Co-funded by the European Union

GamifiedEd

Zbirka primerov metod igrifikacije v izobraževanju odraslih

Februar, 2026

Akronim projekta: GamifiedEd
Ime projekta: GamifiedEd: Igrifikacija v izobraževanju odraslih
Koda projekta: 2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Co-funded by the European Union

GamifiedEd

IMPRESUM

Naslov projekta: GamifiedED: Igrifikacija v izobraževanju odraslih

Akronim: GamifiedEd

Program: Erasmus+ Ključni ukrep 220 ADU

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

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

Koordinator projekta: Pučko otvoreno učilište Čakovec

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

Spletna stran projekta: gamifieded.pou-cakovec.hr

Naslov publikacije: *Collection of Examples of Gamification Methods in Adult Education*

Povzetek:

Ta dokument prinaša širok nabor idej za večjo zavzetost udeleženk in udeležencev v izobraževanju odraslih s pomočjo igrifikacije. Izpostavlja 30 metod, ki učenje naredijo bolj interaktivno in privlačno. Te metode vključujejo značke, izzive, nagrade, ekipna tekmovanja, igre vlog in pripovedovanje zgodb. Poleg tega dokument raziskuje uporabo vrstniškega glasovanja, sodelovalnih misij in točk, ki lahko popestrijo učni proces. Obravnava tudi stopnje, vrstice napredka, naloge, lestvice najboljših, certifikate, avatarje in nize zaporednih dni. Vsaka metoda je razložena na jasen in dostopen način s praktičnimi primeri uporabe v kontekstu izobraževanja odraslih. Dokument prav tako izpostavlja primere organizacij in digitalnih učnih platform, ki te pristope uspešno izvajajo v praksi. Podjetja in platforme, kot so IBM, Salesforce Thrailhead, Linkedln Learning, Kahoot!, Mursion in Duolingo, že uporabljajo nekatere od teh metod igrifikacije. Glavni namen dokumenta je pomagati učiteljem in izobraževalcem odraslih pri krepitvi motivacije in sodelovanja udeleženk in udeležencev. Igrifikacija lahko prispeva k višji ravni zavzetosti, pomaga udeležencem pri spremljanju lastnega napredka ter spodbuja sodelovanje in aktivno participacijo. Te metode so uporabne v različnih izobraževalnih okoljih, kot so klasične učilnice, spletno učenje ali usposabljanje na delovnem mestu. Koristne so lahko tudi pri učenju jezikov, razvijanju digitalnih veščin in profesionalnem razvoju.

Co-funded by the European Union

GamifiedEd

Izjava o omejitvi odgovornosti: *Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorjev in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Agencije za mobilnost in programe EU (AMPEU). Niti evropska unija niti organ, ki dodeljuje sredstva, zanje na morata odgovarjati.*

Avtorske pravice: *Za rezultate projekta se ne zaračunavajo nikakršne pristojbine, plačljivi dostopi ali omejitve. Rezultate lahko uporabljajo izobraževalci, udeleženci, organizacije, oblikovalci politik in širša javnost po vsej Evropi in izven nje, kar podpira trajnost in dolgoročni učinek po zaključku projekta. Publikacija je javnosti dostopna pod licenco Creative Commons – Priznanje avtorstva – Nekomercialno (CC BY-NC 4.0).*



Ta publikacija je javnosti licencirana pod licenco Creative Commons – Priznanje avtorstva (CC BY-NC 4.0).

KAZALO VSEBINE

1 Uvod 1
1.1 Značke 2
1.2 Izzivi 3
1.3 Nagrade 4
1.4 Ekipna tekmovanja 5
1.5 Igre vlog 6
1.6 Pripovedovanje zgodb ali narativno učenje 7
1.7 Vrstniško glasovanje 8
1.8 Sodelovanje misije 9
1.9 Praznovanje mejnikov 10
1.10 Tabela dosežkov iz resničnega sveta 11
1.11 Točke 12
1.12 Ravni 13
1.13 Vrstice napredka 14
1.14 Pogojno dostopna vsebina 15
1.15 Časovno omejene naloge 16
1.16 Drevesa spretnosti 17
1.17 Takojšnja povratna informacija 18
1.18 Interkativni kvizi 19
1.19 Simulacijske igre 20
1.20 Končni izziv 21
1.21 Lestvice 22
1.22 Naloge z misijo 23
1.23 Potrdila kot mejniki dosežkov 24
1.24 Avatarji 25
1.25 Dnevni ali tedenski nizi 26
1.26 Misije z ugankami ali reševanjem problemov 27
1.27 Skrite nagrade 28
1.28 Izbirne učne poti 29
1.29 Kartice z misijami 30
1.30 Točke izkušenj (XP) 31
2 Zaključek 32

1 Uvod

Ta dokument predstavlja 30 metod igrifikacije, razvitih v okviru projekta GamifiedEd (Erasmus+) in zasnovan za uporabo v izobraževanju odraslih. Igrifikacija pomeni uporabo elementov, navdihnjenih z igrami – kot so značke, točke, misije, izzivi, sistemi povratnih informacij, lestvice najboljših in spremljanje napredka – z namenom, da učenje postane bolj privlačno, interaktivno in motivacijsko za odrasle udeleženke in udeležence.

Dokument je namenjen izobraževalcem odraslih, trenerjem, usmerjevalcem, ponudnikom poklicnega izobraževanja, organizacijam za vseživljenjsko učenje, nevladnim organizacijam ter ustanovam, ki se ukvarjajo z izobraževanjem odraslih in profesionalnim razvojem. Prav tako služi kot podpora projektnim partnerjem, načrtovalcem izobraževanja in organizacijam, ki želijo v izobraževalno prakso vključiti inovativne pristope, usmerjene v udeleženca.

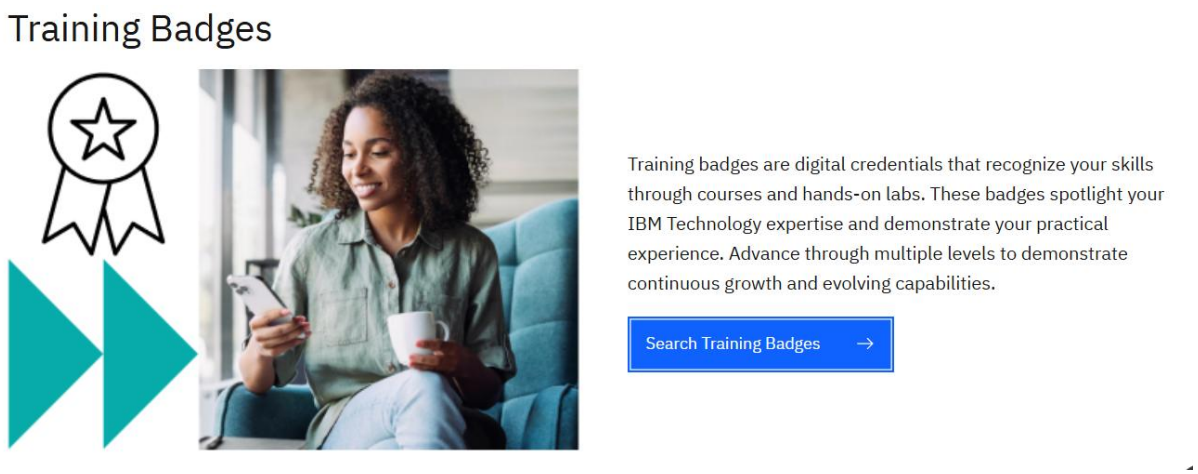
Cilj dokumenta je ponuditi praktični navdih in konkretne primere, kako je mogoče igrifikacijo uspešno uporabiti v različnih kontekstih izobraževanja odraslih. Odrasli udeleženci se pogosto soočajo z izzivi, povezanimi z motivacijo, upravljanjem s časom, sodelovanjem in dolgoročno zavzetostjo. Igrificirane metode učenja pomagajo nasloviti te izzive z ustvarjanjem dinamičnih, vključujočih in spodbudnih učnih izkušenj, ki krepijo aktivno sodelovanje, povezovanje in neprekinjen napredek.

V okviru projekta GamifiedEd so bile te metode zbrane in strukturirane z namenom podpore pedagogom pri uvajanju privlačnih poučevalnih praks v formalnih, neformalnih in priložnostnih učnih okoljih (tudi na delovnem mestu). Dokument izpostavlja pristope, ki lahko povečajo motivacijo, izboljšanje pomnjenja informacij, podpirajo razvoj spretnosti ter krepijo digitalne in socialne kompetence.

Vsak primer v dokumentu sledi jasni strukturi, ki obsega: opis metode, njeno uporabo v izobraževanju odraslih, primer podjetja ali platforme ter vir za nadaljnje raziskovanje. S predstavitvijo prilagodljivih in enostavnih praks ta dokument služi kot priročen vir za izobraževalce in organizacijo, ki želijo posodobiti izobraževanje z igrifikacijo in inovativnimi izobraževalnimi strategijami.

1.1 Značke

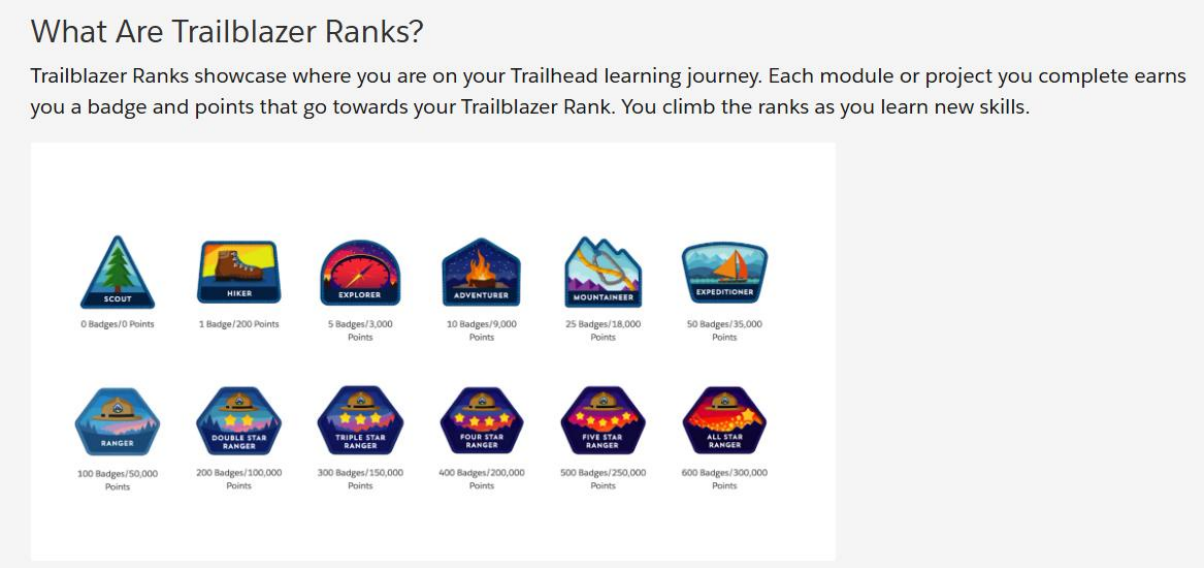
Opis:	Značke so vizualni simbol ali digitalna dokazila, ki jih udeleženci prejmejo ob opravljeni nalogi, dokazani veščini ali doseženemu mejniku. Ponujajo priznanje in delajo napredek viden.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Odrasli udeleženci lahko prejmejo značke po opravljenih modulih, kot so timsko delo, komunikacija, spletna varnost ali zaposlitvene veščine. Digitalne značke lahko dodajo v svoj življenjepis, portfelj ali Linkedln profil.
Primer:	IBM uporablja digitalne značke prek platform IBM SkillsBuild in IBM Training. Udeleženci, ki uspešno opravijo modul Osnove kibernetske varnosti, prejmejo potrjeno značko, ki dokazuje njihovo poznavanje konceptov in praks s področja spletne varnosti.
Vir:	IBM SkillsBuild / IBM Training: https://www.ibm.com/training/badge/cybersecurity-fundamentals



Slika 1: Primer značk v IBM izobraževanju.

