Nedostatky/obmedzenia	Vytváranie kvalitných scenárov a možností spätnej väzby si vyžaduje čas. Pokročilé sledovanie/analýza vyžaduje dodatočné nástroje alebo integráciu systému riadenia vzdelávania. Zložitejšia logika si môže vyžadovať scenár a testovanie.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	Simulácie náročných rozhovorov, rokovaní a riešenia konfliktov. Scenáre etických dilém s následnou skupinovú diskusiou. Role-play (rolové) cvičenia s reflexívnymi podnetmi a preukázaním znalostí.

#### 2.3.5 Nástroj 5: Miro



Názov nástroja	Miro ( <a href="https://miro.com/">https://miro.com/</a> )
Typ	Vizuálna kolaboratívna platforma využívajúca rozsiahle digitálne tabule.
Krátky opis	Nekonečné plátno, kde používatelia využívajú „lepiace bločky“, myšlienkové mapy a hotové šablóny na zobrazenie zložitých myšlienok alebo životných udalostí.
Dostupnosť	Bezplatná verzia (až 3 tabule); pre učiteľov sú k dispozícii vzdelávacie licencie.
Platforma	Web, aplikácia pre tablety, aplikácia pre počítače
Požadované IT zručnosti	Vyžaduje „priestorové“ digitálne zručnosti – ťahanie, zväčšovanie a navigácia v nelineárnom priestore.
Typ aktivity	Vizualizácia cieľov, hodnotenie „Kolesa Života“ a plánovanie akcií
Prispôsobiteľnosť	<p>Vysoká prispôsobivosť – obsah môže byť jednoduchý (v rozsahu niekoľkých poznámok) alebo komplexný (napr. päťročný kariérny plán). Miro je ako „biele plátno“, ktoré možno využiť ako jednoduchý priestor na osobné reflexie alebo ako komplexný nástroj na psychologické mapovanie.</p> <p>Zložitosť tabule možno prispôsobiť podľa schopností študenta. Začiatok vieme poskytnúť uzamknutú šablónu, do ktorej im stačí vpísať text na vopred pripravené „lepiace bločky“. Pokročilých študentov môžete požiadať, aby si vytvorili vlastný rámec (napr. „Vytvorte si mentálnu mapu svojich vnútorných motivácií bez použitia šablóny“), čím podporíte ich pocit zručnosti a samostatnosti.</p> <p>Keďže Miro podporuje zabudované odkazy a „iframes“, môžete umiestniť video v rodnom jazyku študenta hneď vedľa úlohy na reflexiu v anglickom jazyku, čím vytvoríte dvojjazyčný „most“ pre podporu motivácie.</p> <p>Samotný proces „drag and drop“ prvkov na obrazovke pripomína hmatovú povahu ozajstnej dielne. Štandardnú prednášku možno rozšíriť – stačí do nej zahrnúť tzv. aktivita na rozdeľovanie do kategórií (napr. Rozdeľte nasledovné typy správania do kategórií „vnútorná“ a „vonkajšia“ motivácia“). Dospelých študentov tak aktívne zapojíte, nebudú len pasívnymi poslucháčmi.</p> <p>Miro sa veľmi dobre prispôbuje študentom s ADHD alebo dyslexiou. Okrem možnosti farebného označenia nápadov ponúka aj bezhraničný priestor na tvorbu (čím sa predchádza neporiadku a preplnenému plátnu) či možnosť meniť veľkosť/štýl písma. Študenti si tak môžu organizovať myšlienky štýlom, ktorý najviac vyhovuje ich spôsobu ich myslenia.</p>
Výhody	Pomáha dospelým vidieť „celkový obraz“ a súvislosti, ktoré sú hlavným motorom ich vnútornej motivácie.



