Co-funded by the European Union

GamifiedEd

Zbirka primjera metoda gamifikacije u obrazovanju odraslih

Veljača, 2026.

Akronim projekta: GamifiedEd
Naziv projekta: GamifiedEd: Gamification in adult education
Broj projekta: 2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Co-funded by the European Union

GamifiedEd

IMPRESUM

Naziv projekta: GamifiedEd: Gamification in adult education

Akronim: GamifiedEd

Program: Erasmus+ Key Action 220 ADU

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

Trajanje projekta: 3. studenog, 2025. - 2. studenog, 2027.

Koordinator projekta: Pučko otvoreno učilište Čakovec

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

Web stranica projekta: gamifieded.pou-cakovec.hr

Nalov publikacije: *Zbirka primjera metoda gamifikacije u obrazovanju odraslih*

Sažetak:

Ovaj dokument predstavlja širok raspon ideja za povećanje angažmana polaznika u obrazovanju odraslih putem gamifikacije. Ističe 30 metoda kojima učenje postaje interaktivnije i zanimljivije. Takve metode učenja uključuju bedževe, izazove, nagrade, timska natjecanja, igranje uloga i pripovijedanje (*engl. storytelling*). Uz to, dokument istražuje korištenje glasovanja među kolegama (*engl. peer voting*), kolaborativnih misija i bodova, što učenje može učiniti zanimljivijim. Dokument također objašnjava razine (*engl. levels*), trake napretka, zadatke potrage, rang-liste, certifikate, avatare i nizove (*engl. streaks*). Svaka je metoda objašnjena na jasan i pristupačan način, uz praktične primjere kako se može primijeniti u kontekstu obrazovanja odraslih. Nadalje, dokument ističe primjere organizacija i platformi za digitalno učenje koje uspješno provode ove pristupe. Primjerice, tvrtke i platforme kao što su IBM, Salesforce Trailhead, LinkedIn Learning, Kahoot!, Mursion i Duolingo koriste neke od ovih metoda gamifikacije. Glavna ideja ovog dokumenta je pomoći nastavnicima i predavačima u obrazovanju odraslih u povećanju motivacije i sudjelovanja polaznika. Gamifikacija može pridonijeti višim razinama angažmana, podržati polaznike u praćenju vlastitog napretka te potaknuti suradnju i aktivno sudjelovanje. Ove se metode mogu primijeniti u različitim obrazovnim okruženjima, poput učioničke nastave, online učenja ili osposobljavanja na radnom mjestu. Također mogu biti korisne za učenje jezika, digitalnih vještina i profesionalni razvoj.

Co-funded by the European Union

GamifiedEd

Izjava o odricanju odgovornosti: *Financira Europska unija. Izneseni stavovi i mišljenja isključivo su stavovi i mišljenja autora i ne odražavaju nužno stavove Europske unije ili AMPEU-a. Ni Europska unija ni tijelo koje dodjeljuje bespovratna sredstva ne mogu se smatrati odgovornima za njih.*

Autorsko pravo: *Na rezultate projekta ne primjenjuju se nikakve naknade, naplate niti ograničenja pristupa. Rezultate mogu koristiti edukatori, polaznici, organizacije, donositelji politika i šira javnost diljem Europe i šire, čime se podupire održivost i dugoročni učinak nakon završetka projekta.*

Ova publikacija licencirana je za javnu uporabu pod licencom Creative Commons Imenovanje – Nekomercijalno (CC BY-NC 4.0).

TABLICA SADRŽAJA

1 Uvod **1**

1.1 Bedževi 2

1.2 Izazovi 3

1.3 Nagrade 4

1.4 Timska natjecanja 5

1.5 Igranje uloga (*engl. Role-Playing*) 6

1.6 Učenje pripovijedanjem (*engl. Storytelling*) ili narativno učenje 7

1.7 Glasovanje među kolegama (*engl. Peer Voting*) 8

1.8 Kolaborativne misije 9

1.9 Priznanja za postignuća 10

1.10 Ploče postignuća iz stvarnog svijeta 11

1.11 Bodovi 12

1.12 Razine (*engl. Levels*) 13

1.13 Trake napretka 14

1.14 Sadržaj koji se otključava 15

1.15 Zadaci s vremenskim ograničenjem 16

1.16 Stabla vještina (*engl. Skill Trees*) 17

1.17 Trenutačna povratna informacija 18

1.18 Interaktivni kvizovi 19

1.19 Igre simulacije 20

1.20 Zadaci završnih izazova (*engl. Boss Battle Tasks*) 21

1.21 Rang liste (*engl. Leaderboards*) 22

1.22 Misije (*engl. Quests*) 23

1.23 Certifikati kao prekretnica postignuća 24

1.24 Avatari 25

1.25 Dnevni ili tjedni nizovi (*engl. Streaks*) 26

1.26 Misije rješavanja misterija ili problema 27

1.27 Skriveni bonusi 28

1.28 Putevi temeljeni na izboru 29

1.29 Kartice misija 30

1.30 Bodovi iskustva *(engl. Experience Points (XP))* 31

2 Zaključak **32**

1 Uvod

Ovaj dokument predstavlja 30 metoda gamifikacije razvijenih u okviru Erasmus+ projekta GamifiedEd i osmišljenih za korištenje u obrazovanju odraslih. Gammifikacija se odnosi na korištenje elemenata inspiriranih igrama – kao što su bedževi, bodovi, misije, izazovi, sustavi povratnih informacija, ljestvice poretka i praćenje napretka – kako bi učenje postalo zanimljivije, interaktivnije i motivirajuće za odrasle polaznike.

Dokument je namijenjen predavačima u obrazovanju odraslih, pružateljima strukovnog obrazovanja, organizacijama i ustanovama za cjeloživotno učenje, nevladinim organizacijama i institucijama uključenim u poučavanje odraslih i profesionalni razvoj. Također pruža podršku projektnim partnerima i stručnjacima u osmišljavanju kurikuluma i organizacijama zainteresiranima za integraciju inovativnih pristupa usmjerenih na polaznika u obrazovnu praksu.

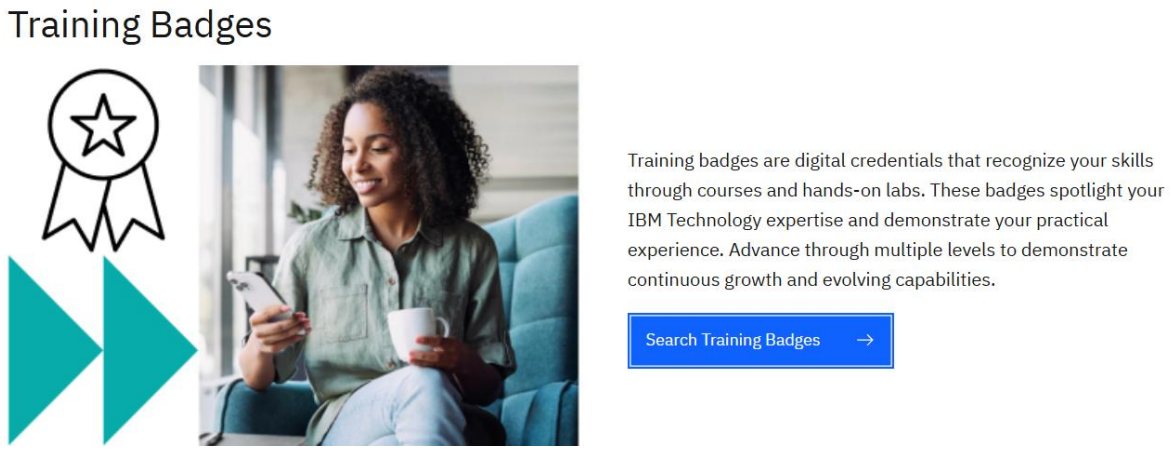
Cilj je ovog dokumenta pružiti praktičnu inspiraciju i konkretne primjere kako se gamifikacija može uspješno primijeniti u kontekstu obrazovanja odraslih. Odrasli se polaznici često suočavaju s izazovima povezanim s motivacijom, upravljanjem vremenom, sudjelovanjem u obrazovnom procesu i dugoročnim angažmanom. Gamificirane metode učenja mogu pomoći u rješavanju ovih izazova stvaranjem dinamičnijih, inkluzivnijih i ispunjavajućih iskustava učenja koja potiču aktivno sudjelovanje, suradnju i kontinuirani napredak.

Kroz projekt GamifiedEd, ove su metode prikupljene i strukturirane kako bi podržale predavače u provedbi poticajnih nastavnih praksi u formalnim, neformalnim i radnim okruženjima. Dokument ističe pristupe koji mogu povećati motivaciju polaznika, poboljšati pamćenje, podržati razvoj vještina te ojačati digitalne i socijalne kompetencije.

Svaki primjer u dokumentu prati jasnu strukturu koja uključuje opis metode, njezinu primjenu u obrazovanju odraslih, primjer tvrtke ili platforme te izvor za daljnje istraživanje. Predstavljanjem prilagodljivih i jednostavnih praksi, ovaj dokument služi kao praktičan resurs za predavače i ustanove koje nastoje modernizirati učenje odraslih putem gamifikacije i inovativnih obrazovnih strategija.

1.1 Bedževi

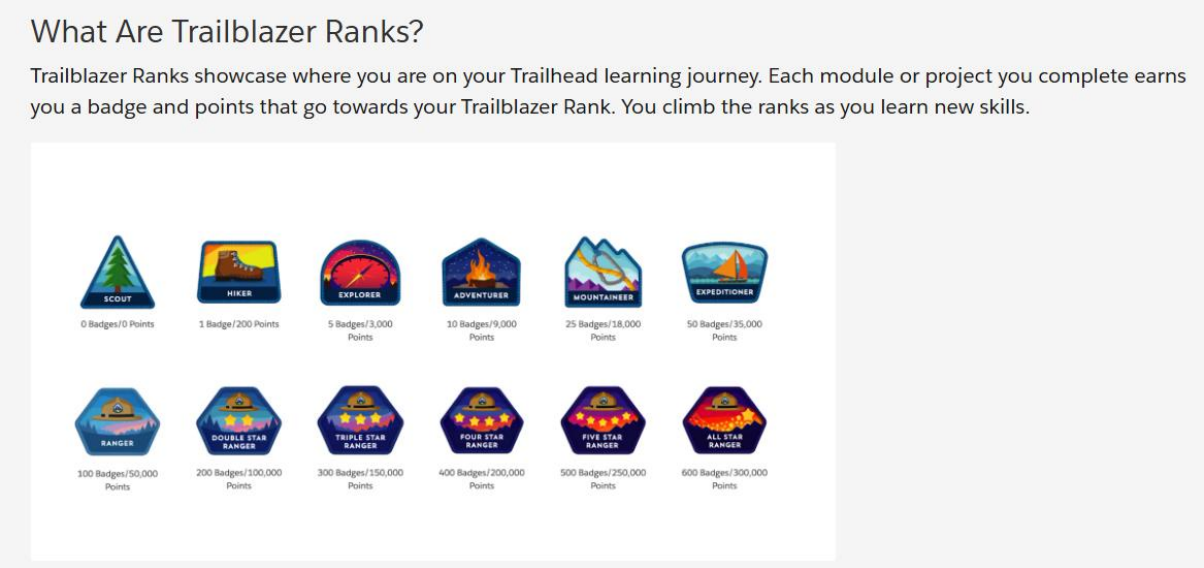
Opis:	Bedževi su vizualni simboli koji se dodjeljuju kada polaznici završe zadatak, pokažu vještinu ili ostvare određeni uspjeh. Polaznicima pružaju priznanje i čine napredak vidljivim.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Odrasli polaznici mogu nakon završetka modula dobiti bedževe kao priznanja za timski rad, komunikaciju, online sigurnost ili vještine zapošljivosti. Digitalni bedževi mogu se dodati u CV, portfelj ili LinkedIn profil.
Primjer:	IBM koristi digitalne bedževe putem IBM SkillsBuild i IBM Training. Polaznici koji završe "Cybersecurity Fundamentals" mogu dobiti verificirani bedž koji potvrđuje poznavanje koncepata i praksi kibernetičke sigurnosti.
Izvor:	IBM SkillsBuild / IBM edukacija: https://www.ibm.com/training/badge/cybersecurity-fundamentals



Slika 1: Primjer bedževa u IBM edukaciji.

