

# GamifiedEd: Gamification in adult education

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906



**GamifiedEd**



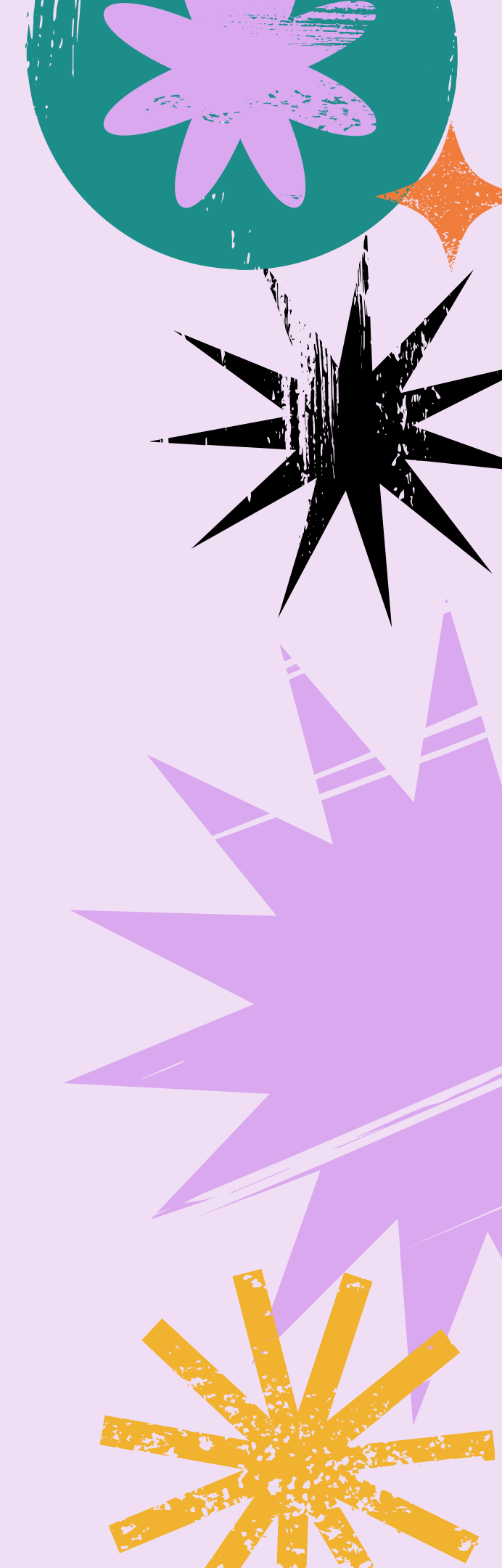
# SKILLION

skillion.app

# Uvod

Skillion je platforma za učenje s elementima igre osmišljena kako bi pomogla polaznicima u izgradnji vještina kroz interaktivne izazove i zadatke.

Svakodnevene zadatke i ciljeve učenja pretvara u iskustvo nalik igri.





# Skillion: Gamify Your Real Life Turn Habits into an RPG

Skillion is the habit gamification app that turns your daily goals into an epic RPG. Earn real-life XP for every task you complete, level up personalized skills, and defeat the final boss: procrastination.