1.2 Izzivi

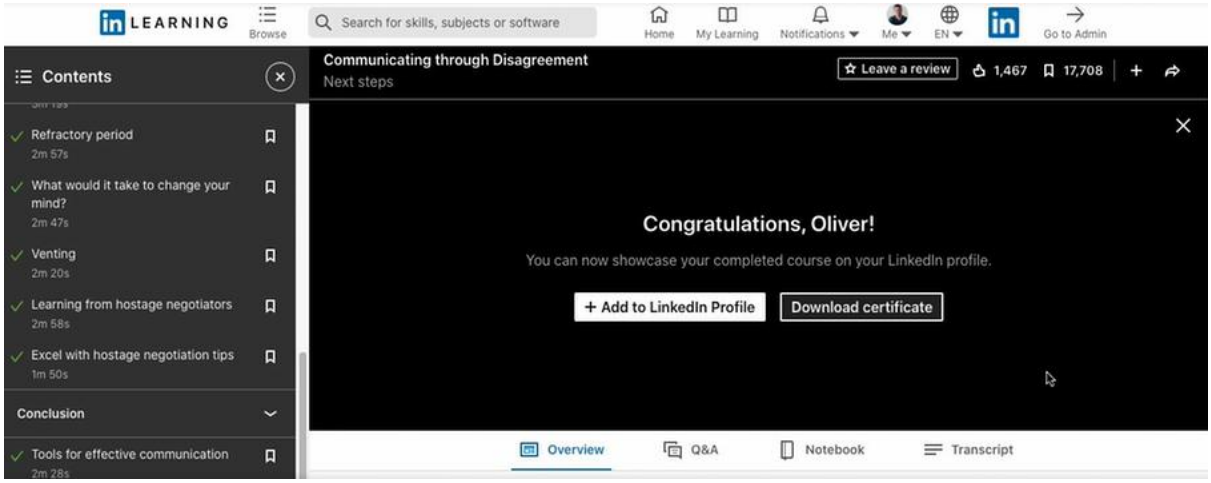
Opis:	Izzivi so kratke praktične naloge, ki od udeležencev zahtevajo aktivno uporabo znanja. Učenje naredijo bolj konkretno in udeležencem pomagajo graditi samozavest.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Udeleženci lahko opravljajo tedenske izzive, kot so enominutni govor, reševanje konflikta na delovnem mestu ali predstavitev ideje skupini.
Primer:	Salesforce Trailhead uporablja module, projekte in praktične aktivnosti, udeleženci opravljajo praktične naloge ter zbirajo točke in značke, s katerimi napredujejo po lestvici učnih nazivov.
Vir:	Salesforce Trailhead: https://trailhead.salesforce.com/content/learn/modules/trailhead-road-to-ranger/learn-about-trailblazer-ranks



Slika 2: Primer izzivov v Salesforce Trailhead.

1.3 Nagrade

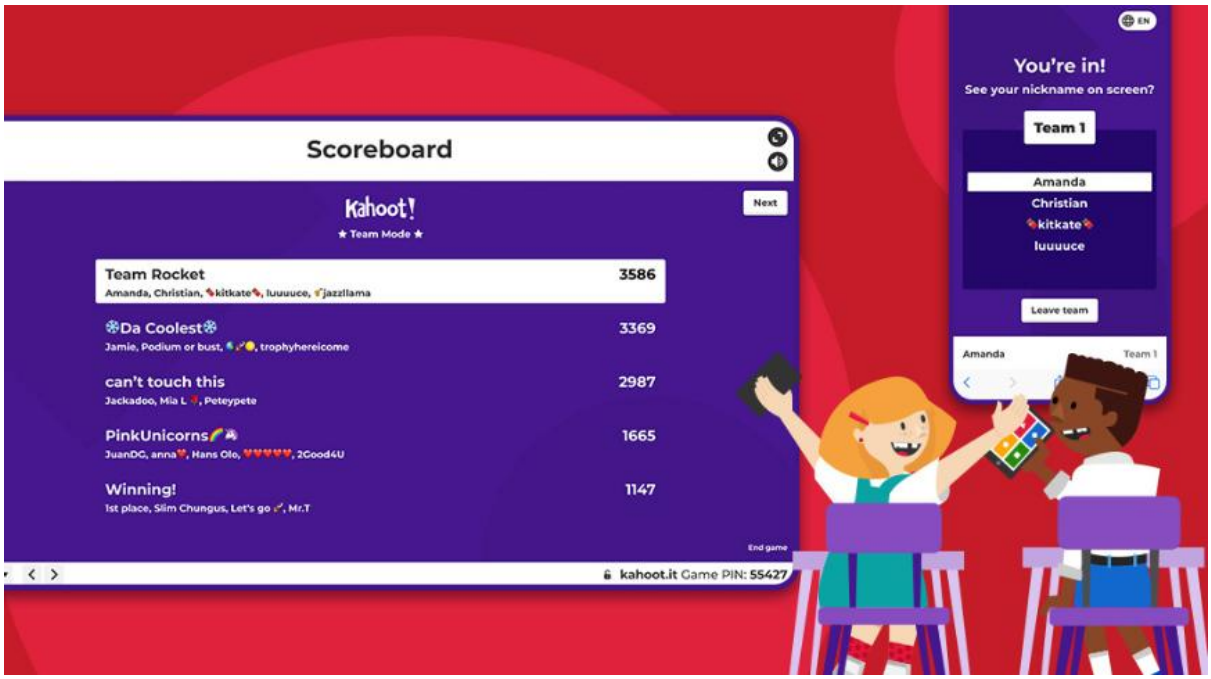
Opis:	Nagrade so male oblike priznanja za vložen trud, napredek ali dosežek. Lahko so v obliki potrdil, pohval, javnega priznanja ali dodatnih učnih priložnosti.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Nagrade se lahko podelijo za redno prisotnost, pomoč vrstnikom, uspešno opravljanje tedenske naloge ali zaključen modul. Podpirati morajo motivacijo in ne smejo nadomestiti samega učnega cilja.
Primer:	LinkedIn Learning ob zaključku tečajev podeljuje Potrdila o opravljenem izobraževanju. Ta potrdila udeležencem pomagajo dokazati profesionalni razvoj pred delodajalcem ali sodelavci.
Vir:	LinkedIn Learning: https://www.linkedin.com/help/learning/answer/a705867



Slika 3: Primer nagrad v LinkedIn Learning.

1.4 Ekipna tekmovanja

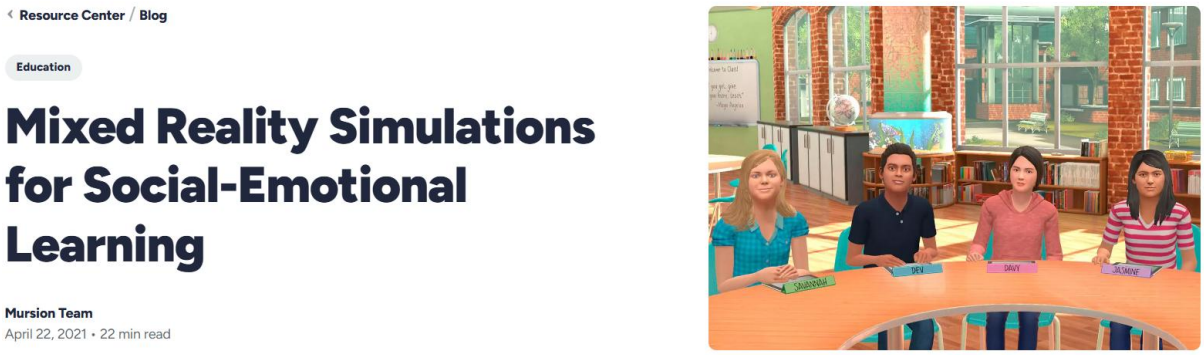
Opis:	Ekipna tekmovanja razdelijo udeležence v skupine, ki si prizadevajo za dosego skupnega cilja. Spodbujajo komunikacijo, sodelovanje in medsebojno odgovornost.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Odrasli lahko tekmujejo v ekipah pri reševanju problemov iz delovnega okolja, pripravi predstavitve ali izvedbi praktične naloge na najbolj profesionalen način.
Primer:	Kahoot! v kvizih uporablja točke in lestvice najboljših. Predavatelji lahko odrasle udeležence razdelijo v ekipe in skozi tekmovanja na zabaven način ponovijo snov.
Vir:	Kahoot!: https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/115002303908-How-points-work



Slika 4: Primer ekipnih tekmovanj v Kahoot!.

1.5 Igre vlog

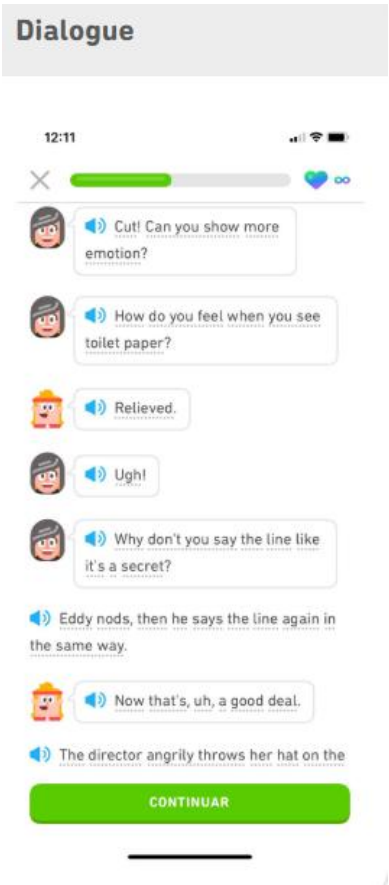
Opis:	Igre vlog udeležencem omogočajo preizkušanje realističnih situacij s prevzemanjem različnih vlog. To je izjemno koristno za razvijanje komunikacije, empatije, odnosov s strankami, reševanja konfliktov in vodstvenih veščin.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Udeleženci lahko vadijo pogovor s stranko, podajanje povratnih informacij, iskanje pomoči na delovnem mestu ali reševanje nesoglasij s sodelavcem.
Primer:	Mursion ponuja poglobljene simulacije za usposabljanje na delovnem mestu in v izobraževanju. Udeleženci lahko vadijo zahtevne pogovore z avatarji v varnem okolju.
Vir:	Mursion: https://www.mursion.com/solutions/education/



Slika 5: Primer igranja vlog v Mursionu.