1.2 Izazovi

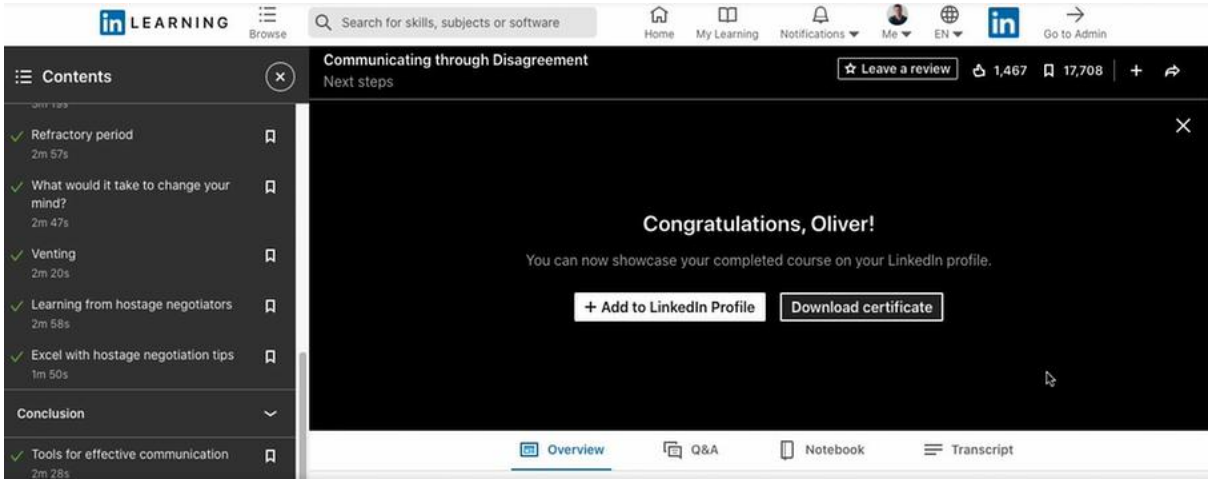
Opis:	Izazovi su kratki praktični zadaci koji od polaznika traže aktivnu primjenu znanja. Konkretiziraju proces učenja i pomažu polaznicima u izgradnji samopouzdanja.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu ispunjavati tjedne izazove kao što su jednominutni govor, rješavanje sukoba na radnom mjestu ili predstavljanje ideje grupi.
Primjer:	Salesforce Trailhead koristi module, projekte i praktične aktivnosti. Polaznici ispunjavaju praktične zadatke i zarađuju bodove i bedževe koji doprinose njihovom rangu učenja.
Izvor:	Salesforce Trailhead: https://trailhead.salesforce.com/content/learn/modules/trailhead-road-to-ranger/learn-about-trailblazer-ranks



Slika 2: Primjer izazova u Salesforce Trailhead.

1.3 Nagrade

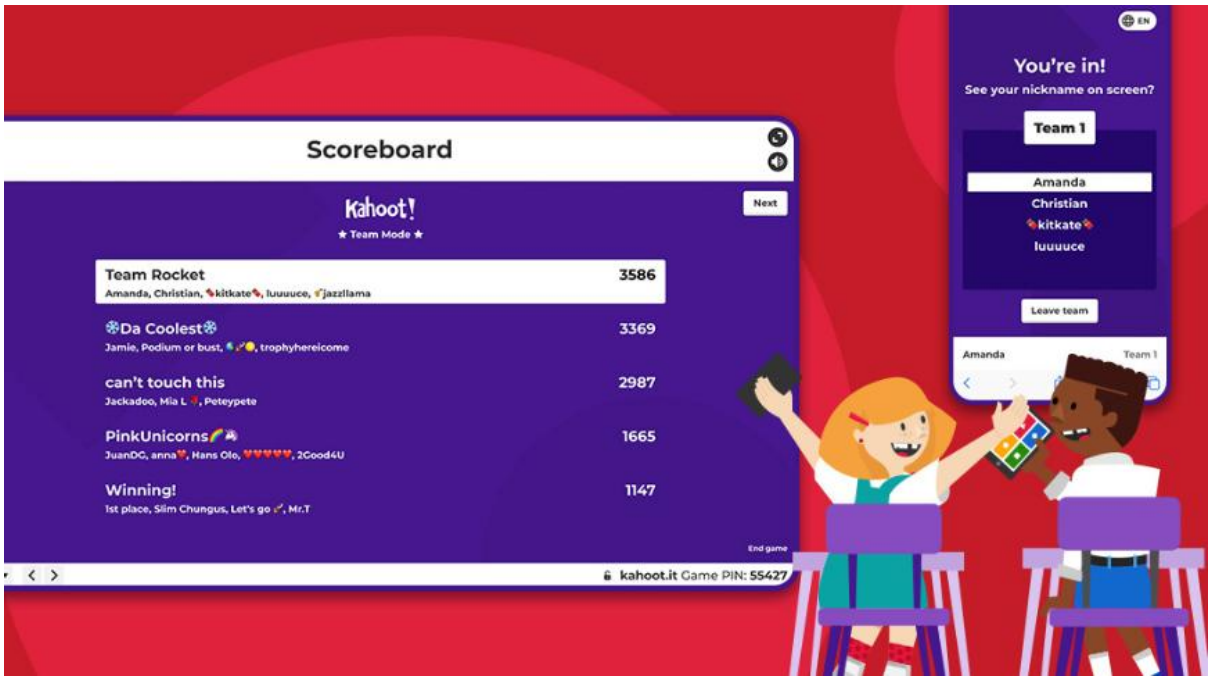
Opis:	Nagrade su mali oblici priznanja za trud, napredak ili postignuće. To mogu biti certifikati, pohvale, javno priznanje ili dodatne prilike za učenje.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Nagrade se mogu dodijeliti nakon redovitog pohađanja, pomaganja kolegama, završetka tjednih zadataka ili modula. Trebaju poticati motivaciju, a ne zamijeniti cilj učenja.
Primjer:	LinkedIn Learning dodjeljuje Certifikate o završetku (Certificates of Completion) kada polaznici završe tečajeve. Ti certifikati pomažu polaznicima u prilaganju dokaza o profesionalnom razvoju poslodavcima ili kolegama.
Izvor:	LinkedIn Learning: https://www.linkedin.com/help/learning/answer/a705867



Slika 3: Primjer nagrada u LinkedIn Learning.

1.4 Timska natjecanja

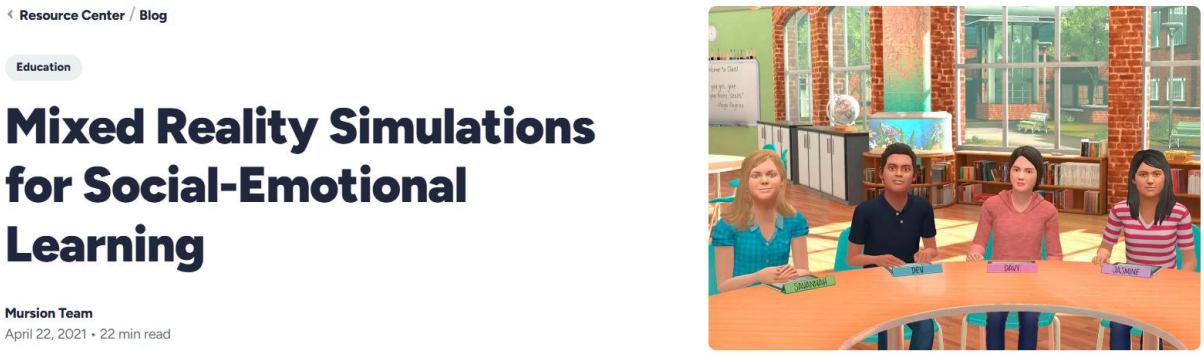
Opis:	Timska natjecanja dijele polaznike u grupe koje zajednički rade na postizanju istog cilja. Potiču komunikaciju, suradnju i odgovornost.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Odrasli polaznici mogu se natjecati u timovima kako bi riješili probleme na radnom mjestu, izradili prezentaciju ili izvršili praktični zadatak na najprofesionalniji mogući način.
Primjer:	Kahoot! koristi bodove i rang-liste u kvizovima. Edukatori mogu podijeliti odrasle polaznike u timove i omogućiti grupama da se natječu dok ponavljaju obrazovni sadržaj na zabavan način.
Izvor:	Kahoot!: https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/115002303908-How-points-work



Slika 4: Primjer timskih natjecanja u Kahoot!-u.

1.5 Igranje uloga (*engl. Role-Playing*)

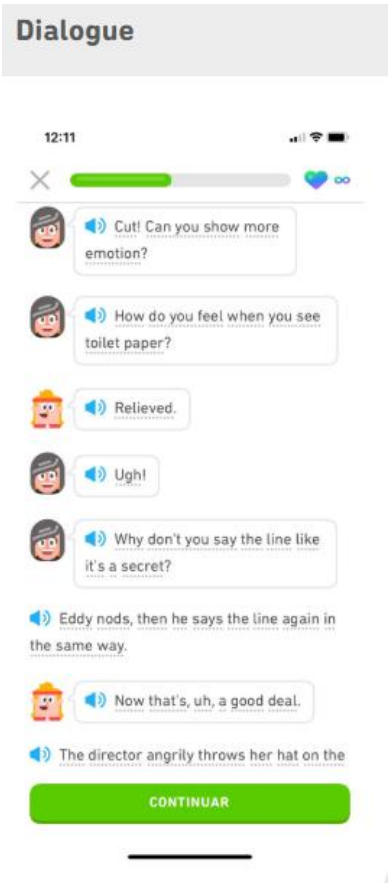
Opis:	Igranje uloga omogućuje polaznicima uvježbavanje realističnih situacija preuzimanjem različitih uloga. Korisno je za razvoj vještina komunikacije, empatije, službe za korisnike, rješavanje sukoba i liderstvo.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu vježbati razgovor s "teškim" klijentom, davanje povratnih informacija, traženje pomoći na poslu ili rješavanje nesuglasica s kolegom.
Primjer:	Mursion uključuje simulacije za osposobljavanje na radnom mjestu i u obrazovanju. Polaznici mogu vježbati zahtjevne razgovore s avatarima u opuštenoj atmosferi.
Izvor:	Mursion: https://www.mursion.com/solutions/education/



Slika 5: Primjer igranja uloga u Mursionu.