Nedostatky/obmedzenia	Miro sa dá ľahko prispôbiť, ale vyžaduje si „počiatočný návrh“. Keďže je tento nástroj voľne dostupný, učiteľ musí prevziať rolu „architekta“, ktorý stanovuje hranice a trasy, ktoré vedú študenta k vnútornej motivácii. Bez nastavených hraníc môže tento nástroj pôsobiť príliš zložito, ale s nimi poskytuje jedinečný pocit tvorivej slobody.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	<p>Vo vzdelávaní dospelých sa Miro mení z jednoduchej tabule na komplexné „prostredie pre riadenie vzdelávania“, ktoré podporuje andragogické princípy (teóriu vzdelávania dospelých), ako je sebariadenie, zážitkové učenie a orientácia na ciele.</p> <p>Miro ponúka možnosť vytvárať prostredia, ktoré pripomínajú kaviareň, kanceláriu alebo javisko. Študenti si môžu vybrať avatara (alebo si nakresliť svoju vlastnú postavičku) s ktorým budú riešiť rôzne situácie, napríklad „Ako riešiť sťažnosť zákazníka“ alebo „Odprezentuj svoj produkt za 30 sekúnd“.</p> <p>Namiesto nového prepojenia každý týždeň môžu učitelia používať neobmedzenú tabuľu Miro počas celého semestra, či už ju navrhnu do podoby hodín alebo cestovnej mapy. Študenti vidia „územie“, ktoré už obsadili, čo v nich buduje pocit úspechu.</p> <p>Vytvorte aj sekciu „Kudos Card“, kde dospelí študenti môžu jeden druhému zanechať pozitívne hodnotenia. Uznanie zo strany kolegov je hlavným zdrojom motivácie v prostredí spolupráce dospelých.</p>

### 2.3.6 Nástroj 6: Mural

<b>Názov nástroja</b>	<b>Mural (<a href="https://www.mural.co/">https://www.mural.co/</a>)</b>
Typ	Vizuálna spolupráca a kreatívne myslenie
Krátky opis	Obrovské digitálne plátno venované „riadenej“ spolupráci. Mural využíva špecializované „asistenčné nástroje“ – napr. súkromné hlasovanie a časomierey –, ktoré usmerňujú skupiny pri práci.
Dostupnosť	Bezplatná verzia zahŕňa vytvorenie 3 nástieniek, neobmedzený počet návštevníkov (ktorí však majú práva len na prezeranie) a nástroje na vizuálnu spoluprácu. Ostatné funkcie sú zahrnuté v platených balíčkoch – Team+ / Business alebo Enterprise.
Platforma	Web, tablet, aplikácie pre Windows/Mac
Požadované IT zručnosti	Základné – vyžaduje si určitú prax, aby sa učiteľ vedel orientovať v „nekonečnom plátne“.
Typ aktivity	Riešenie problémov, tímová spolupráca a strategické plánovanie
Prispôbitelnosť	Je možné prispôbiť obsah (úroveň obtiažnosti, jazyk, formát úlohy, cieľová skupina)? Vysvetlenie. MURAL umožňuje školiteľovi prispôbiť obtiažnosť uzamknutím alebo skrytím častí plátna. Výuku môžete začať s veľmi jednoduchou