1.6 Pripovedovanje zgodb ali narativno učenje

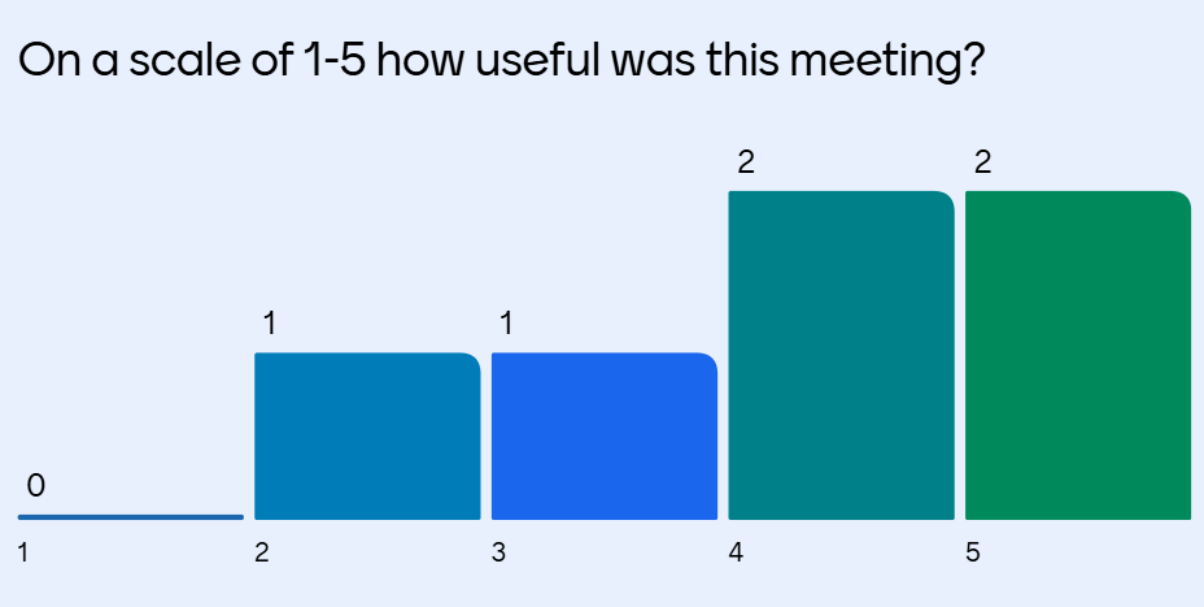
Opis:	Pripovedovanje zgodb uporablja zgodbo, lik ali določen scenarij, da učenje postane bolj smiselno. Odraslim pomaga, da se čustveno povežejo z resničnimi problemi in razmislijo o svojih odločitvah.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Udeleženci lahko spremljajo zgodbo iz delovnega okolja in se odločajo, kako se odzvati na stres, konflikt, pritožbe strank ali težavam pri timskem delu.
Primer:	Duolingo uporablja jezikovne aktivnosti, ki temeljijo na zgodbah, kjer udeleženci spremljajo dialoge in odgovarjajo na vprašanja. To dokazuje, kako lahko pripovedni okvir naredi učenje aktivno in nepozabno.
Vir:	Duolingo: https://blog.duolingo.com



Slika 6: Primer pripovedovanje zgodb oziroma narativnega učenja v Duolingu.

1.7 Vrstniško glasovanje

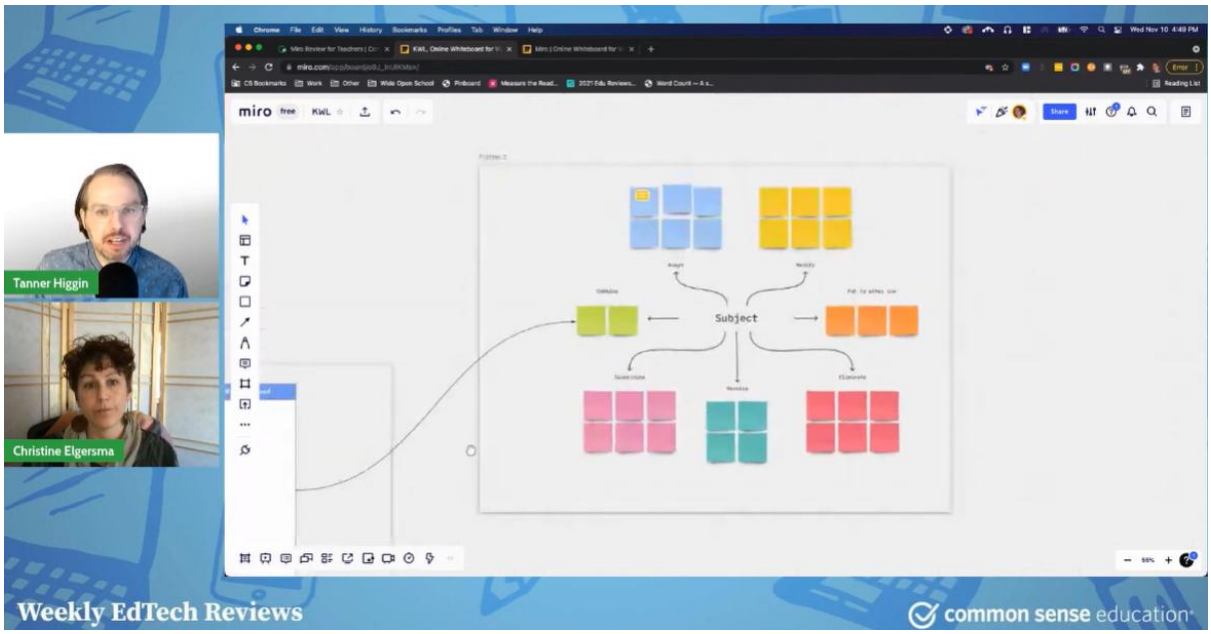
Opis:	Vrstniško glasovanje udeležencem omogoča izbiro, ocenjevanje ali podajanje povratnih informacij o delu svojih strokovnih kolegov. S tem se poveča vključenost, udeleženci pa pridobijo družbeno priznanje.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Udeleženci lahko glasujejo za najbolj jasno predstavitev, najboljšo strategijo timskega dela ali najbolj praktično rešitev problema z delovnega mesta.
Primer:	Mentimeter uporablja anketo v živo, kvize in glasovanje občinstva. Izobraževalci lahko med predavanjem pozovejo odrasle k glasovanju in rezultate uporabijo za razpravo ter povratno informacijo.
Vir:	Mentimeter: https://www.mentimeter.com/features/live-polling



Slika 7: Primer vrstniškega glasovanja v Mentimetru.

1.8 Sodelovanje misije

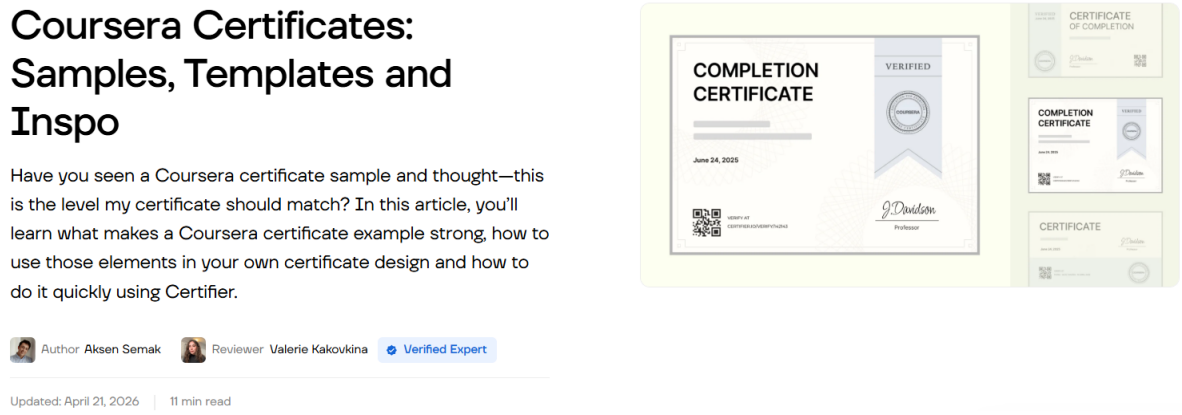
Opis:	Sodelovalne misije so skupinske naloge, pri katerih morajo udeleženci sodelovati, da dosežejo cilj. Gradijo veščine timskega dela, načrtovanja, poslušanja in deljene odgovornosti.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Odrasli udeleženci lahko izvedejo misijo, kot je načrtovanje dogodka, oblikovanje izobraževalnega plakata, reševanje lokalnega problema ali priprava skupinske predstavitve.
Primer:	Miro se uporablja kot sodelovalna spletna tabla, kjer lahko ekipe v realnem času iščejo ideje, načrtujejo, glasujejo in delajo skupaj. To močno podpira skupinsko delo, zasnovano na misijah.
Vir:	Miro: https://miro.com/whiteboard/



Slika 8: Primer sodelovalnih nalog v Miro.