1.6 Pripovijedanje (*engl. Storytelling*) ili narativno učenje

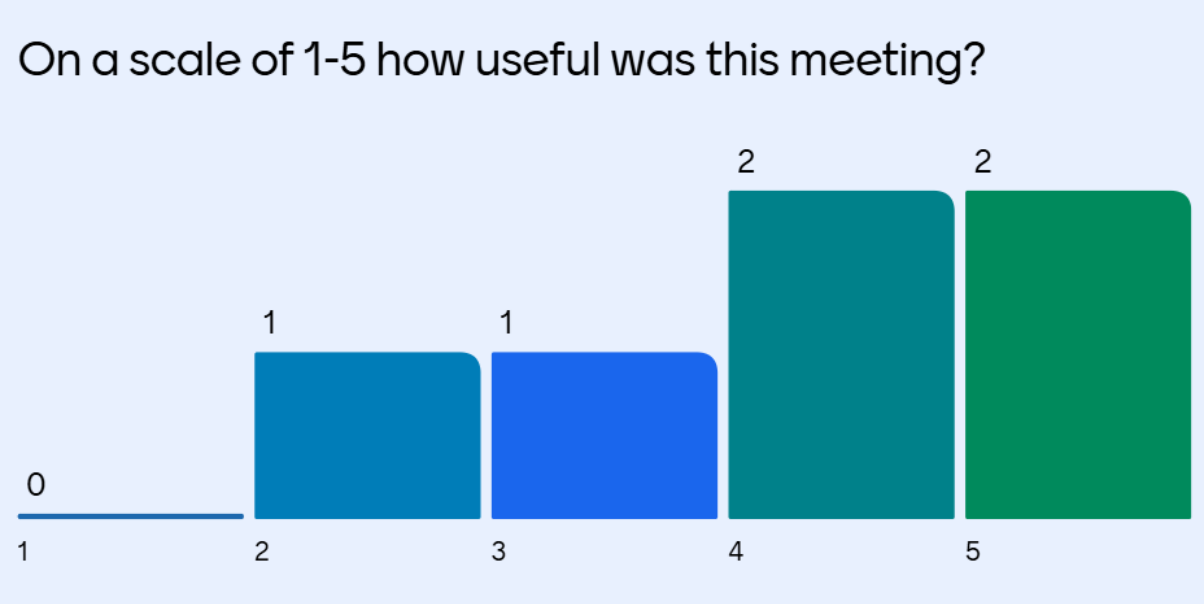
Opis:	Pripovijedanje kroz priču, lik ili situaciju učenje čini smislnijim. Pomaže odraslim polaznicima da se emocionalno povežu sa stvarnim problemima i razmisle o odlukama koje donose na radnom mjestu.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu pratiti priču s radnog mjesta i odlučiti kako odgovoriti na stres, sukob, pritužbe kupaca ili probleme u timskom radu.
Primjer:	Duolingo koristi jezične aktivnosti temeljene na pričama gdje polaznici prate dijaloge i odgovaraju na pitanja. To pokazuje kako narativ može učenje učiniti aktivnijim i korisnijim za pamćenje.
Izvor:	Duolingo: https://blog.duolingo.com



Slika 6: Primjer pripovijedanja ili narativnog učenja u Duolingu.

1.7 Glasovanje među kolegama (*engl. Peer Voting*)

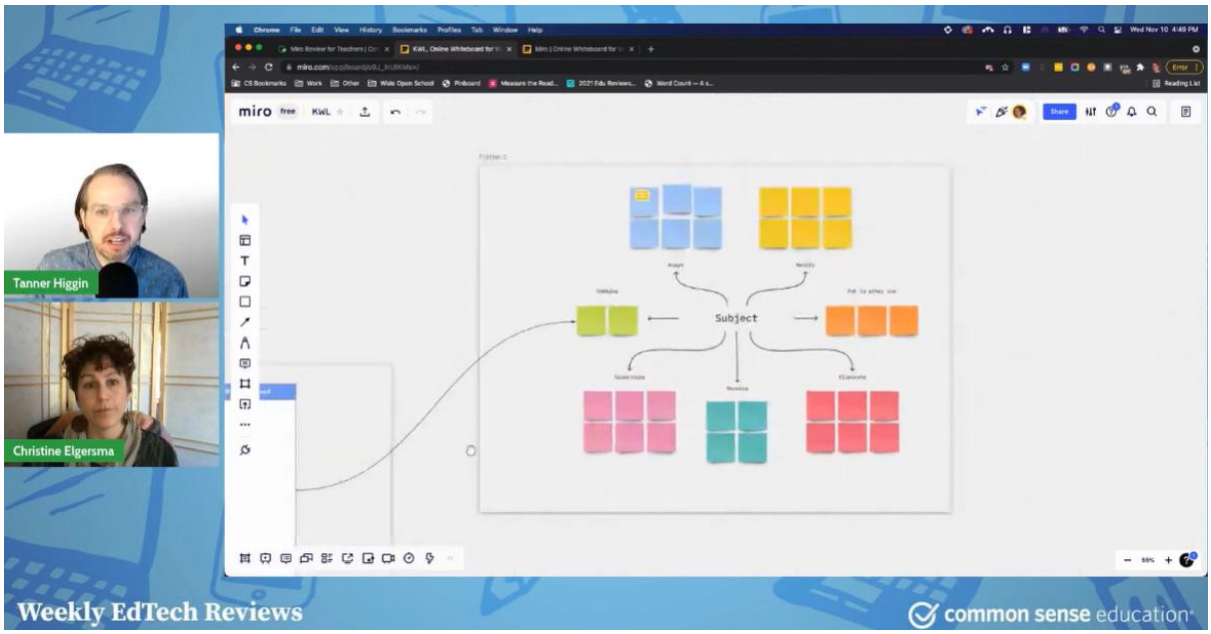
Opis:	Glasovanje među kolegama omogućuje polaznicima da biraju, ocjenjuju ili daju povratne informacije o radu svojih kolega. Taj princip povećava sudjelovanje i pruža polaznicima društveno priznanje.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu glasovati za najjasniju prezentaciju, najbolju strategiju timskog rada ili najpraktičnije rješenje za problem na radnom mjestu.
Primjer:	Mentimeter koristi ankete uživo, kvizove i glasovanje publike. Edukatori mogu tražiti od odraslih da glasuju tijekom sesije i koriste rezultate za raspravu i povratne informacije.
Izvor:	Mentimeter: https://www.mentimeter.com/features/live-polling



Slika 7: Primjer glasovanja među kolegama u Mentimeteru.

1.8 Kolaborativne misije

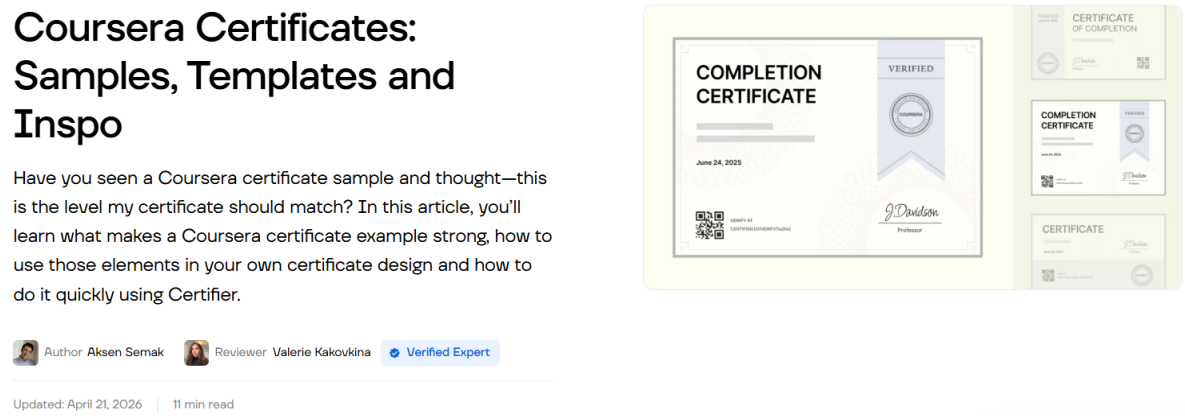
Opis:	Kolaborativne misije su grupni zadaci u kojima polaznici moraju surađivati kako bi postigli zajednički cilj. Jačaju vještine timskog rada, planiranja, slušanja i zajedničke odgovornosti.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Odrasli polaznici mogu izvršiti misiju kao što je planiranje događaja, izrada plakata za nastavu, rješavanje problema u zajednici ili priprema grupne prezentacije.
Primjer:	Miro se koristi kao kolaborativna bijela ploča na kojoj timovi mogu razmjenjivati ideje, planirati, glasovati i surađivati u stvarnom vremenu. Na taj se način potiče grupni rad temeljen na misijama.
Izvor:	Miro: https://miro.com/whiteboard/



Slika 8: Primjer kolaborativnih misija u Miro-u.

1.9 Priznanje za postignuti uspjeh

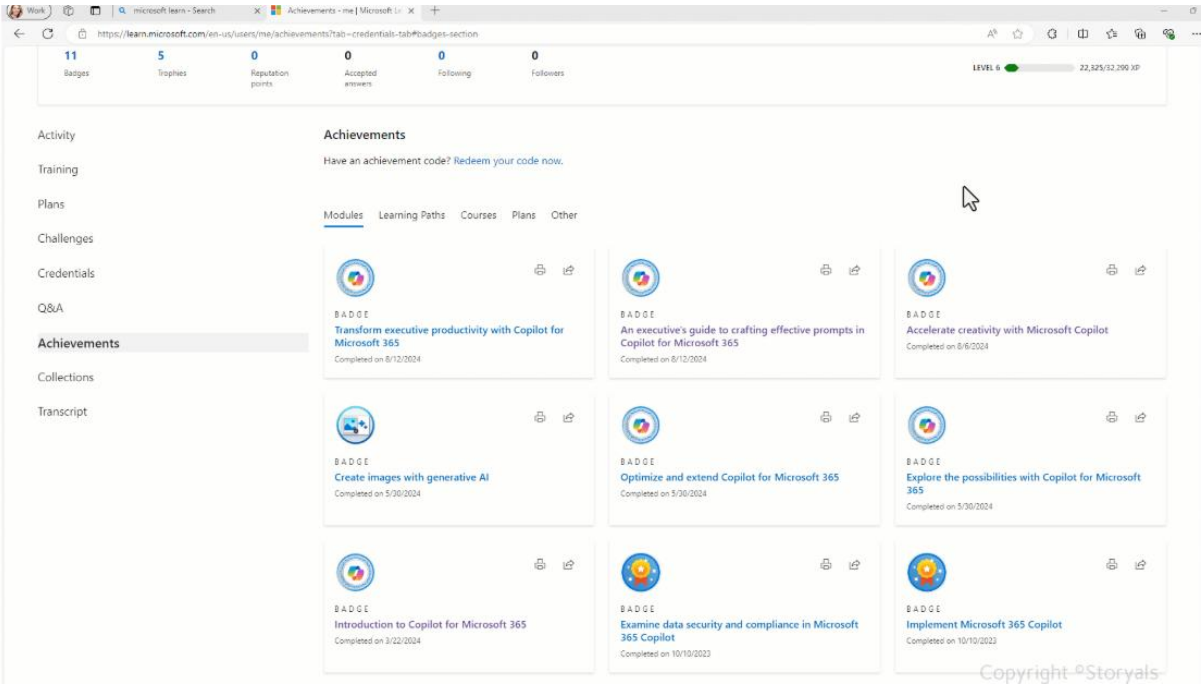
Opis:	Priznanja za postignuti uspjeh označavaju važne točke napretka u učenju. Pomažu odraslim polaznicima da se osjećaju ponosno i motivirano za nastavak učenja.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Na kraju modula ili tjedna, nastavnik može pohvaliti polaznike koji su poboljšali svoj uspjeh, završili zadatke ili postigli osobni cilj.
Primjer:	Coursera koristi certifikate za označavanje postizanja cilja učenja. Polaznici mogu koristiti te certifikate kao dokaz profesionalnog napretka.
Izvor:	Coursera: https://www.coursera.support/s/article/learner-000001187



Slika 9: Primjer proslave prekretnica u Courseri.