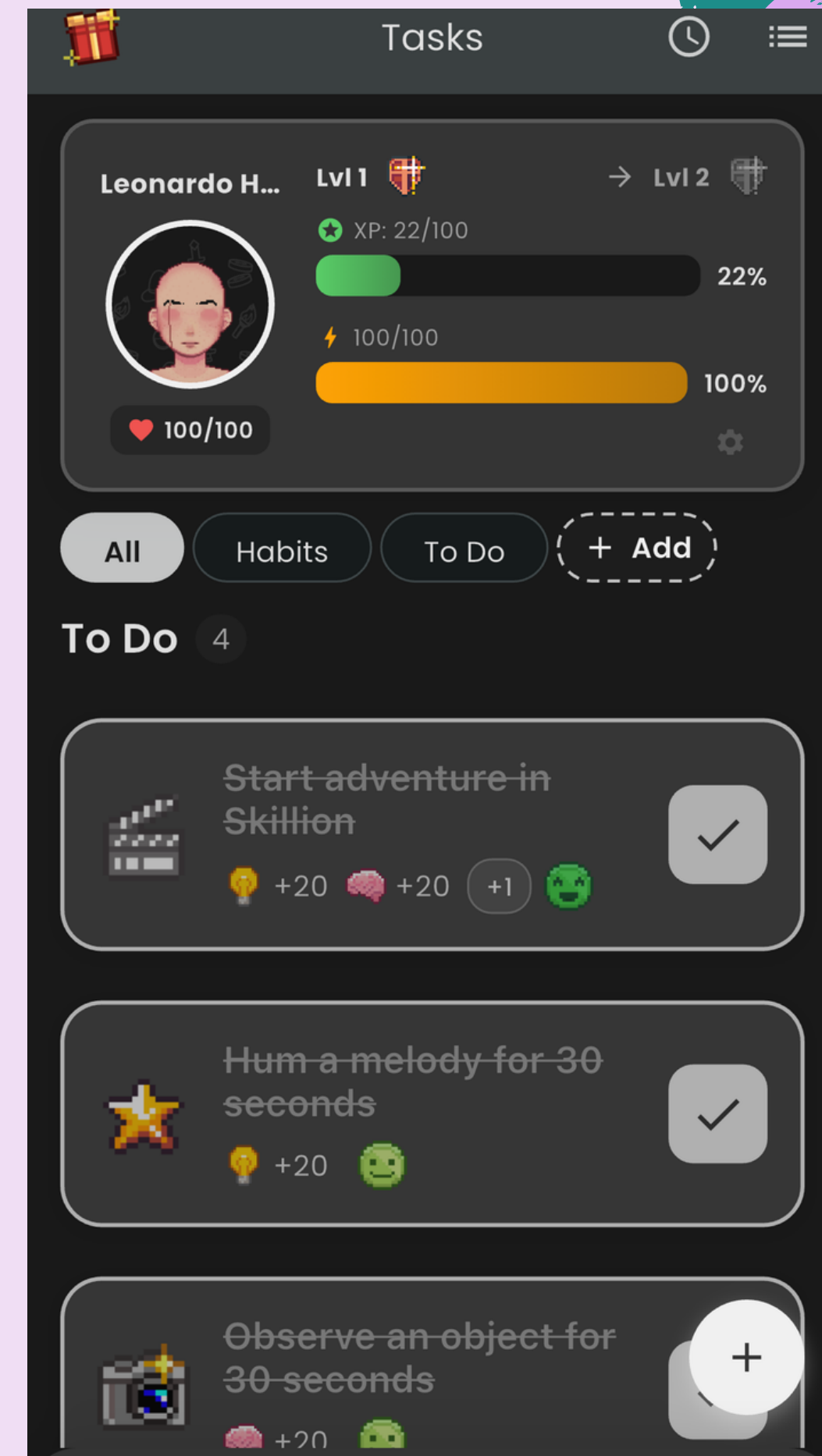
GET IT ON  
**Google Play**



DOWNLOAD ON  
**App Store**

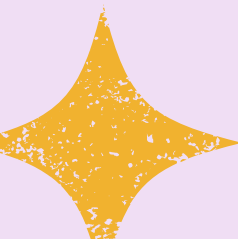
# Pristup aktivnostima učenja

Nakon prijave, polaznici mogu pristupiti aktivnostima učenja, pratiti svoj napredak i istraživati različite zadatke razvoja vještina.