1.9 Praznovanje mejnikov

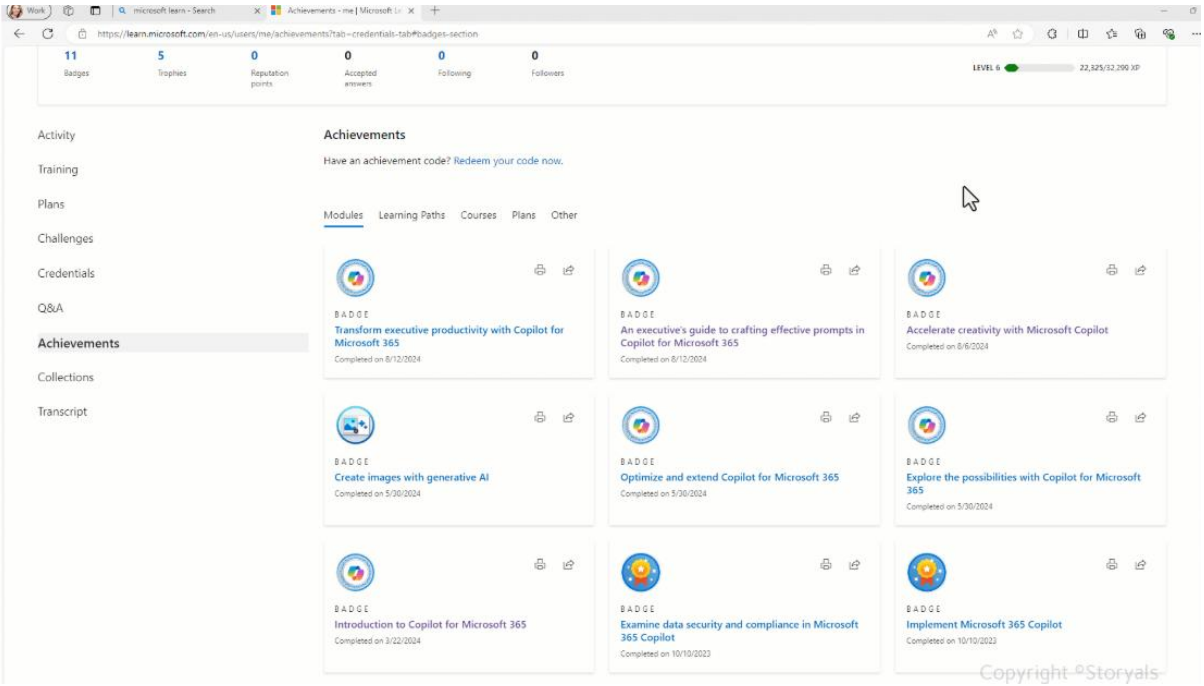
Opis:	Praznovanje mejnikov označuje pomembne točke napredka pri učenju. Odraslim pomaga razviti občutek ponosa in jih motivira za nadaljevanje.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Na koncu modula ali tedna lahko učitelj izpostavi in pohvali tiste udeležence, ki so izboljšali svoje sodelovanje, uspešno opravili naloge ali dosegli osebni cilj.
Primer:	Coursera uporablja tečajne in profesionalne certifikate za označevanje zaključka določenih učnih mejnikov. Udeleženci lahko te mejnike uporabljajo kot dokaz o svojem napredku.
Vir:	Coursera: https://www.coursera.support/s/article/learner-000001187



Slika 9: Primer praznovanje mejnikov v Courseri.

1.10 Tabela dosežkov iz resničnega sveta

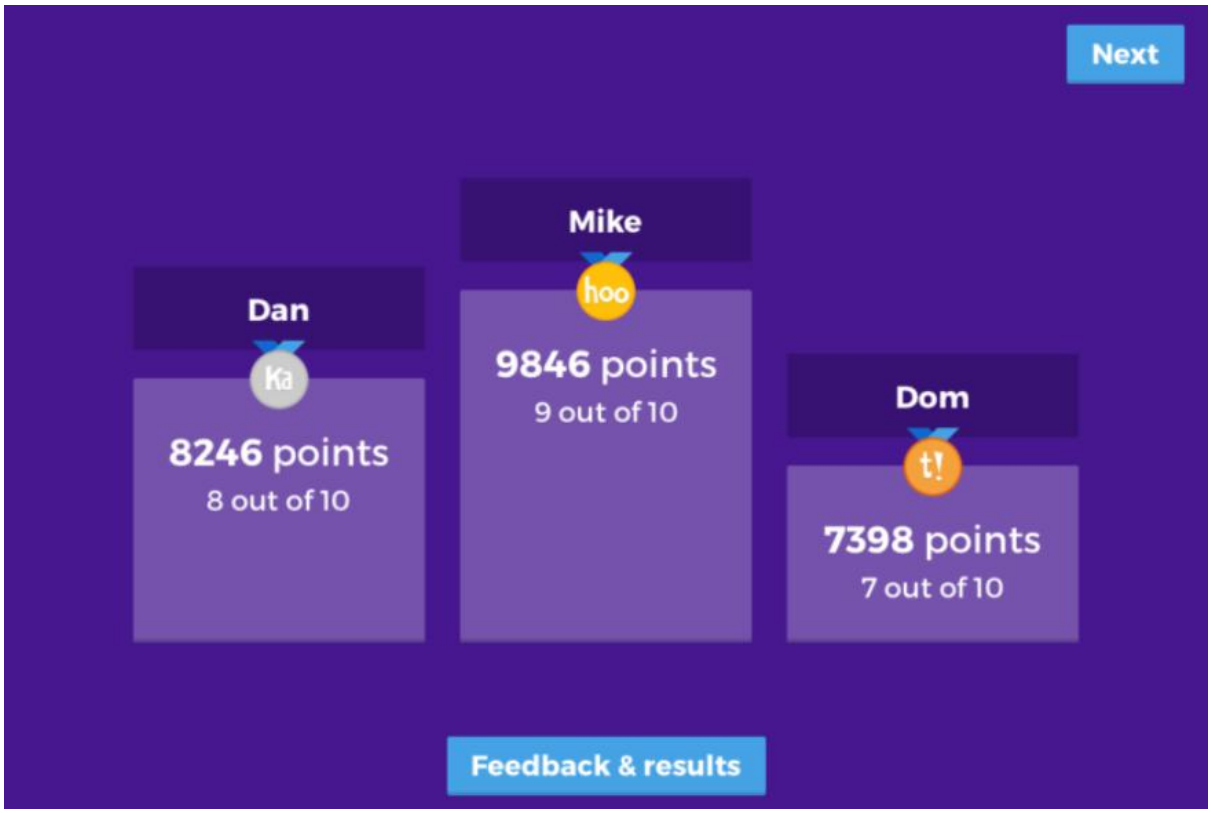
Opis:	Tabele dosežkov prikazujejo opravljene naloge in napredek na vidnem mestu. Povezujejo učenje z resničnimi veščinami ter spodbujajo udeležence k nenehnemu izboljševanju.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Razredna tabla lahko prikazuje dosežke, kot so “govoril pred skupino”, “rešil konfliktno situacijo” ali “pomagal vrstniku pri digitalni nalogi”.
Primer:	Profili Microsoft Learn vključujejo dosežke, kot so značke, trofeje in točke izkušenj (XP). Udeleženci si lahko ogledajo in delijo svoje opravljene dosežke neposredno s svojega profila.
Vir:	Microsoft Learn: https://learn.microsoft.com/en-us/training/support/faq



Slika 10: Primer tabel dosežkov v resničnem svetu v Microsoft Lean.

1.11 Točke

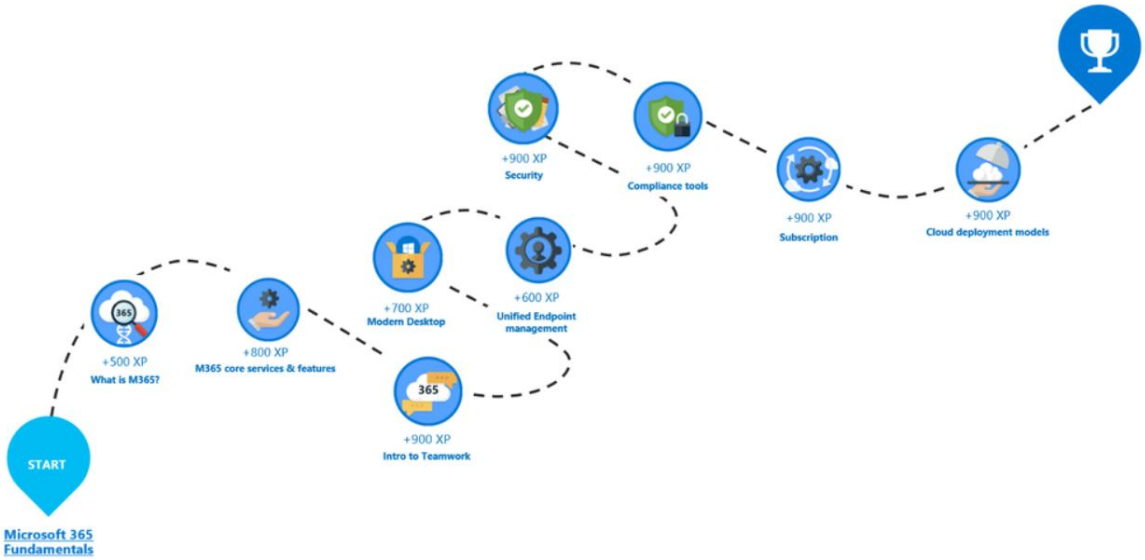
Opis:	Točke so številčne nagrade, ki se dodelijo za opravljene naloge, pravilne odgovore ali aktivno sodelovanje. Omogočajo enostavno merjenje napredka.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Udeleženci lahko zbirajo točke za dokončanje vaj iz elektronske pošte, preglednic, spletne varnosti in upravljanje datotek.
Primer:	Kahoot! dodeljuje točke za pravilne odgovore v kvizih. To se lahko uporabi pri pouku digitalne pismenosti za ponavljanje varnosti na internetu ali osnov računalništva.
Vir:	Kahoot!: https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/115002303908-How-points-work



Slika 11: Primer točk v Kahootu!.