1.10 Ploče postignuća iz stvarnog svijeta

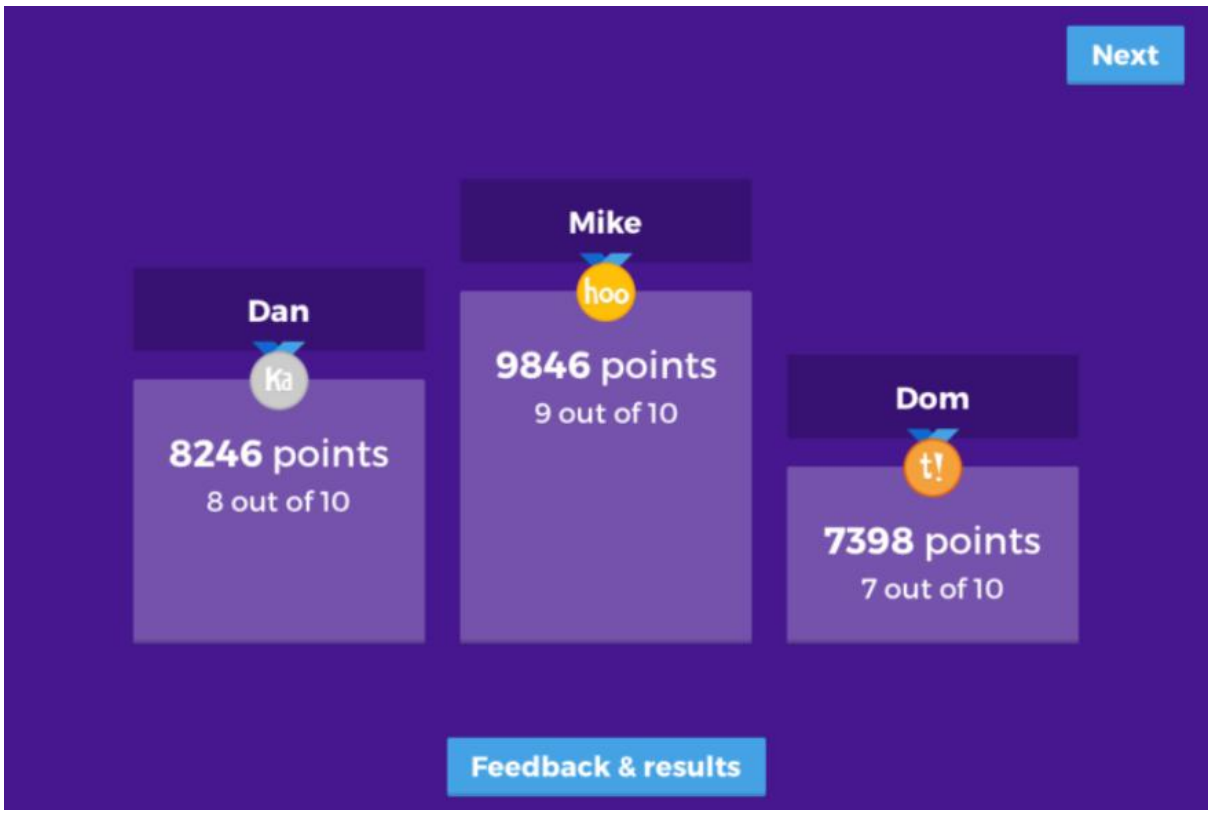
Opis:	Ploče postignuća prikazuju završene zadatke i napredak na nekom vidljivom mjestu. Povezuju učenje sa stvarnim vještinama i motiviraju polaznike da se nastave usavršavati.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Razredna ploča može prikazivati postignuća kao što su 'govorio pred grupom', 'riješio zadatak sukoba' ili 'pomogao kolegi u rješavanju digitalnog zadatka'.
Primjer:	Microsoft Learn profili uključuju postignuća kao što su bedževi, trofeji i bodovi iskustva (engl. XP). Polaznici mogu vidjeti i dijeliti završena postignuća sa svog profila.
Izvor:	Microsoft Learn: https://learn.microsoft.com/en-us/training/support/faq



Slika 10: Primjer ploča postignuća iz stvarnog svijeta u Microsoft Learn.

1.11 Bodovi

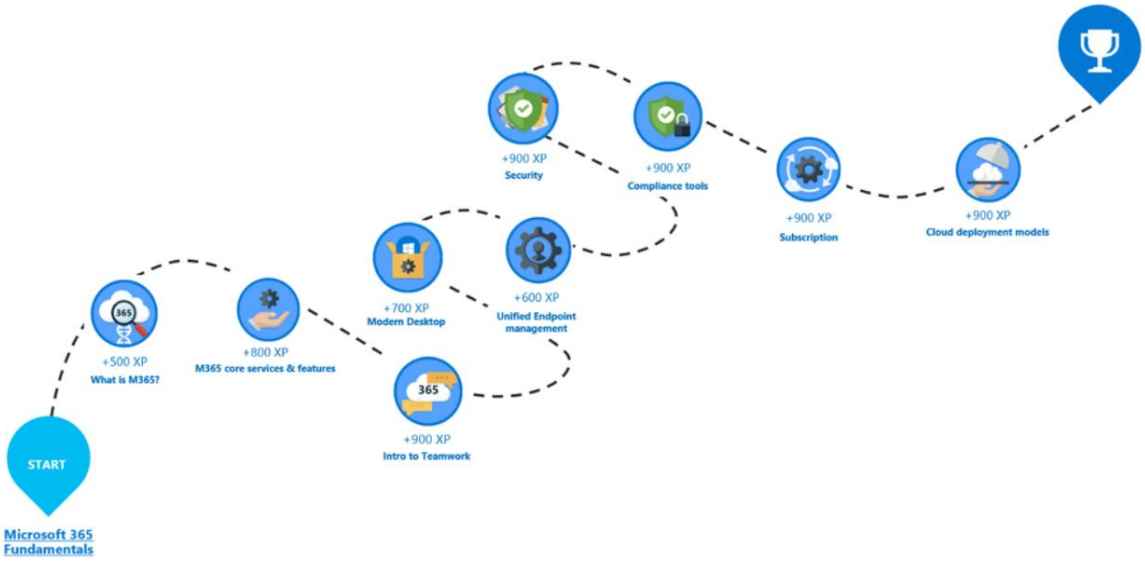
Opis:	Bodovi su brojčane nagrade koje se daju za izvršene zadatke, točne odgovore ili aktivno sudjelovanje. Čine napredak lakšim za mjerenje.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu zaraditi bodove za ispunjavanje vježbi vezanih za e-poštu, proračunske tablice, online sigurnost i upravljanje datotekama.
Primjer:	Kahoot! dodjeljuje bodove za točne odgovore u kvizovima. To se može koristiti u nastavi digitalne pismenosti za ponavljanje internetske sigurnosti ili osnova računala.
Izvor:	Kahoot!: https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/115002303908-How-points-work



Slika 11: Primjer bodova u Kahoot!-u

1.12 Razine (*engl. Levels*)

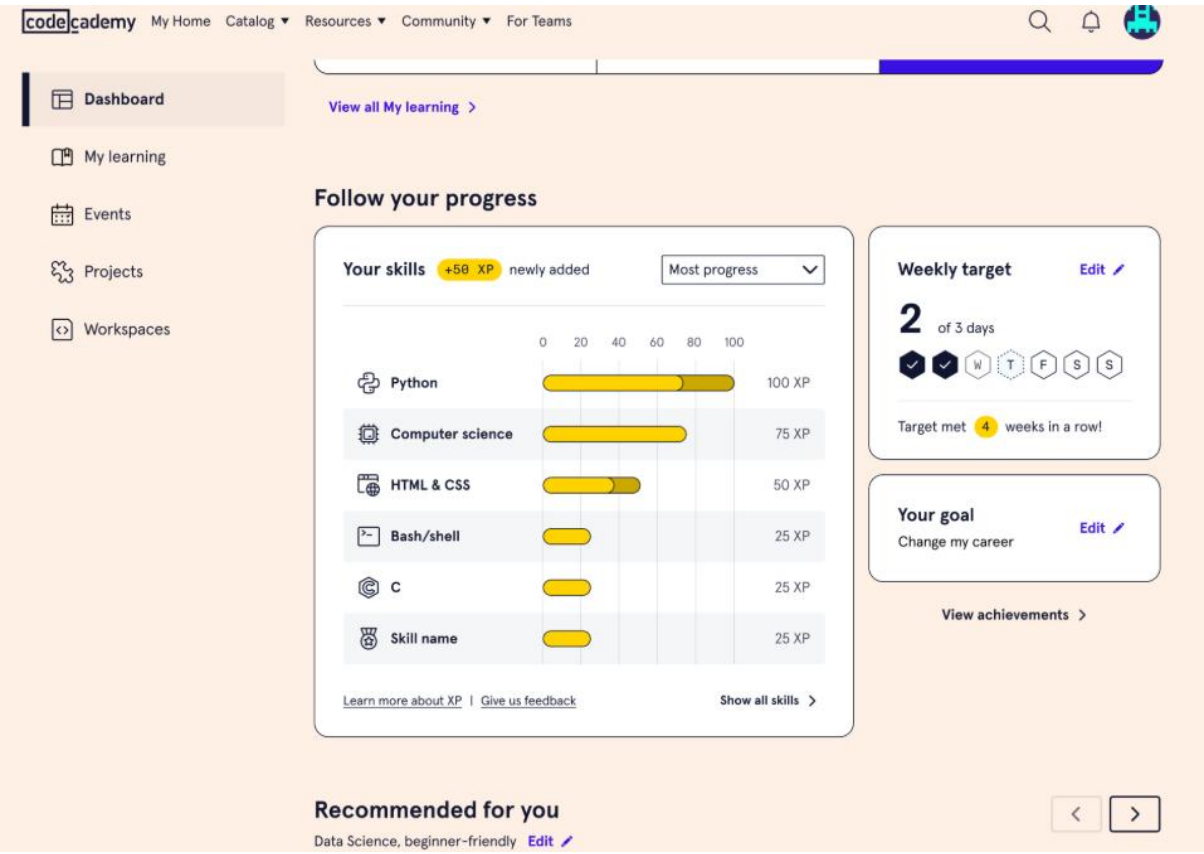
Opis:	Razine dijele učenje u faze, od lakših prema težima. Pomažu polaznicima razumjeti što slijedi i smanjuju preopterećenje.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Digitalna pismenost može se organizirati u Razinu 1 (osnove e-pošte), Razinu 2 (tablice), Razinu 3 (online alati za suradnju) i Razinu 4 (online sigurnost).
Primjer:	Microsoft Learn koristi staze učenja, module, postignuća i bodove iskustva (*engl. XP*) za strukturiranje napretka kroz tehnološke vještine.
Izvor:	Microsoft Learn: https://learn.microsoft.com/en-us/training/support/faq