	<p>úlohou a postupne „odhaľovať“ zložitejšie časti plátna v závislosti od toho, ako rastie sebavedomie študentov.</p> <p>Mural tiež ponúka možnosť vytvoriť „Osnovu“ (niečo ako obsah), kde sa môžu študenti preklikávať medzi úlohami. Táto funkcia prispôsobuje úroveň požadovanej autonavigácie – začiatočníkov môžete navigovať krok za krokom, zatiaľ čo pokročilým študentom môžete poskytnúť „osnovu“, aby si mohli obsah prechádzať vlastným tempom. Náročnosť úlohy „Riešenie problémov“ môžete prispôbiť – študentom poskytnete prázdnu tabuľku (náročná úloha) alebo vopred vyplnenú šablónu, napríklad diagram Fishbone/rybia kosť (menej náročná úloha), ktorý im pomôže usporiadať si myšlienky. Aplikácia MURAL je úzko prepojená s projektom Noun Project, aby mohla prispôbovať obsah študentom s nižšou jazykovou úrovňou. Náročné, rozsiahle textové pokyny môžete nahradiť univerzálnymi ikonkami. Napríklad: mäkkú zručnosť „aktívne počúvanie“ môžete opísať ikonkami uší, očí a srdiečok, čím tento pojem vysvetlíte vizuálne. Nástenku môžete prispôbiť tak, aby špecifické farby zastupovali rôzne jazyky alebo kategórie. Napríklad: červenú farbu priradíme problémom, zelenú riešeniam a modrú pokynom v cudzom jazyku. V porovnaní s čítaním dlhých konštrukcií v cudzom jazyku znižuje táto zjednodušená vizuálna forma kognitívnu záťaž študentov. Ku konkrétnym prvkom tiež môžete pripojiť internetové prepojenia. Ak dospelý študent nerozumie konkrétnemu pojmu z oblasti mäkkých zručností (napr. „nenásilná komunikácia“), môžete tento pojem prepojiť s krátkym výkladovým videom alebo glosárom v jeho rodnom jazyku. Počas brainstormingu môžete zapnúť funkciu „Súkromný režim“ – študenti sa tak sústredia na písanie vlastných nápadov, neovplyvňujú ich nápady ostatných. Tým sa úloha mení – študenti neuvažujú ako skupina, ale ako jednotlivci, čo predchádza „kolektívnemu mysleniu“ a umožňuje úprimnejšie precvičovanie vnútornej motivácie.</p>
Výhody	<p>Prispôbivosť platformy MURAL spočíva vo flexibilitě jej štruktúry. U študentov s nižšou digitálnou gramotnosťou, ktorí potrebujú pomoc, môže školiteľ procesy v tomto nástroji ovládať a kontrolovať. Naopak, pri tímoch pracujúcich na komplexných stratégiách v oblasti mäkkých zručností ho môžeme „otvoriť“ a nechať študentov pracovať samostatne. Učiteľom ponúka „zákulisie“ (Facilitator Dashboard/radiaci panel facilitátora), ktoré umožňuje v reálnom čase prispôbovať náročnosť a tempo lekcie.</p>
Nedostatky/obmedzenia	<p>Pre starších dospelých s veľmi nízkou digitálnou gramotnosťou môže byť práca s platformou náročná.</p>
Využitie vo vzdelávaní dospelých	<p>Mural možno využiť napríklad na tvorbu „Plánu tímovej dohody“. Na úvode skupinového projektu. Dospelí študenti môžu použiť šablónu</p>



	Mural na stanovenie „tímových noriem“ – ako budú riešiť nezhody, termíny a komunikáciu.
--	---