1.12 Ravni

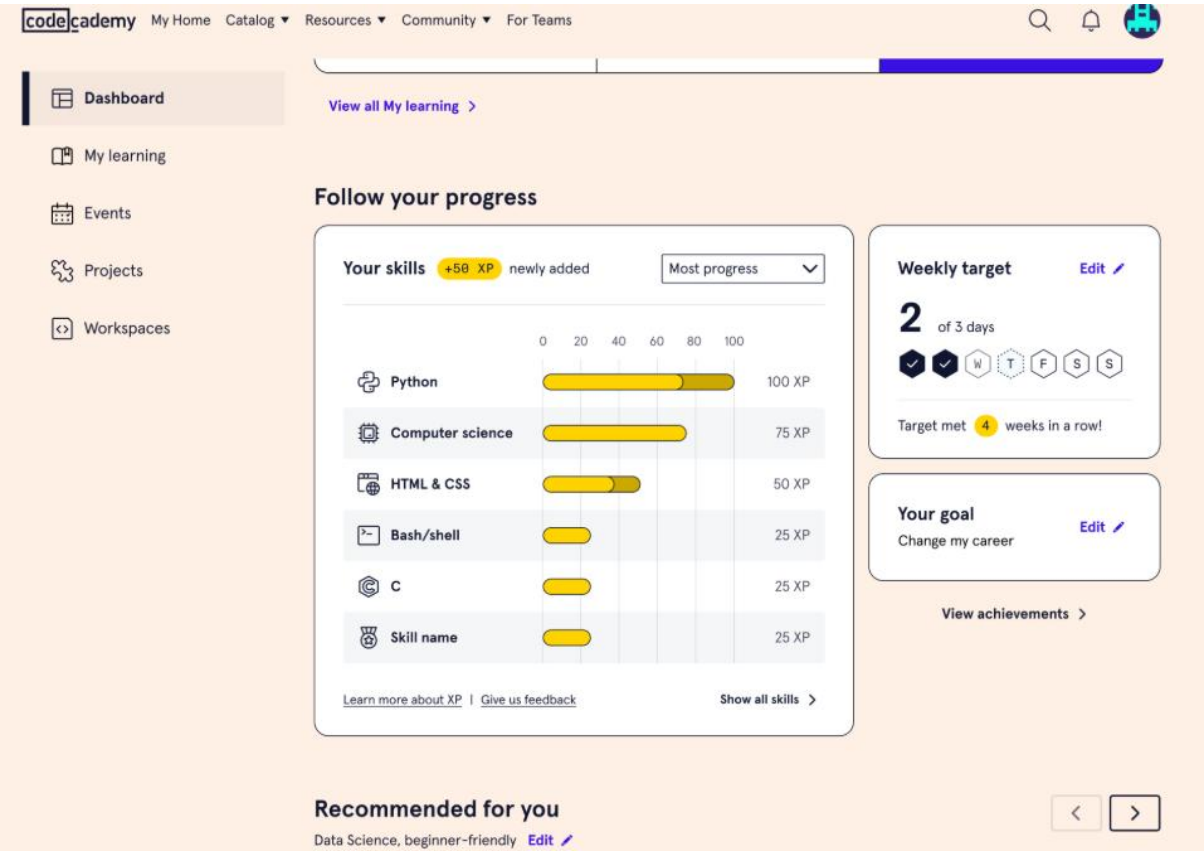
Opis:	Ravni razdelijo učenje na stopnje od lažjih do zahtevnejših. Učencem pomagajo razumeti, kaj sledi naprej in zmanjšujejo preobremenitev.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Digitalno pismenost lahko organiziramo v: 1. raven – osnovna uporaba e-pošte, 2. raven – preglednice, 3. raven – orodja za spletno sodelovanje in 4. raven – spletna varnost.
Primer:	Microsoft Learn uporablja učne poti, module, dosežke in XP točke za strukturiranje napredka pri pridobivanju tehnoloških veščin.
Vir:	Microsoft Learn: https://learn.microsoft.com/en-us/training/support/faq



Slika 12: Primer ravni v Microsoft Learn.

1.13 Vrstice napredka

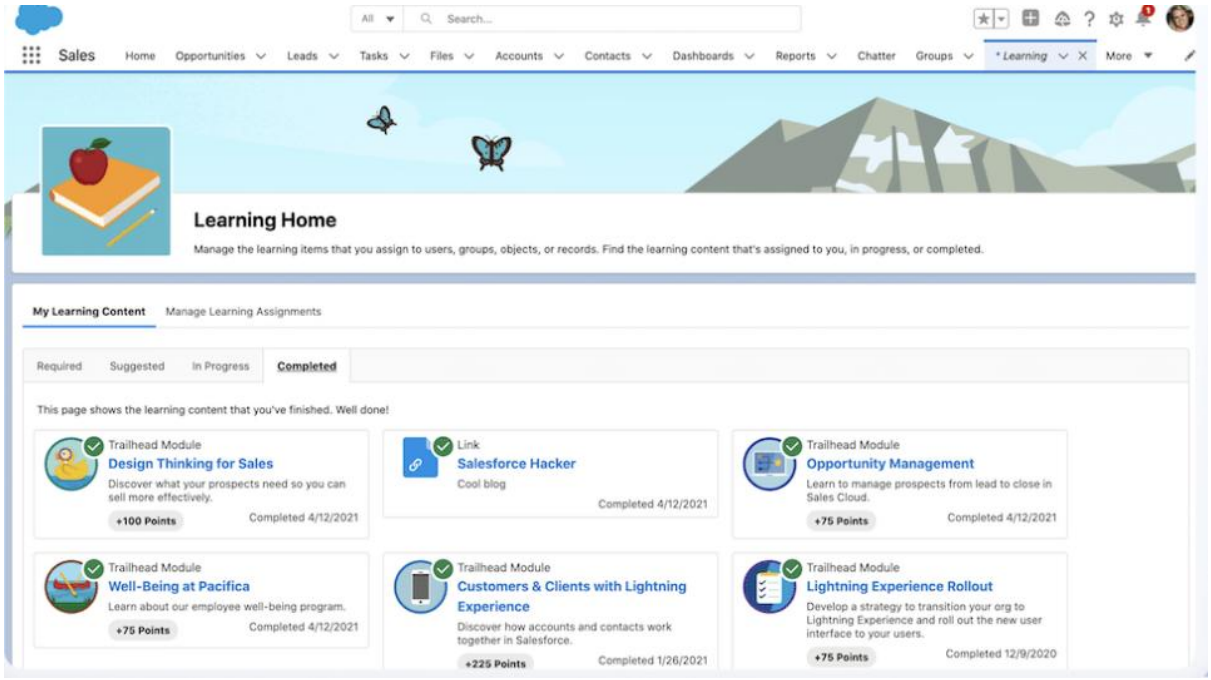
Opis:	Vrstice napredka vizualno prikazujejo, koliko tečaja ali naloge je že dokončane. Učencem pomagajo ohranjati orientacijo in motivacijo.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Spletni tečaj digitalne pismenosti lahko prikazuje, da je učenec po zaključnih modulih dosegel 40 %, 70 % ali 100 % napredka.
Primer:	Codecademy uporablja sledenje napredku in sistem Skill X, ki učencem omogoča, da vidijo svoj napredek med dokončevanjem programerskih lekcij in tečajev.
Vir:	Codecademy: https://www.codecademy.com/resources/blog/introducing-codecademy-skill-xp



Slika 13: Primer vrstic napredka v Codecademyju.

1.14 Pogojno dostopna vsebina

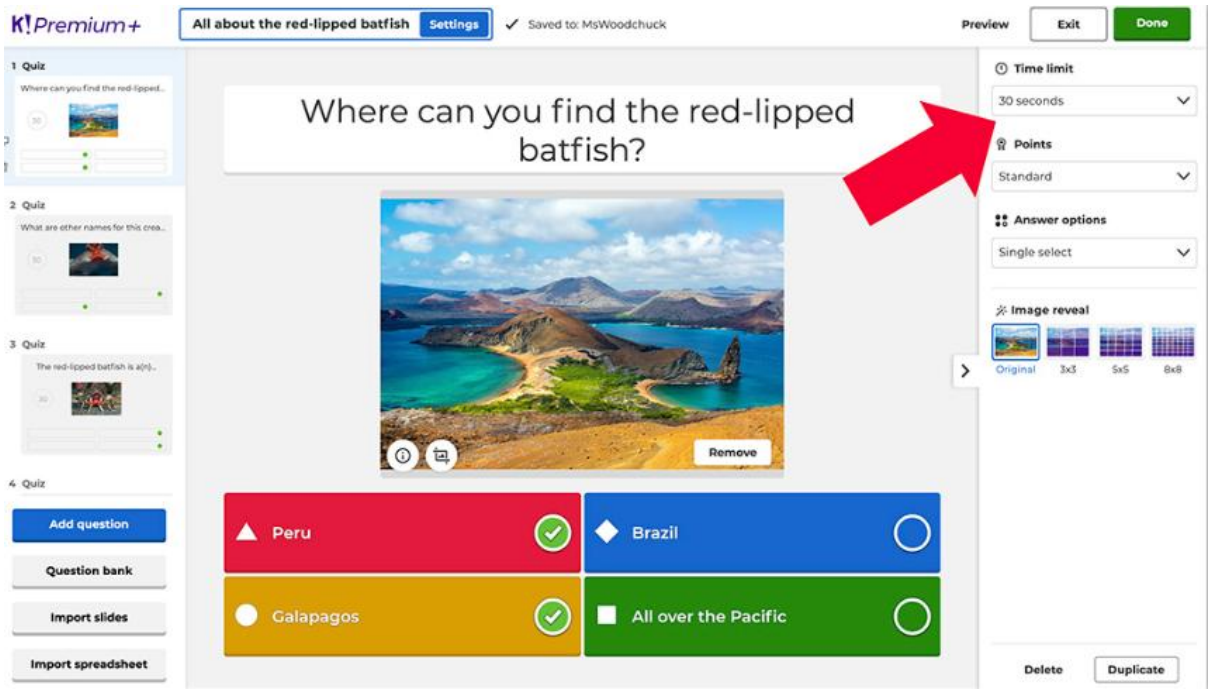
Opis:	Pogojno dostopna vsebina pomeni, da učenci dobijo dostop do novih nalog šele po tem, ko zaključijo prejšnje korake. To ohranja strukturirano učenje in preprečuje zmedo.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Modul Spletna varnost se lahko odklene šele, ko udeleženci zaključijo Osnove interneta. Tako odrasli postopoma nagrajujejo svoje znanje.
Primer:	Salesforce uporablja platformo Salesforce Trailhead, kjer je učenje organizirano v "trailih" in modulih. Učenci napredujejo skozi strukturirano vsebino ter pridobivajo značke in range.
Vir:	Salesforce Trailhead: https://trailhead.salesforce.com/trailblazer-ranks



Slika 14: Primer pogojno dostopne vsebine na spletni učni platformi.