Slika 12: Primjer razina u Microsoft Learn-u

1.13 Trake napretka

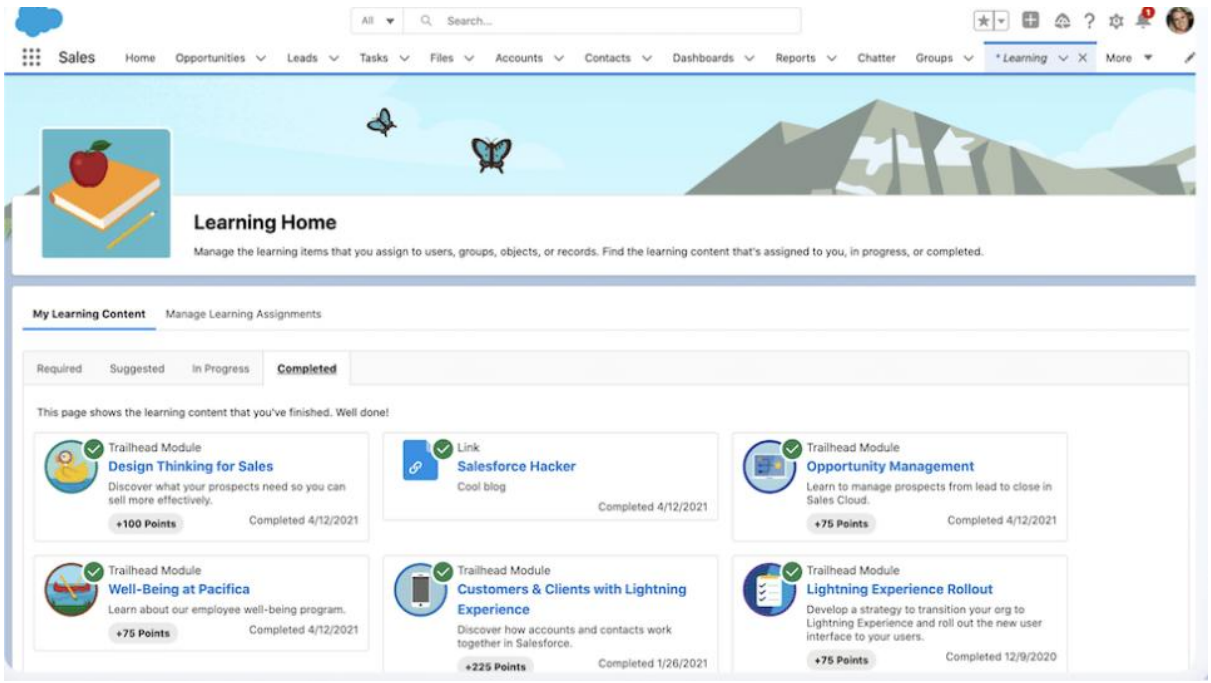
Opis:	Trake napretka vizualno pokazuju koliki je dio tečaja ili zadatka završen. Pomažu polaznicima da ostanu orijentirani na učenje i motivirani.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Online tečaj digitalne pismenosti može pokazati polaznicima da su završili 40%, 70% ili 100% tečaja nakon završetka modula.
Primjer:	Codecademy koristi praćenje napretka i Skill XP kako bi pomogao polaznicima da vide napredak dok završavaju lekcije kodiranja i tečajeve.
Izvor:	Codecademy: https://www.codecademy.com/resources/blog/introducing-codecademy-skill-xp



Slika 13: Primjer traka napretka u Codecademy.

1.14 Sadržaj koji se otključava

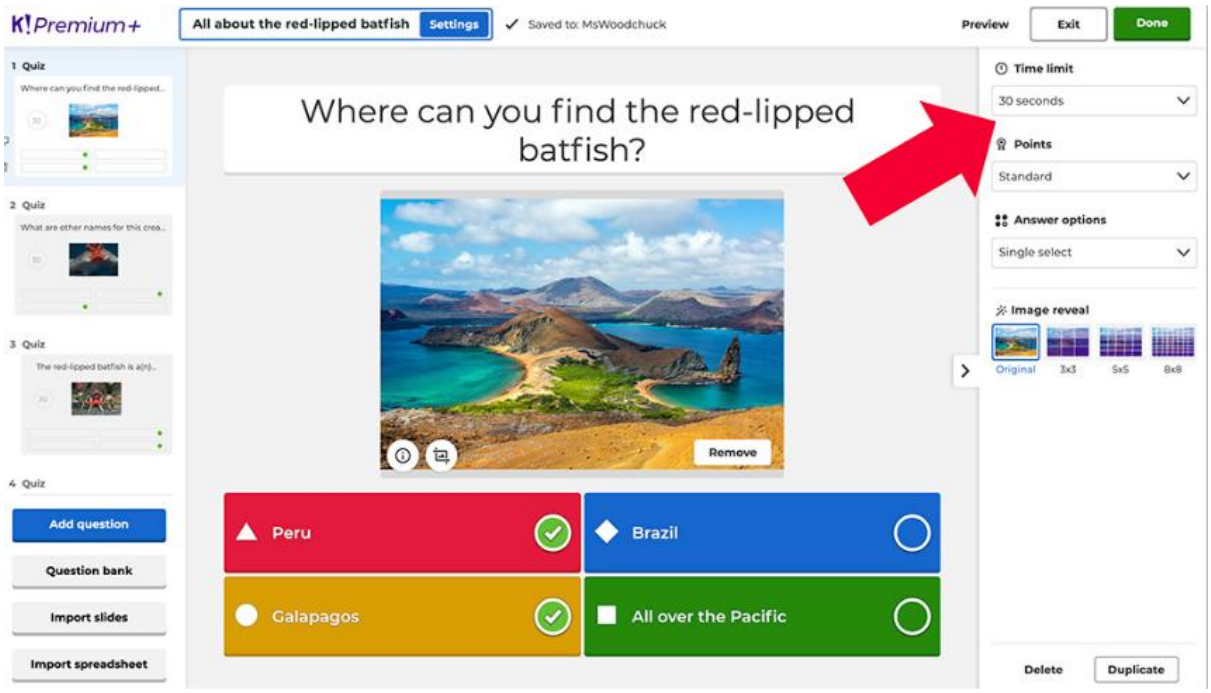
Opis:	Sadržaj koji se otključava znači da polaznici dobivaju pristup novim zadacima tek nakon što završe prethodne korake. To održava učenje strukturiranim i sprječava zbunjenost.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Modul "Online sigurnost" može se otključati tek nakon što polaznici završe "Osnove interneta". To pomaže odraslima da grade vještine korak po korak.
Primjer:	Salesforce Trailhead organizira učenje kroz staze i module. Polaznici završavaju strukturirani sadržaj i grade put prema bedževima i rangovima.
Izvor:	Salesforce Trailhead: https://trailhead.salesforce.com/trailblazer-ranks



Slika 14: Primjer sadržaja koji se otključava na platformi za online učenje.

1.15 Zadaci s vremenskim ograničenjem

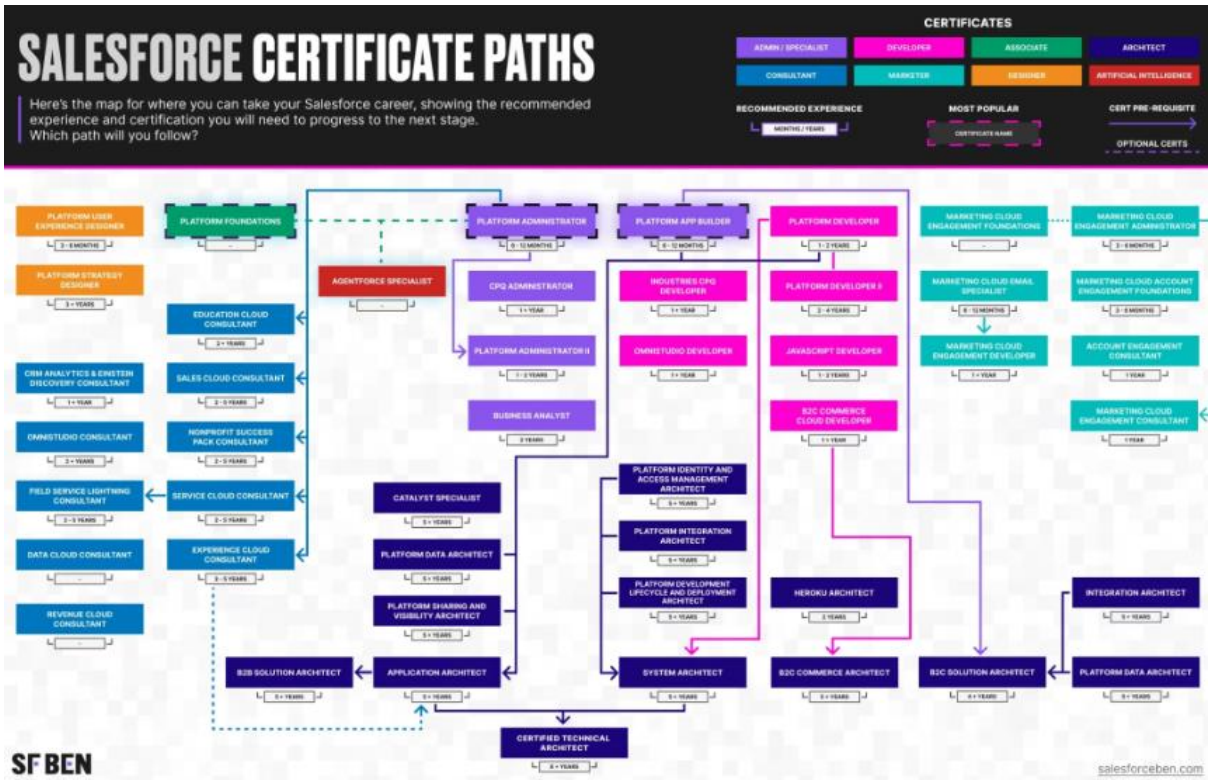
Opis:	Zadaci s vremenskim ograničenjem traže od polaznika da završe aktivnost unutar određenog vremena. Dodaju fokus i pripremaju polaznike za stvarne radne situacije gdje je važna brzina.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu imati 10 minuta da formatiraju tablicu, pošalju e-poštu s privitkom ili pronađu pouzdane informacije online.
Primjer:	Kahoot! kvizovi koriste pitanja s vremenskim ograničenjem, što može trenirati brzo prisjećanje i donošenje odluka tijekom aktivnosti ponavljanja digitalne pismenosti.
Izvor:	Kahoot!: https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/115002303908-How-points-work



Slika 15: Primjer zadatka s vremenskim ograničenjem u Kahoot!-u.