### 2.3.7 Nástroj 7: Skillion

Názov nástroja	Skillion ( <a href="https://skillion.hu/en">https://skillion.hu/en</a> )
Typ	Aplikácia/digitálny nástroj na zvýšenie produktivity a budovanie návykov prostredníctvom gamifikácie
Krátky opis	Skillion je gamifikovaná aplikácia na monitorovanie návykov a stanovovanie cieľov, ktorá premení každodenné úlohy a aktivity osobného rozvoja na zážitok podobný hre. Používatelia si vytvárajú ciele, rozdeľujú ich na menšie úlohy a za ich splnenie získavajú body, ocenenia alebo postupujú na vyššiu úroveň. Aplikácia podporuje motiváciu, vnútornú disciplínu a sústavný pokrok prostredníctvom odmiern, sérií, výziev a spätnej väzby pokroku.
Dostupnosť	Freemium (základné funkcie sú zadarmo, ďalšie funkcie, napríklad pokročilé štatistiky, vlastné znelky alebo rozšírené možnosti monitorovania návykov, sú k dispozícii v platených plánoch).
Platforma	iOS/Android (dostupnosť sa môže líšiť v závislosti od regiónu alebo verzie)
Požadované IT zručnosti	Minimálne (Rozhranie je prehľadné a vhodné pre používateľov so základnými digitálnymi znalosťami.)
Typ aktivity	Motivačná gamifikovaná aktivita/Budovanie návykov/Sebaorganizácia a reflexia/Sledovanie cieľov/Podpora zmeny správania
Prispôsobiteľnosť	Čo sa týka obsahu, Skillion je veľmi flexibilný – používatelia si môžu stanoviť vlastné ciele, kategórie úloh, návyky alebo osobné vzdelávacie aktivity. Obťažnosť je možné prispôbiť zmenou počtu úloh, pracovného zaťaženia alebo výšky odmiern. Nástroj podporuje rôzne cieľové skupiny (dospelých študentov, profesionálov, celoživotných študentov) – zadania sú totiž plne personalizovateľné – od jazykových cvičení a čítania až po študijné návyky alebo zdravý životný štýl. Samotná mechanika hry je však fixná (body, úrovne, série, odmeny) – Školitelia preto nemôžu meniť štruktúru systému gamifikácie, ale len obsah, ktorý sa v nej nachádza.
Výhody	Motivujúci dizajn, ktorý podporuje pravidelné precvičovanie a sebakontrolu. Plnenie menších úloh podporuje mikro-učenie a postupný pokrok. Skillion je flexibilný a dá sa využiť v početných súkromných alebo vzdelávacích situáciách. Podporuje reflexiu, vytrvalosť a vytváranie návykov.



	<p>Ideálny pre zaneprázdnených dospelých študentov s obmedzeným voľným časom.</p> <p>Bezproblémový prístup – jednoduché používanie zabezpečuje, že platformu môžu využívať študenti s rôznymi úrovňami zručností.</p>
Nedostatky/obmedzenia	<p>Zameriava sa predovšetkým na individuálnu motiváciu, spolupráca alebo sociálna interakcia sú obmedzené.</p> <p>Skillion nie je určený na zložitejšie vzdelávacie úlohy ani komunikačné aktivity.</p> <p>Riziko „únavy z gamifikácie“, a to najmä u používateľov, ktorých nemotivujú body ani série.</p> <p>Niektoré užitočné funkcie sú dostupné len v platenej verzii.</p> <p>Pokrok závisí od vnútornej disciplíny a úprimného sebahodnotenia, čo môže znížiť spoľahlivosť vo formálnych vzdelávacích kontextoch.</p>
Využitie vo vzdelávaní dospelých	<p>V oblasti vzdelávania dospelých možno Skillion využiť ako motivačný doplnkový nástroj na podporu učebných návykov, ako je pravidelné štúdium, opakovanie slovnej zásoby, tréning čítania alebo napĺňanie učebných cieľov. Hodí sa do kombinovaných alebo individuálnych vzdelávacích prostredí, kde dospelí sledujú svoj pokrok medzi jednotlivými lekciami a dostávajú herné odmeny (body, série, ocenenia). Ako školiteľ môžete podporiť študentov, aby si cez Skillion budovali dôslednosť, autonómiu a trvalý záujem o ich vzdelávacie ciele.</p>

### 2.3.8 Nástroj 8: Forestapp

Názov nástroja	Forestapp
Typ	Gamifikovaná aplikácia na zvýšenie produktivity/motivačný nástroj na sebarozvoj
Krátky opis	Forest je gamifikovaná aplikácia orientovaná na časový manažment, ktorá používateľom pomáha sústrediť sa na štúdium alebo prácu. Keď sa používateľ začne sústrediť na konkrétnu činnosť, „zasadí strom“. Strom rastie len vtedy, keď sa používateľ sústreďí a nevyužíva telefón na činnosti, ktoré ho rozptyľujú. Ak používateľ činnosť preruší, strom „vysychá“. Časom si užívatelia vytvoria virtuálny les, zbierajú odmeny a rozvíjajú návyky trvalej pozornosti a disciplinovaného štúdia.
Dostupnosť	Freemium/Cenovo výhodná platená aplikácia (K dispozícii sú základné funkcie, niektoré rozšírené funkcie a možnosti synchronizácie sú spoplatnené, v závislosti od platformy.)
Platforma	Multiplatformový
Požadované IT zručnosti	Minimálne (Intuitívne, riadené rozhranie je vhodné aj pre používateľov so základnými digitálnymi zručnosťami.)