1.15 Časovno omejene naloge

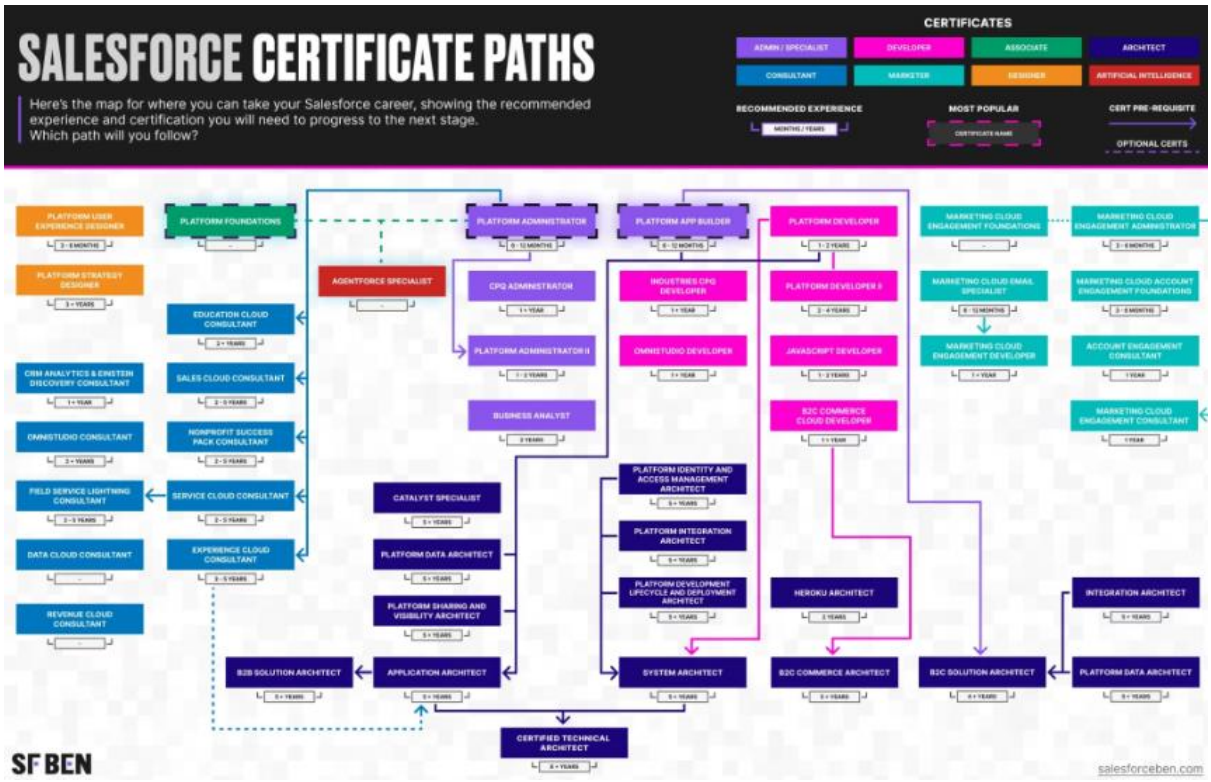
Opis:	Časovno omejene naloge od učencev zahtevajo, da dejavnost opravijo v določenem času. Povečujejo osredotočenost in pripravljajo učence na resnične delovne situacije, kjer je hitrost pomembna.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Udeleženci lahko dobijo 10 minut za oblikovanje preglednice, pošiljanje e-pošte s prilogo in iskanje zanesljivih informacij na spletu.
Primer:	Kahoot! uporablja časovno omejena vprašanja v kvizih, ki pomagajo uriti hitro priklicevanja znanja in sprejemanje odločitev pri ponavljanju snovi digitalne pismenosti.
Vir:	Kahoot!: https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/115002303908-How-points-work



Slika 15: Primer časovno omejenih nalog v Kahootu!.

1.16 Drevesa spretnosti

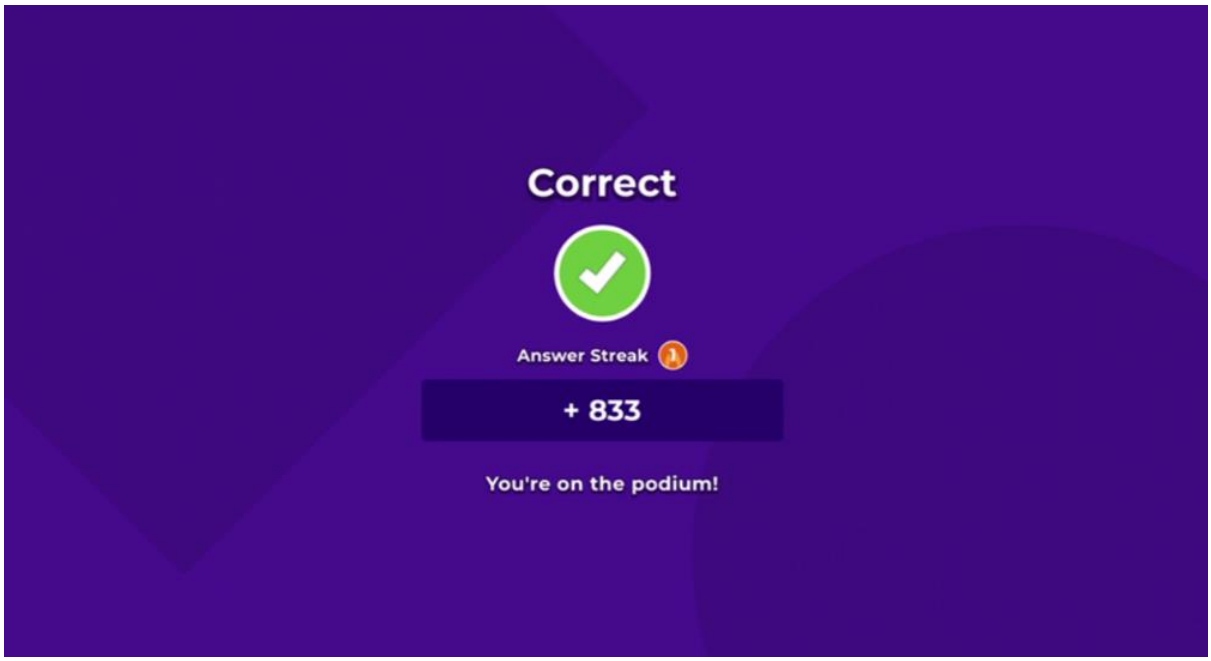
Opis:	Drevesa spretnosti prikazujejo različne učne poti in kako so veščine med seboj povezane. Učencem pomagajo izbirati, kaj najbolj potrebujejo, ter videti dolgoročni razvoj.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Drevo digitalne pismenosti lahko vključuje veje za e-pošto, urejanje besedil, preglednice, spletno sodelovanje in varnost na internetu.
Primer:	Salesforce uporablja platformo Salesforce Trailheas, ki skozi učne poti, module, značke in range prikazuje strukturiran razvoj veščin na vizualen in motivacijski način.
Vir:	Salesforce Trailhead: https://trailhead.salesforce.com/trailblazer-ranks



Slika 16: Primer drevesa spretnosti v Salesforce Trailheadu.

1.17 Takojšnja povratna informacija

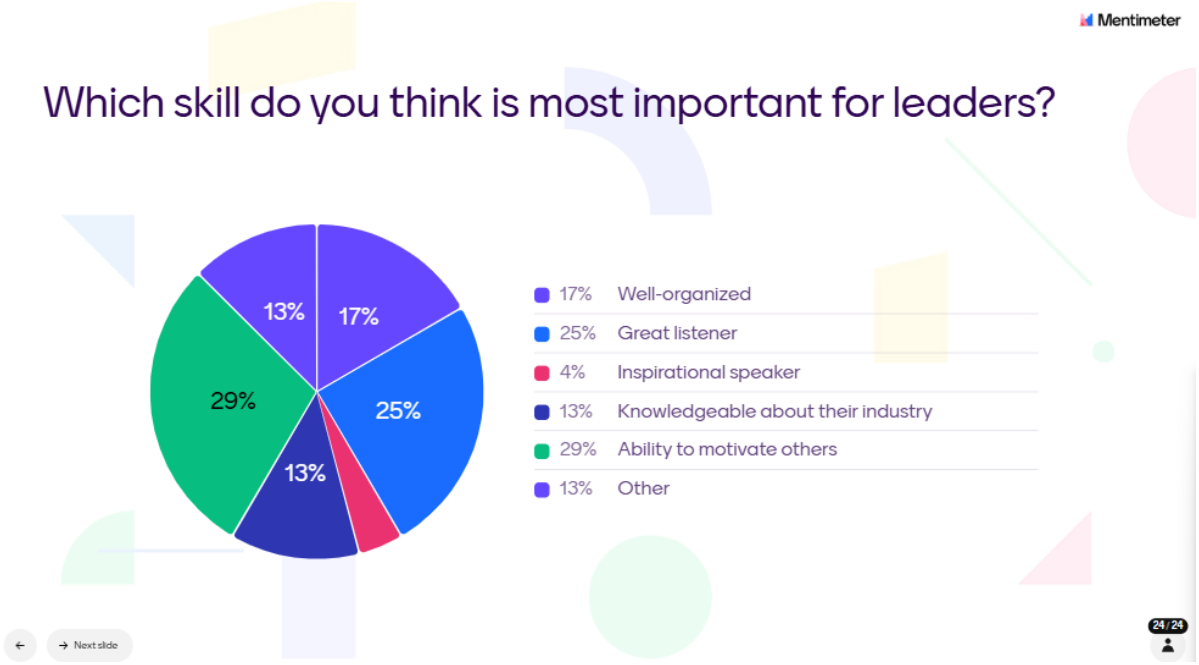
Opis:	Takojšnja povratna informacija učencem takoj pokaže, ali je bil odgovor ali dejanje pravilno. Pomaga jim odpraviti napake, preden postanejo navada.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Po odgovoru na vprašanje o ribarjenju lahko sistem takoj razloži, zakaj je odgovor pravilen ali napačen.
Primer:	Kahoot! daje takojšnje rezultate kvizov in povratne informacije po vsakem vprašaju. Izobraževalci lahko to uporabljajo za sprotno razlago konceptov digitalne varnosti.
Vir:	Kahoot!: https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/360035063054-Kahoot-quiz-reports



Slika 17: Primer takojšnje povratne informacije v Kahootu!.

1.18 Interkativni kvizi

Opis:	Interaktivni kvizi uporabljajo vprašanja, povratne informacije, slike in točkovanje, da preverjanje znanja postane aktivno. So uporabni za ponavljanje praktičnega digitalnega znanja.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Udeleženci lahko rešujejo kvize o varnih geslih, lažnih spletnih straneh, e-poštnih prilogah in formulah v preglednicah.
Primer:	Mentimeter omogoča žive kvize in interaktivne predstavitve. Izobraževalec lahko med poukom preveri znanje digitalne pismenosti in rezultate skupaj z udeleženci analizira.
Vir:	Mentimeter: https://www.mentimeter.com/



Slika 18: Primer interaktivnih kvizov v Mentimetru.