1.16 Stabla vještina (*engl. Skill Trees*)

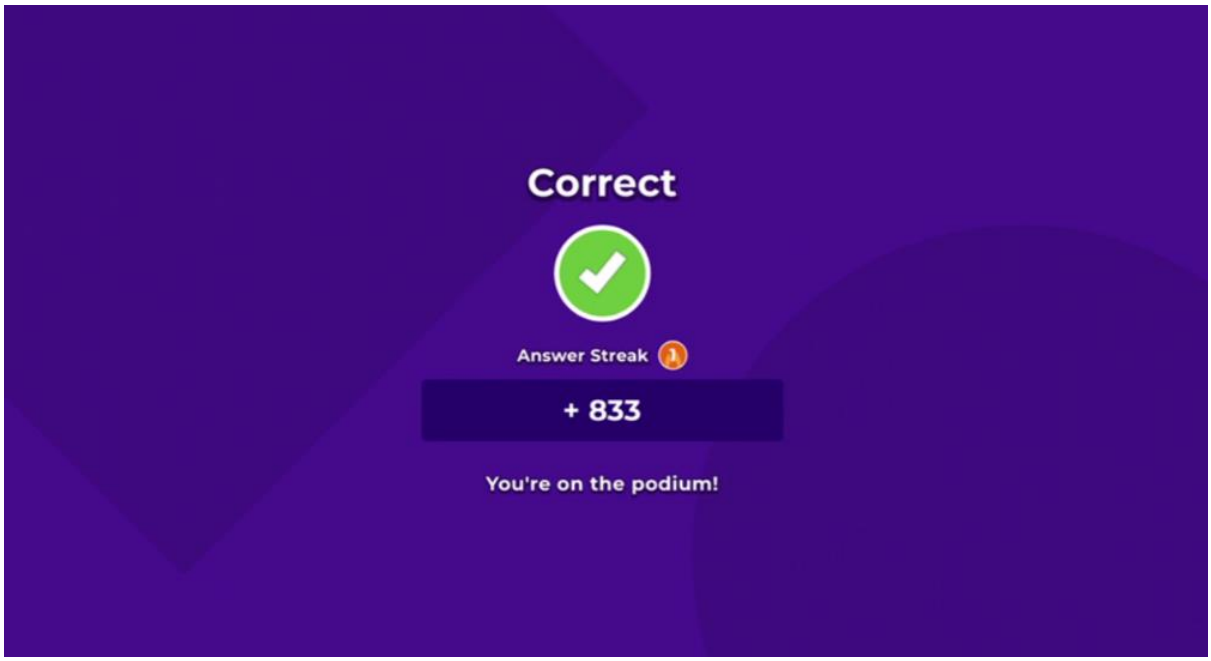
Opis:	Stabla vještina pokazuju različite puteve učenja i načine na koji se vještine povezuju. Ona pomažu polaznicima da odaberu ono što im je prioritet kod učenja te da prate svoj napredak.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Stablo vještina digitalne pismenosti može uključivati grane za e-poštu, obradu teksta, tablice, online suradnju i internetsku sigurnost.
Primjer:	Salesforce Trailhead koristi karijerne staze, puteve, module, bedževe i rangove kako bi prikazao strukturirani razvoj vještina na vizualan i poticajan način.
Izvor:	Salesforce Trailhead: https://trailhead.salesforce.com/trailblazer-ranks



Slika 16: Primjer stabala vještina u Salesforce Trailhead.

1.17 Trenutačna povratna informacija

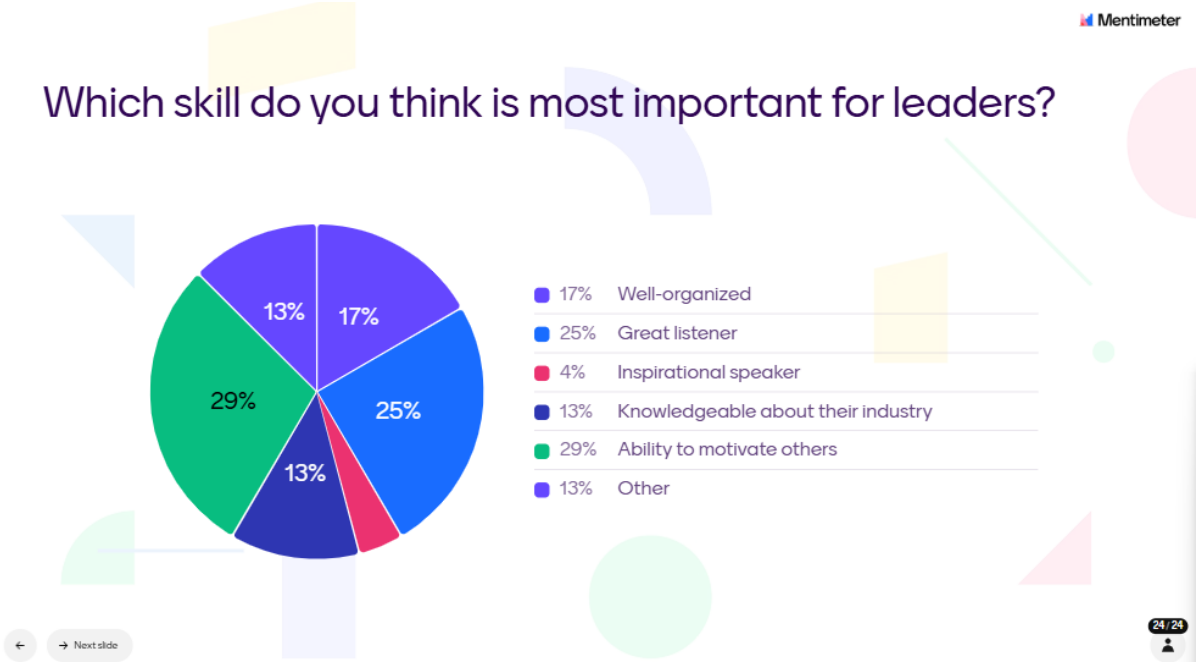
Opis:	Trenutačna povratna informacija odmah ukazuje polaznicima je li odgovor ili radnja bila ispravna. Pomaže im ispraviti pogreške prije nego što postanu navike.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Nakon što polaznici odgovore na pitanje o "phishingu", sustav može odmah objasniti zašto je odgovor točan ili netočan.
Primjer:	Kahoot! daje trenutačne rezultate kviza i povratne informacije nakon pitanja. Edukatori to mogu koristiti za trenutno objašnjenje koncepata digitalne sigurnosti.
Izvor:	Kahoot!: https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/360035063054-Kahoot-quiz-reports



Slika 17: Primjer trenutačne povratne informacije u Kahoot!-u.

1.18 Interaktivni kvizovi

Opis:	Interaktivni kvizovi koriste pitanja, povratne informacije, slike i bodovanje kako bi provjeru znanja učinili dinamičnijom. Korisni su za ponavljanje praktičnog digitalnog znanja.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu ispunjavati kvizove o sigurnosnim lozinkama, lažnim web stranicama, privicima u e-pošti i formulama u tablicama.
Primjer:	Mentimeter podržava kvizove u stvarnom vremenu i interaktivne prezentacije. Edukator može testirati digitalnu pismenost tijekom nastave i razgovarati o rezultatima s polaznicima.
Izvor:	Mentimeter: https://www.mentimeter.com/



Slika 18: Primjer interaktivnih kvizova u Mentimetru.

1.19 Igre simulacije

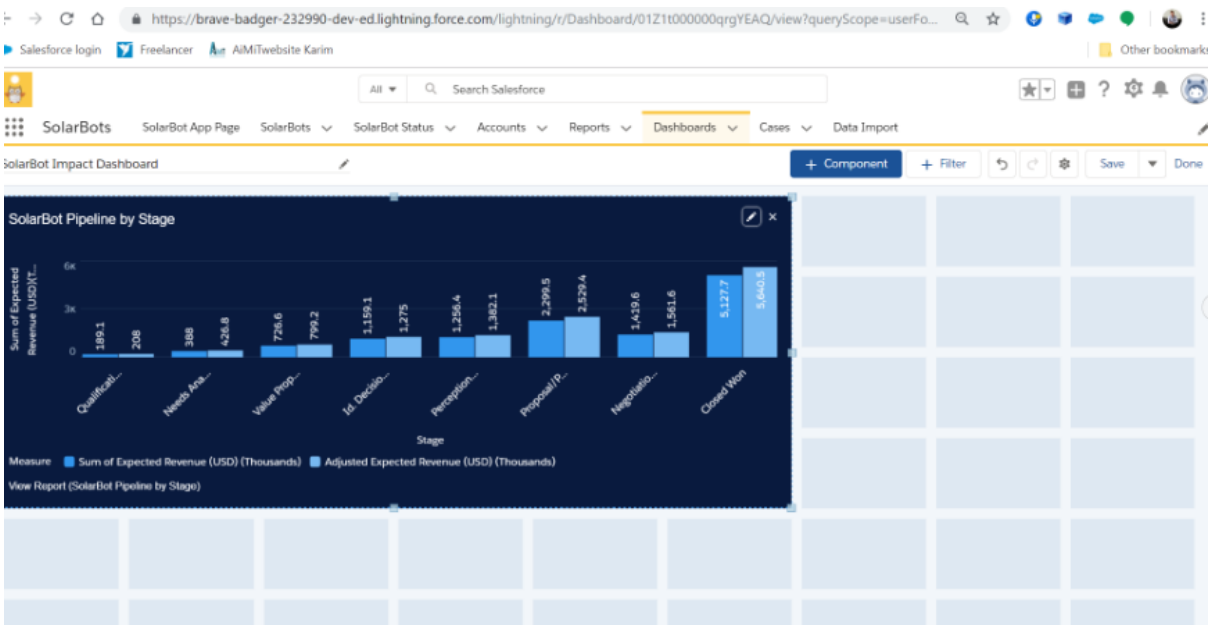
Opis:	Igre simulacije omogućuju polaznicima vježbanje u sigurnom okruženju koje oponaša stvarne situacije. Korisne su kada bi pogreške u stvarnom životu mogle biti problematične.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu koristiti lažni "inbox" za prepoznavanje spama, phishinga, sumnjivih poveznica i sigurnih poruka prije rada s pravom e-poštom.
Primjer:	Mursion koristi simulacije kako bi pomogao uvježbati razne vještine na radnom mjestu. Isti se pristup može prilagoditi za obuku o digitalnoj sigurnosti i komunikaciji.
Izvor:	Mursion: https://www.mursion.com/



Slika 19: Primjer simulacijske igre u Mursionu.

1.20 Zadaci završnih izazova (engl. Boss Battle Tasks)

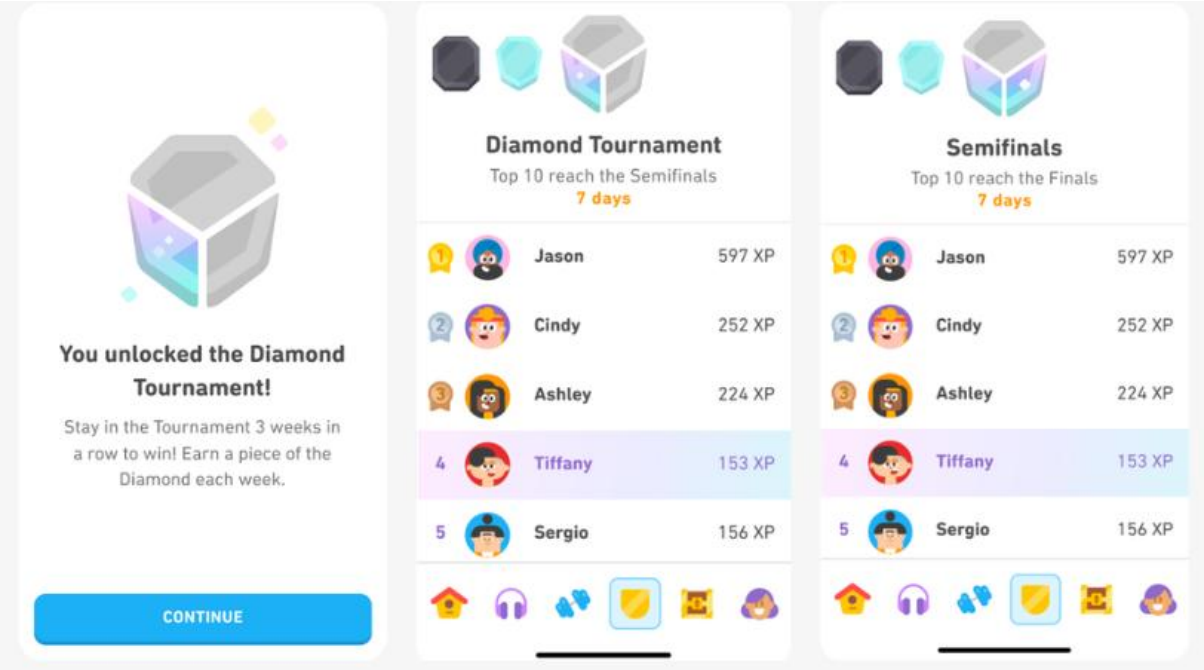
Opis:	Zadatak završnog izazova je finalni praktični izazov koji kombinira nekoliko vještina. Njegova svrha je provjera mogu li polaznici samostalno primijeniti stečeno znanje.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Na kraju tečaja digitalne pismenosti, polaznici šalju e-poštu, izrade tablicu, spreme datoteku i ispravno je učitaju (upload).
Primjer:	Salesforce Trailhead koristi "Superbadges" kao napredne, praktične vjerodajnice u kojima polaznici primjenjuju više vještina u realističnim scenarijima.
Izvor:	Salesforce Trailhead: https://trailhead.salesforce.com/superbadges



Slika 20: Primjer zadataka završnog izazova u Salesforce Trailhead.