Typ aktivity	Motivačná gamifikovaná aktivita/ Podpora sústredenia a produktivity/ Pomoc pri samoštúdiu/ Plánovanie času do blokov
Prispôsobiteľnosť	Forest je čiastočne prispôsobiteľný. Používatelia môžu nastaviť dĺžku fokusových intervalov a prestávok, definovať ciele štúdia alebo práce a kategorizovať aktivity (napr. štúdium, čítanie, písanie, jazykové vzdelávanie). Režim skupinovej/zdieľanej schôdzky umožňuje tímom alebo študijným skupinám spoločne sa sústrediť, čím podporuje ich zodpovednosť a motiváciu. Štruktúra gamifikácie (stromy, odmeny, proces rastu stromov) je však fixná a samotná aplikácia neobsahuje vzdelávací obsah – podporuje proces učenia, áno, menej sa však zameriava na poskytovanie inštrukcií.
Výhody	Výrazná motivácia pomocou gamifikácie – vizuálny pokrok, odmeny, spätná väzba v podobe „sadenia lesa“. Podporuje sústredenie, disciplínu a budovanie návykov. Vhodné pre krátke študijné bloky a mikro-učenie. Pomáha znižovať rozptyľovanie a prokrastináciu. Voliteľný skupinový režim podporuje spoločné štúdium či pracovné stretnutia. Jednoduché, ľahko dostupné a vhodné pre široké spektrum vekových skupín a úrovní zručností.
Nedostatky/obmedzenia	Neposkytuje vzdelávací obsah – slúži iba ako podporný nástroj. Ak používateľa nemotivujú vizuálne odmeny alebo herné mechaniky, platforma nemá žiadny účinok. Úspech závisí od sebadisciplíny a poctivého používania. Obmedzené personalizovanie herného systému. Niektoré funkcie sú k dispozícii iba v platenej verzii.
Využitie vo vzdelávaní dospelých	Forest sa dá použiť vo vzdelávaní dospelých ako motivačný doplnkový nástroj na podporu sústredenia štúdia, samostatného učenia, prípravy na skúšky alebo projektovej práce. Pomáha dospelým študentom budovať si pravidelné študijné návyky, rozvrhnúť si časový manažment a schopnosť pracovať bez digitálnych rozptýlení. Školitelia môžu Forest využiť počas učebných blokov, tichých pracovných sedení alebo online vzdelávacích aktivít, čím podporia záujem a sústredenie študentov.



### 3 Záver

Táto správa priniesla ucelený prehľad a analýzu digitálnych nástrojov podporujúcich gamifikáciu vo vzdelávaní dospelých. Vybrané nástroje preukazujú jasný potenciál pre zvýšenie angažovanosti účastníkov, podporu ich motivácie a aktívnej účasti v kľúčových oblastiach: digitálnej gramotnosti, výučby angličtiny ako cudzieho jazyka a posilňovanie vnútornej motivácie prostredníctvom rozvoja mäkkých zručností. Analýza ukazuje, že gamifikované a interaktívne prístupy dokážu dokážu urobiť vzdelávanie dospelých inkluzívnejším, flexibilnejším a viac orientovaným na účastníka vzdelávania, pričom podporujú rôzne štýly učenia aj úrovne digitálnych kompetencií. Uvedené príklady gamifikačných nástrojov tak slúžia ako pevný základ pre tvorbu ďalších vzdelávacích aktivít a materiálov v projekte GamifiedEd a zároveň prinášajú inšpiráciu aj pre iných aktérov vo vzdelávaní dospelých.