1.19 Simulacijske igre

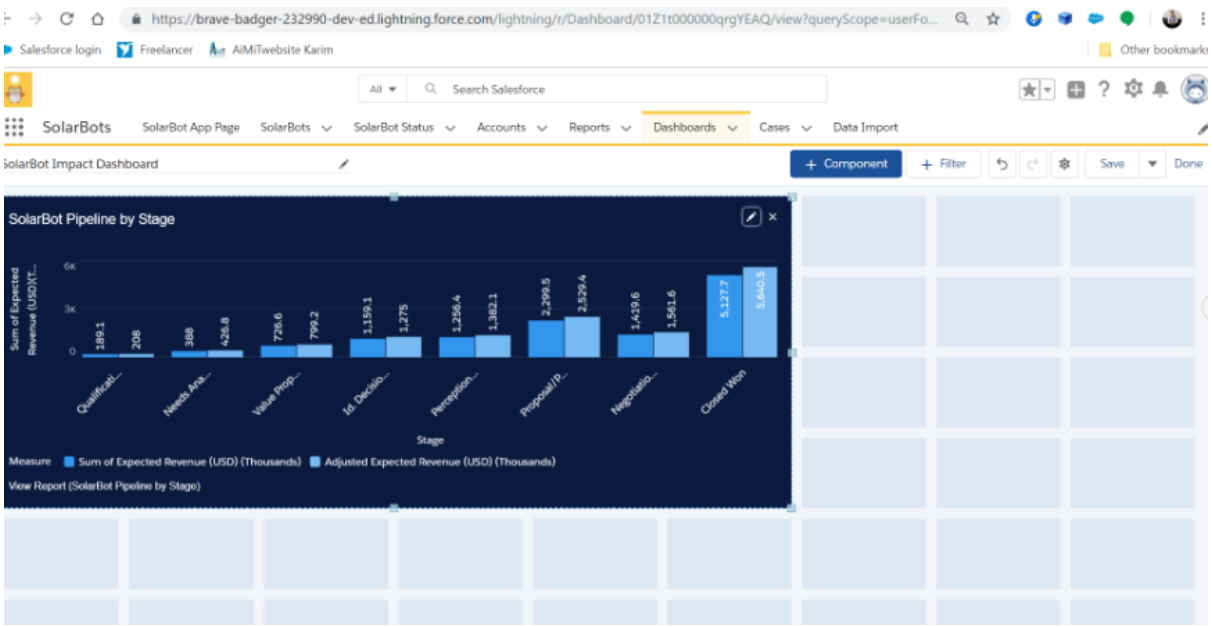
Opis:	Simulacijske igre omogočajo učencem vadbo v varnem okolju, ki posnema resnične situacije. Uporabne so tam, kjer bi napake v resničnem življenju lahko povzročile težave.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Učenci lahko uporabljajo lažen e-poštni nabiralnih za prepoznavanje neželene pošte, ribarjenja, sumljivih povezav in varnih sporočil, preden začnejo delati z resničnim e-poštnim računom.
Primer:	Mursion uporablja simulacije za vadbo veščin na delovnem mestu. Enak pristop se lahko prilagodi za usposabljanje digitalne varnosti in komunikacije.
Vir:	Mursion: https://www.mursion.com/



Slika 19: Primer simulacijskih iger v Mursionu.

1.20 Končni izziv

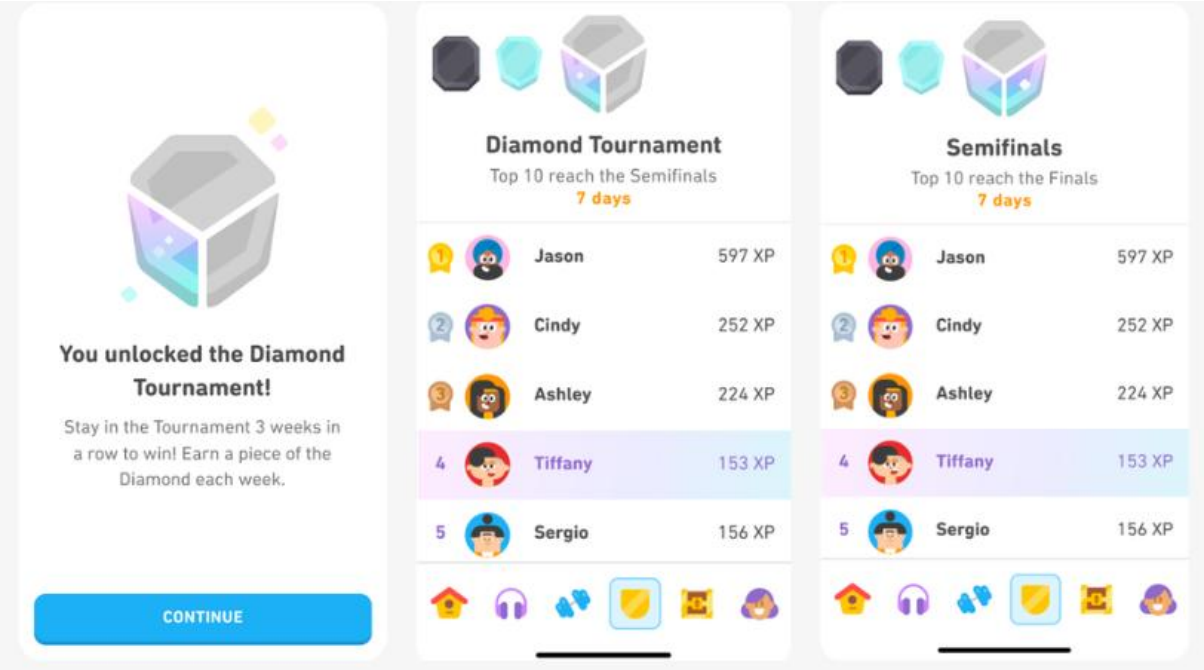
Opis:	Končni izziv združuje več veščin v eno praktično nalogo. Preverja, ali lahko učenci znanje samostojno uporabijo v praksi.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Na koncu tečaja digitalne pismenosti lahko udeleženci pošljejo e-pošto, ustvarijo preglednico, shranijo datoteko in jo pravilno naložijo.
Primer:	Salesforce uporablja Salesforce Trailhead Superbadges kot napredne praktične izzive, kjer učenci v realističnih scenarijih uporabljajo več različnih veščin.
Vir:	Salesforce Trailhead: https://trailhead.salesforce.com/superbadges



Slika 20: Primer končnih izzivov v Salesforce Trailheadu.

1.21 Lestvice

Opis:	Lestvice razvrščajo učence ali skupine glede na točke, opravljene naloge ali napredek. Lahko spodbujajo motivacijo, če so uporabljene premišljeno.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Tedenska lestvica lahko prikazuje, kateri udeleženci so opravili največ vaj iz besedišča ali govora v angleščini, pri čemer se ohranja spodbudno in podporno okolje.
Primer:	Duolingo uporablja lige in lestvice, kjer učenci tekmujejo glede na tedenski napredek in vložen trud.
Vir:	Duolingo: https://blog.duolingo.com/duolingo-leagues-leaderboards/



Slika 21: Primer lestvic v Duolingu.

1.22 Naloge z misijo

Opis:	Naloge z misijo so namensko zasnovane učne aktivnosti z jasnim ciljem. Učenje naredijo bolj praktično in povezano z resničnimi situacijami.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Odrasli učenci angleščine lahko opravljajo naloge, kot so naročanje hrane, spraševanje za pot, pisanje službenega e-sporočila ali predstavitev samega sebe.
Primer:	Duolingo organizira učenje v kratke cilje in aktivnosti, ki delujejo kot misije, kar povečuje motivacijo za vsakodnevno jezikovno vadbo.
Vir:	Duolingo: https://www.duolingo.com/



Slika 22: Primer misij v Duolingu.

1.23 Potrdila kot mejniki dosežkov

Opis:	Potrdila so uradna priznanja, ki jih udeleženci prejmejo po zaključku tečaja, modula ali področja znanja. Odraslim pomagajo prepoznati vrednost njihovega učenja.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Udeleženci lahko prejmejo potrdilo po zaključku modula Angleščina za delo, tečaja govornega sporazumevanja ali delavnice pisanja.
Primer:	Coursera izdaja potrdila o opravljenih tečajih, ki potrjujejo uspešno zaključeno učenje in pridobljene veščine.
Vir:	Coursera: https://www.coursera.support/s/article/learner-000001187



Slika 23: Primer potrdila kot mejnik dosežkov na Courseri.

1.24 Avatarji

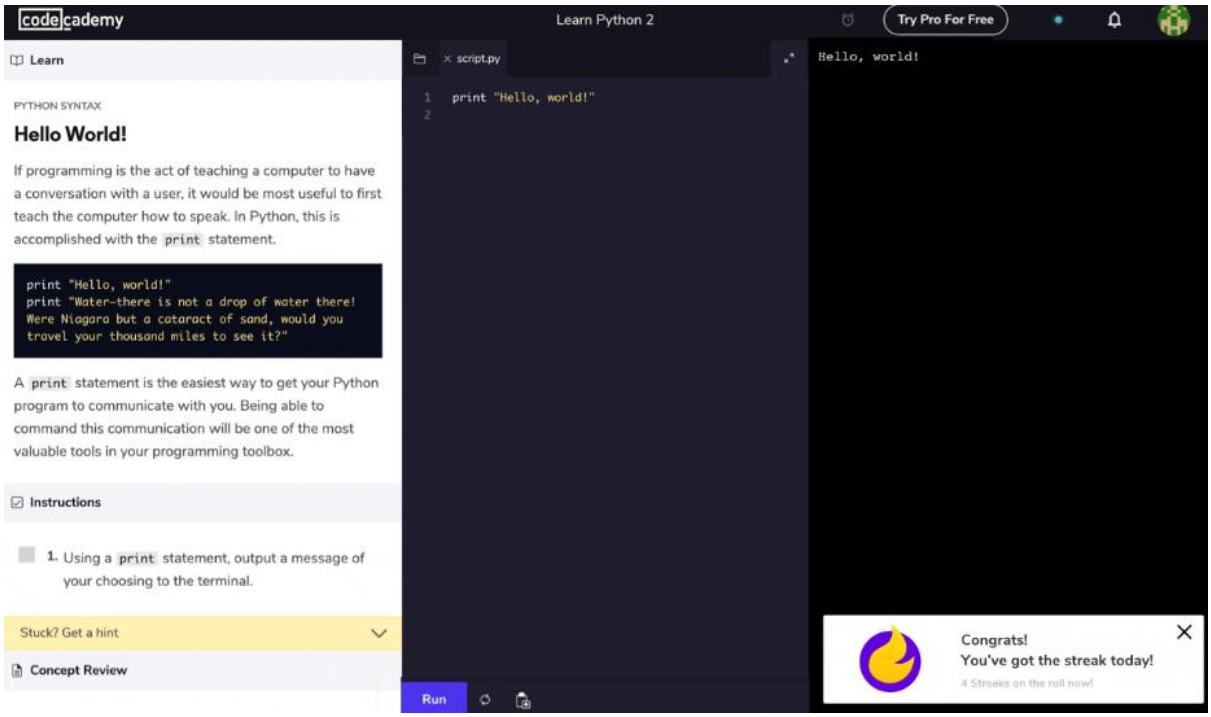
Opis:	Avatarji so digitalni liki, ki predstavljajo učence v spletnem okolju. Lahko zmanjšajo stres in naredijo govorno vadbo manj zastrašujočo.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Učenci lahko uporabljajo avatarje pri spletnih govornih nalogah, igrah vlog ali v virtualnih učilnicah ter odklepajo vsebine po opravljenih nalogah.
Primer:	Mursion uporablja simulacije z avatarji za vadbo komunikacijskih in medosebnih veščin. Tak pristop lahko podpira tudi vadbo angleškega govora v realističnih situacijah.
Vir:	Mursion: https://www.mursion.com/blog/avatars-vs-role-play-which-is-the-future-of-interpersonal-skills-training/



Slika 24: Primer avatarjev v Mursrionu.