1.21 Rang liste (*eng. Leaderboards*)

Opis:	Rang-liste rangiraju polaznike ili timove na temelju bodova, završenih zadataka ili napretka. Mogu imati motivacijski učinak na sudjelovanje.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Tjedna rang-lista može pokazati koji su polaznici završili najviše zadataka vokabulara iz engleskog jezika ili govornih zadataka, zadržavajući pritom poticajnu atmosferu.
Primjer:	Duolingo koristi lige i rang-liste gdje se polaznici natječu na temelju tjednog napretka i truda u učenju.
Izvor:	Duolingo: https://blog.duolingo.com/duolingo-leagues-leaderboards/



Slika 21: Primjer rang-lista u Duolingu.

1.22 Misije (*engl. Quests*)

Opis:	Misije su svrsishodni zadaci učenja s jasnim ciljem. Čine učenje jezika praktičnim i povezanim sa stvarnim situacijama.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici engleskog jezika mogu ispunjavati misije poput naručivanja hrane, traženja uputa, pisanja poslovne e-pošte ili predstavljanja sebe.
Primjer:	Duolingo organizira učenje u manje cjeline i aktivnosti koje izgledaju kao misije. Takav princip svakodnevnog učenja jezika potiče motivaciju kod polaznika.
Izvor:	Duolingo: https://www.duolingo.com/



Slika 22: Primjer misija u Duolingu.

1.23 Certifikati kao prekretnica postignuća

Opis:	Certifikati su službena priznanja koja se dodjeljuju nakon završetka tečaja, modula ili područja vještina. Pomažu odraslim polaznicima razumjeti vrijednost svog učenja.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu dobiti certifikat nakon završetka modula "Engleski za poslovne svrhe", tečaja govorništva ili radionice pisanja.
Primjer:	Coursera dodjeljuje certifikate tečaja kao službene vjerodajnice koje potvrđuju da je polaznik uspješno završio tečaj.
Izvor:	Coursera: https://www.coursera.support/s/article/learner-000001187



Slika 23: Primjer certifikata kao prekretnica postignuća u Courseri.

1.24 Avatari

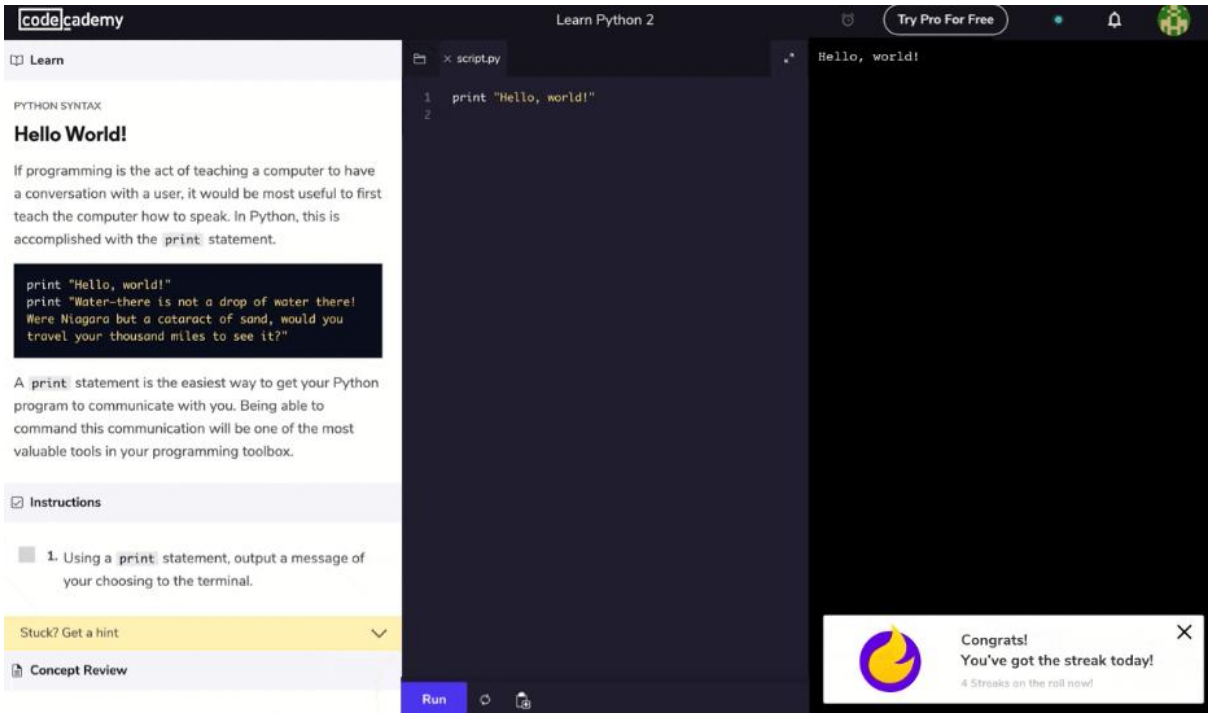
Opis:	Avatari su digitalni likovi koji predstavljaju polaznike u online prostoru. Avatari mogu umanjiti stres za polaznike kod govornih vježbi.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu koristiti avatare u online govornim vježbama, igranju uloga ili virtualnim učionicama te "otključavati" predmete nakon završetka zadataka.
Primjer:	Mursion koristi simulacije s virtualnim likovima (avatarima) koje korisnicima omogućuju uvježbavanje komunikacijskih i interpersonalnih vještina u sigurnom i realističnom okruženju. Takav pristup može biti vrlo koristan za vježbanje engleskog jezika kroz svakodnevne situacije i razgovore iz stvarnog života.
Izvor:	Mursion: https://www.mursion.com/blog/avatars-vs-role-play-which-is-the-future-of-interpersonal-skills-training/



Slika 24: Primjer avatara u Mursionu.

1.25 Dnevni ili tjedni nizovi (*engl. Streaks*)

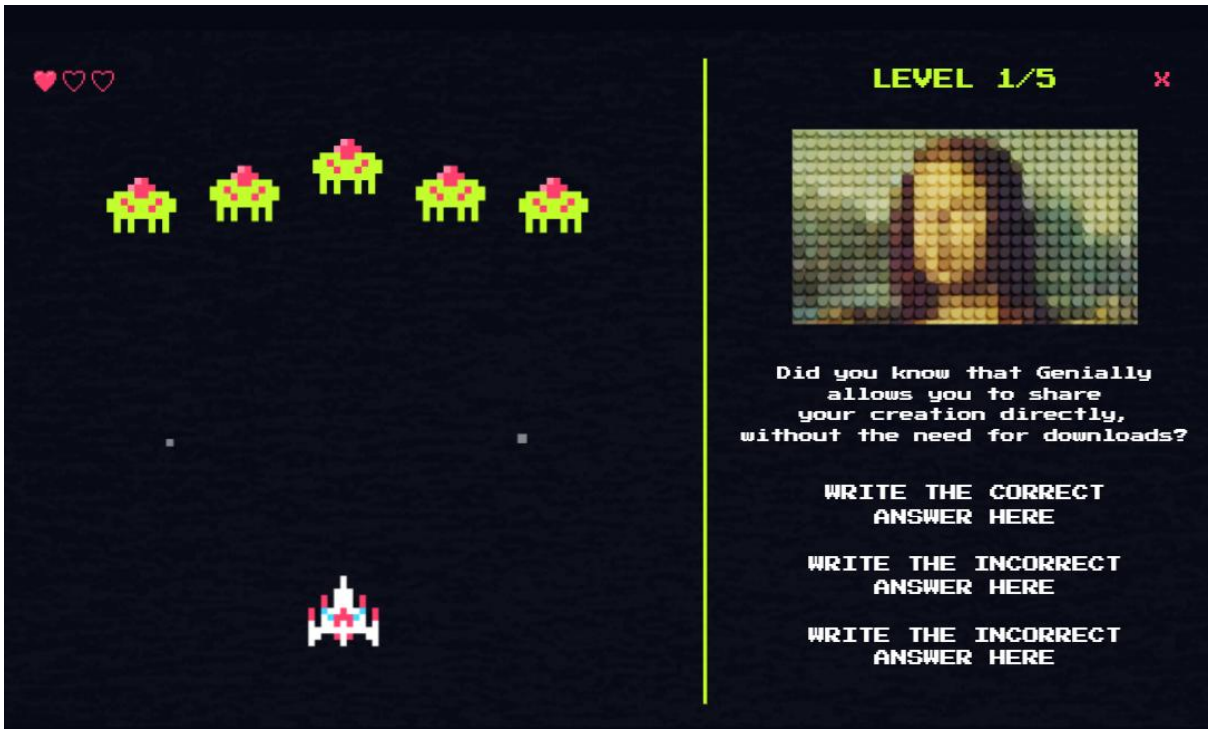
Opis:	Nizovi nagrađuju redovitu vježbu tijekom nekoliko dana ili tjedana. Posebno su korisni za učenje jezika jer napredak ovisi o redovitom ponavljanju.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu održavati 7-dnevni niz ispunjavanjem jedne kratke vježbe vokabulara, gramatike ili govora svakog dana.
Primjer:	Codecademy koristi tjedne ciljeve i nizove kako bi potaknuo dosljedne navike učenja. Ista se ideja može koristiti za vježbu engleskog jezika.
Izvor:	Codecademy: https://help.codecademy.com/hc/en-us/articles/360056218734-Weekly-Targets



Slika 25: Primjer dnevnih ili tjednih nizova u Codecademy.