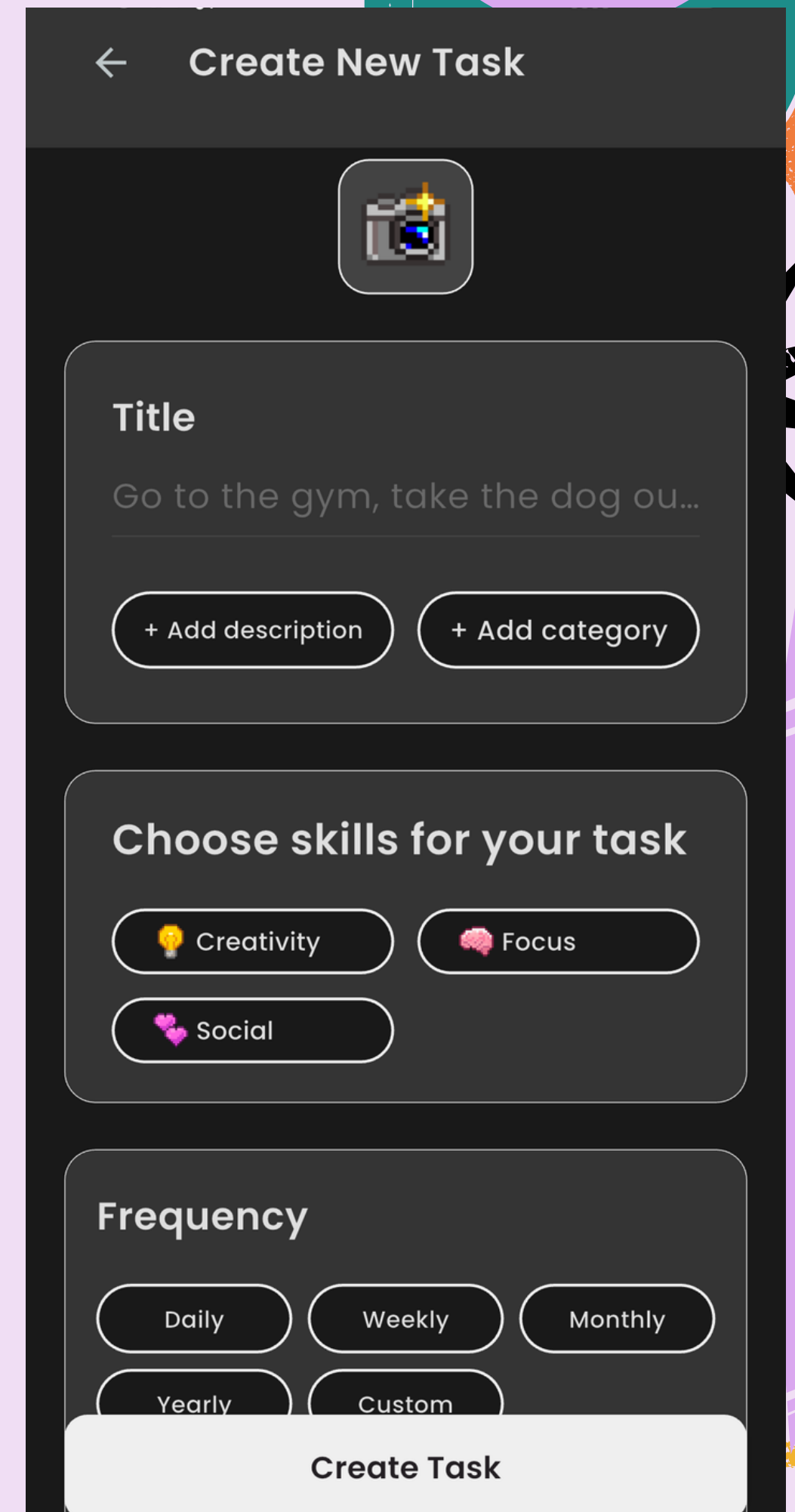
# Razvoj vještina kroz zadatke

Polaznici odabiru aktivnosti usmjerene na razvoj vještina poput rješavanja problema, kreativnosti i samomotivacije. Polaznici izvršavaju male zadatke i izazove koji potiču aktivno sudjelovanje i učenje.



# Motiviranje kroz gamifikaciju

Platforma koristi bodove, praćenje napretka i postignuća kako bi motivirala polaznike. Oni mogu vidjeti svoj napredak tijekom vremena, što potiče dosljedan trud i učenje.



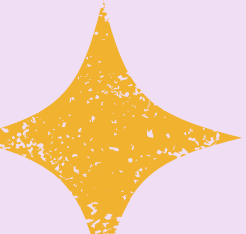
The screenshot shows a mobile application interface for creating a new task. At the top, there is a back arrow and the title "Create New Task". Below the title is a camera icon. The main form is divided into three sections:

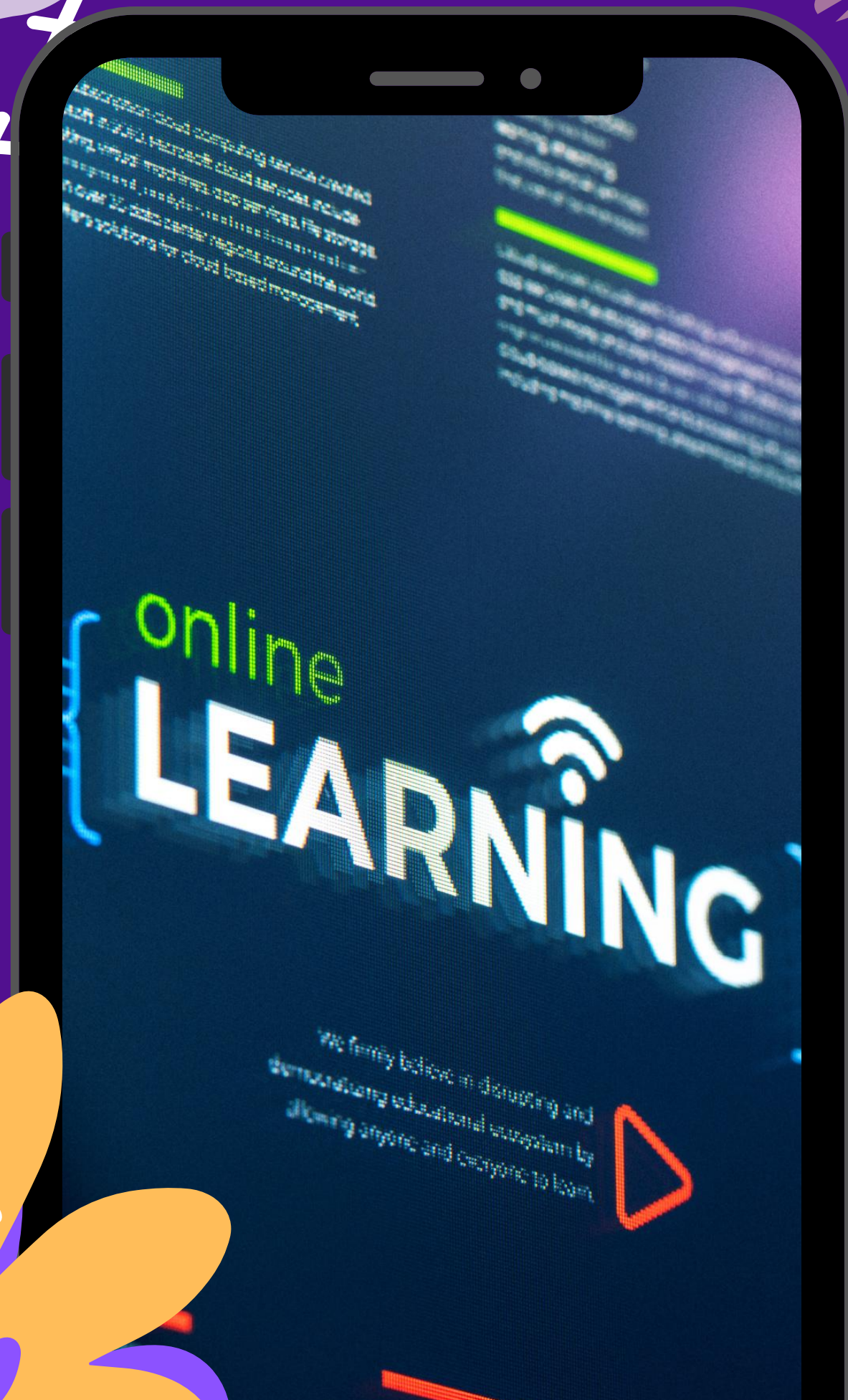
- Title:** A text input field containing "Go to the gym, take the dog ou...". Below the input are two buttons: "+ Add description" and "+ Add category".
- Choose skills for your task:** Three buttons with icons: "Creativity" (lightbulb), "Focus" (brain), and "Social" (hearts).
- Frequency:** Five buttons: "Daily", "Weekly", "Monthly", "Yearly", and "Custom".

At the bottom of the form is a large green button labeled "Create Task".

# Razvoj mekih vještina

Gamificirana struktura potiče upornost, postavljanje ciljeva i razvoj važnih mekih vještina.





# GamifiedEd: Gamification in adult education

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

**Doprinosi autora:**

**Pisani materijali:** Ljudska Univerza Lendava

**Grafike:** Canva

**Vizuali:** Skillion

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



**GamifiedEd**



Sufinancira  
Europska unija



PUČKO  
OTVORENO  
UČILIŠTE  
ČAKOVEC



LJUDSKA UNIVERZA LENDA  
NÉPI EGYETEM LENDVA

**#Kayros**

DIGITAL INNOVATION



ŽILINSKÁ UNIVERZITA  
V ŽILINE