1.26 Misije rješavanja misterija ili problema

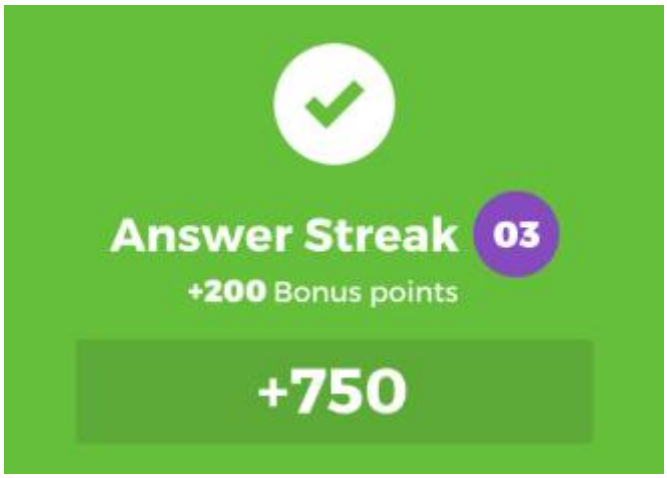
Opis:	Misije misterija traže od polaznika korištenje jezičnih tragova za rješavanje problema. Potiču čitanje, govor, slušanje i timski rad.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu čitati tragove na engleskom jeziku kako bi riješili misterij na radnom mjestu, pronašli informacije koje nedostaju ili ispunili zadatak usmjeren na konverzaciju.
Primjer:	Genially nudi predloške za gamifikaciju i *escape-room* koji se mogu koristiti za izradu jezičnih aktivnosti u stilu misterija.
Izvor:	Genially: https://genially.com/features/gamification/



Slika 26: Primjer misija rješavanja misterija ili problema u Geniallyju.

1.27 Skriveni bonusi

Opis:	Skriveni bonusi su nagrade iznenađenja za dodatni trud ili kreativno korištenje sadržaja učenja. Čine lekcije razigranijima i potiču polaznike da ulažu više truda.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznik može dobiti bonus bodove za točnu upotrebu pet novih riječi u razgovoru ili za pomoć drugom polazniku u ispunjavanju zadatka.
Primjer:	Kahoot! omogućuje bodovanje u stilu bonusa kroz postavke bodova i mehaniku kviza. Edukatori mogu koristiti ovu ideju za nagrađivanje dodatne upotrebe vokabulara ili brzih točnih odgovora.
Izvor:	Kahoot!: https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/115002303908-How-points-work



Slika 27: Primjer skrivenih bonusa u Kahoot!-u.

1.28 Putevi temeljeni na izboru

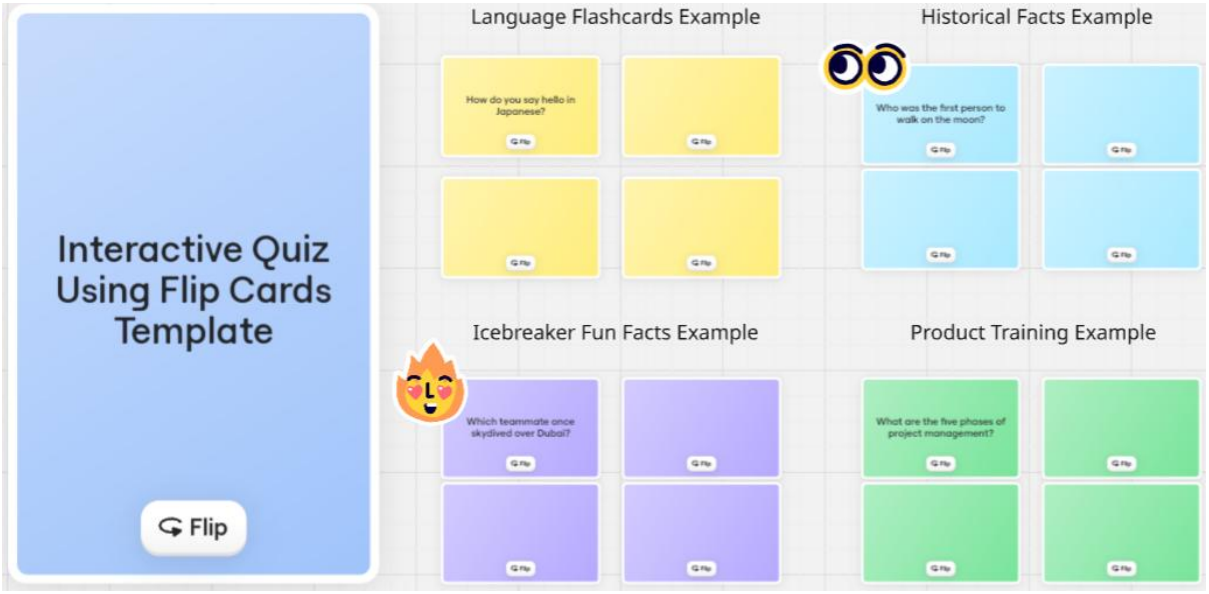
Opis:	Putevi temeljeni na izboru omogućuju polaznicima da biraju teme ili rute koje odgovaraju njihovim potrebama. To je važno za odrasle polaznike jer se ciljevi razlikuju s obzirom na posao, putovanja, obitelj ili svakodnevni život.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu birati između poslovnog engleskog, engleskog za putovanja, medicinskog engleskog ili svakodnevnih konverzacijskih zadataka.
Primjer:	Coursera nudi različite puteve učenja i profesionalne certifikate mnogih tvrtki i sveučilišta, omogućujući polaznicima izbor na temelju karijernih ciljeva.
Izvor:	Coursera: https://www.coursera.org/professional-certificates



Slika 28: Primjer putova temeljenih na izboru u Courseri.

1.29 Kartice misija

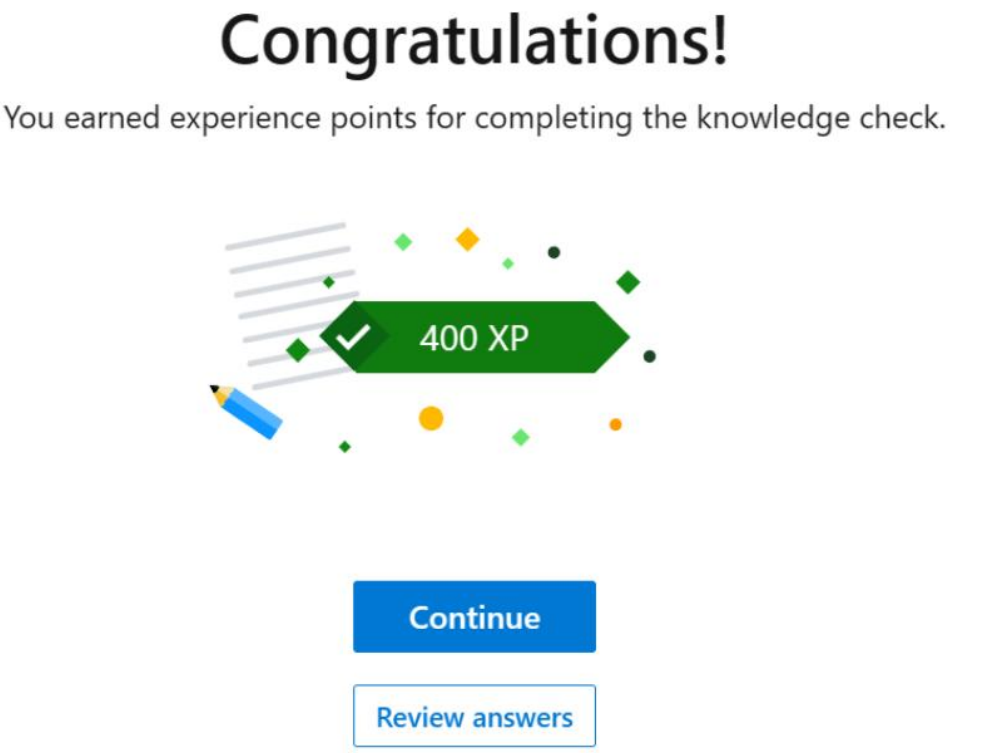
Opis:	Kartice misija su male kartice sa zadacima koje polaznicima daju jasnu misiju zadataka pisanja, vokabulara ili konverzacijskih vježbi. Jednostavne su za pripremu i lake za korištenje u nastavi.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznik izvlači karticu sa zadatkom kao što je primjerice 'Predstavi se na engleskom', 'Pitaj za upute' ili 'Objasni svoj posao u tri rečenice'.
Primjer:	Mentimeter i Miro mogu podržati digitalne aktivnosti s karticama misija: edukatori mogu prikazati kartice, prikupiti odgovore i omogućiti polaznicima zajedničku online vježbu.
Izvor:	Miro: https://www.mentimeter.com/how-to



Slika 29: Primjer kartica misija u Miro-u.

1.30 Bodovi iskustva (*engl. Experience Points* (*XP*))

Opis:	Bodovi iskustva dodjeljuju se za izvršavanje različitih aktivnosti tijekom procesa učenja. Oni jasno prikazuju napredak polaznika, potiču osjećaj postignuća i motiviraju ih da nastave učiti i redovito vježbati.
Primjena u obrazovanju odraslih:	Polaznici mogu zaraditi bodove iskustva za govor, ispunjavanje gramatičkih zadataka, korištenje novog vokabulara i sudjelovanje u zajedničkim raspravama.
Primjer:	Duolingo koristi bodove iskustva kao dio svog sustava učenja jezika, a Microsoft Learn koristi bodove iskustva za prikaz postignuća u obuci. Bodovi iskustva se mogu prilagoditi tečajevima engleskog za odrasle.
Izvor:	Microsoft Learn: https://learn.microsoft.com/en-us/training/support/faq



Slika 30: Primjer bodova iskustva (XP) u Duolingu.

2 Zaključak

Gamifikacija predstavlja inovativan pedagoški pristup sa velikom važnošću za unaprjeđenje obrazovanja odraslih u formalnim, neformalnim i informalnim kontekstima učenja. 30 metoda gamifikacije predstavljenih u ovom dokumentu ilustriraju sveobuhvatan okvir praktičnih strategija, integrirajući elemente kao što su bodovi, bedževi, pokazatelji napretka, potrage, simulacije, pripovijedanje, kolaborativni zadaci i sustavi temeljeni na postignućima.

Ovi pristupi pridonose poboljšanju motivacije polaznika, angažmana i dugoročnog pamćenja, osobito među odraslim polaznicima koji često kombiniraju obrazovanje s profesionalnim i osobnim obvezama. Strukturiranjem učenja u jasne faze, pružanjem kontinuiranih povratnih informacija i uspostavljanjem transparentnih ciljeva učenja, gamifikacija podupire autonomiju polaznika i omogućava inkluzivnija i pristupačnija okruženja za učenje.

Osim toga, primjena metodologija gamifikacije potiče razvoj transverzalnih i ključnih kompetencija, uključujući digitalne vještine, komunikaciju, rješavanje problema, timski rad i samousmjereno učenje. Ove su kompetencije bitne za aktivno sudjelovanje na suvremenom tržištu rada i putevima cjeloživotnog učenja.

Važno je naglasiti da učinkovitost gamifikacije ovisi o njezinoj pedagoški utemeljenoj implementaciji, usklađenoj s definiranim ishodima učenja i specifičnim potrebama ciljanih skupina polaznika. Gamifikaciju stoga treba razumjeti kao metodološki alat, a ne kao cilj sam po sebi.

Zaključno, gamifikacija predstavlja vrijedan i prenosiv obrazovni pristup u obrazovanju odraslih. Zbirka od 30 metoda pruža praktičan i prilagodljiv resurs za edukatore, predavače, ustanove i organizacije koji žele poboljšati kvalitetu, atraktivnost i učinkovitost pružanja obrazovanja odraslih u skladu s Erasmus+ prioritetima o inovacijama, inkluziji i cjeloživotnom učenju.