1.25 Dnevni ali tedenski nizi

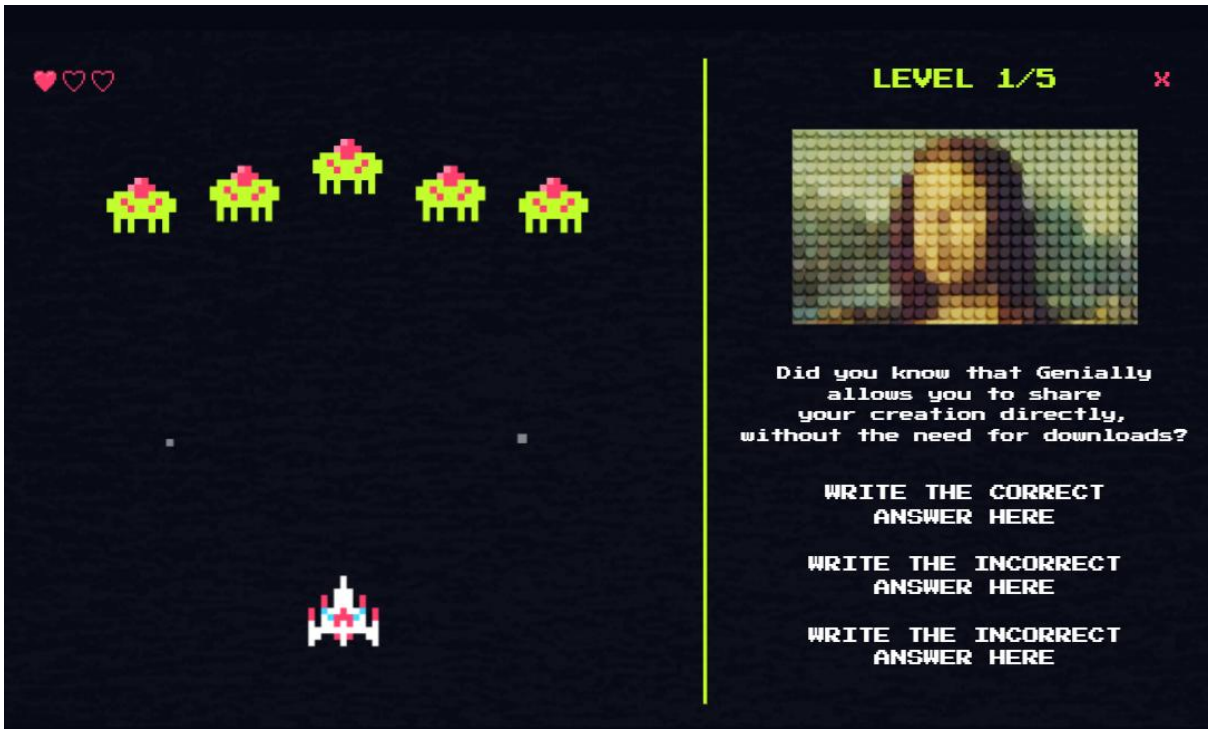
Opis:	Streaki nagrajujejo redno vadbo skozi več dni ali tednov. Še posebej so uporabni pri učenju jezikov, kjer je napredek odvisen od ponavljanja.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Učenci lahko ohranjajo 7-dnevni niz z vsakodnevnim kratkim opravilom iz angleščine, npr. Besediščem, slovnico ali govorno vajo.
Primer:	Codecademy uporablja tedenske cilje in streake za spodbujanje rednih učnih navad, kar se lahko prenese tudi na učenje angleščine.
Vir:	Codecademy: https://help.codecademy.com/hc/en-us/articles/360056218734-Weekly-Targets



Slika 25: Primer dnevnih ali tedenskih nizov v Codecadamyju.

1.26 Misije z ugankami ali reševanjem problemov

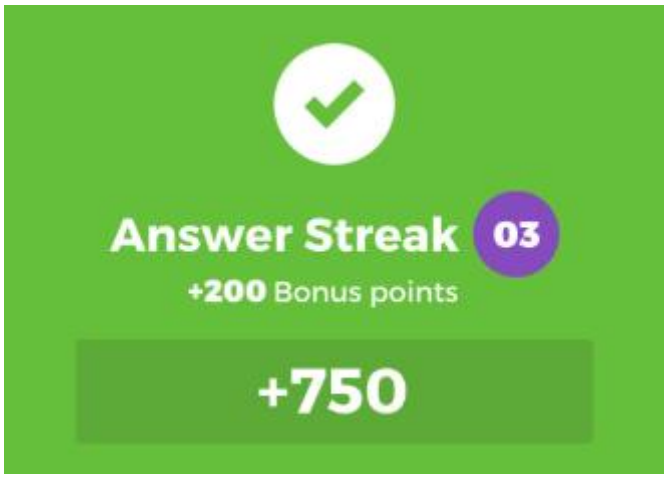
Opis:	Misije z ugankami od učencev zahtevajo uporabo jezikovnih namigov za reševanje problema. Spodbujajo branje, govor, poslušanje in timsko delo.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Učenci lahko berejo namige v angleščini, da rešijo delovno uganko, poiščejo manjkajoče informacije ali dokončajo komunikacijsko nalogo.
Primer:	Genially ponuja orodja za igrifikacijo in predloge za sobo pobega, ki jih je mogoče uporabiti za ustvarjanje misij z ugankami pri učenju jezikov.
Vir:	Genially: https://genially.com/features/gamification/



Slika 26: Primer misij z ugankami ali reševanjem problemov v Geniallyju.

1.27 Skrite nagrade

Opis:	Skrite nagrade so presenečenja za dodaten trud ali ustvarjalno uporabo učne vsebine. Učenje naredijo bolj igrivo in spodbujajo učence, da presežejo minimalne zahteve.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Udeleženec lahko prejme bonus točko, če pravilno uporabi pet novih angleških besed v pogovoru ali pomaga drugemu udeležencu pri nalogi.
Primer:	Kahoot! omogoča bonus točkovanje prek nastavitev točk in mehanike kviza. Izobraževalci lahko to uporabijo za nagrajevanje dodatnega besedišča ali hitrih pravilnih odgovorov.
Vir:	Kahoot!: https://support.kahoot.com/hc/en-us/articles/115002303908-How-points-work



Slika 27: Primer skritih nagrad v Kahootu!.

1.28 Izbirne učne poti

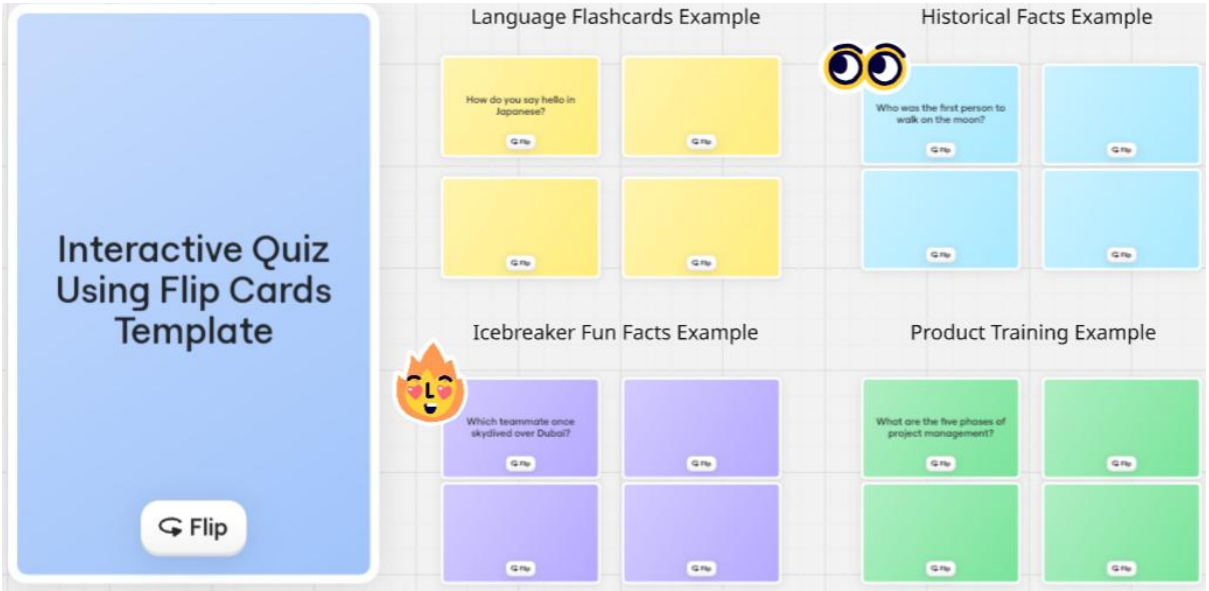
Opis:	Izbirne učne poti omogočajo učencem, da izberejo teme ali smeri učenja, ki ustrezajo njihovim potrebam. To je posebej pomembno za odrasle, saj se njihovi cilji razlikujejo glede na delo, potovanja ali vsakdanje življenje.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Učenci lahko izbirajo med poslovno angleščino, potovalno angleščino, zdravstveno angleščino ali vsakdanjimi pogovornimi nalogami.
Primer:	Coursera ponuja različne učne poti in profesionalne certifikate v sodelovanju z organizacijami in univerzami, kar omogoča učencem, da izberejo smer glede na karierne cilje.
Vir:	Coursera: https://www.coursera.org/professional-certificates



Slika 28: Primer izbirnih učnih poti na Courseri.

1.29 Kartice z misijami

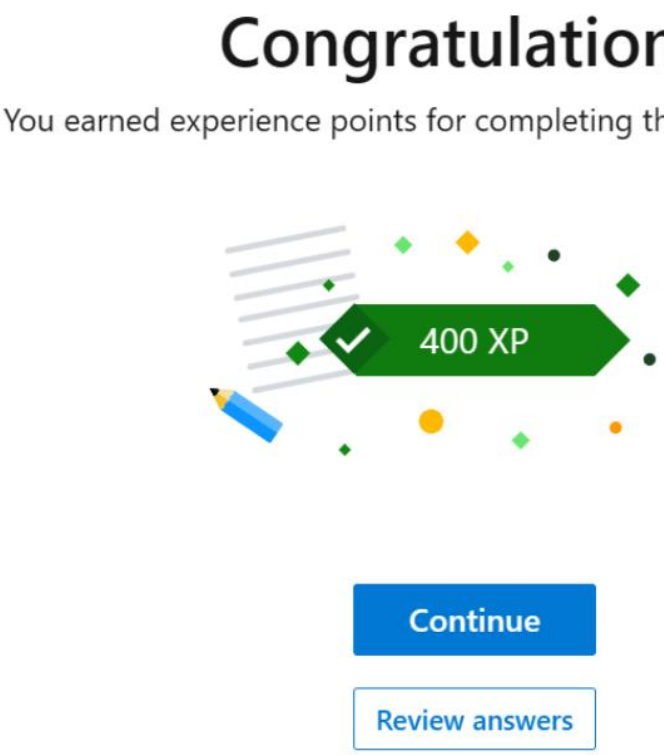
Opis:	Kartice z misijami so kratke kartice z nalogami, ki učencem dajejo jasno govorno, pisno ali besedno nalogo. So preproste za pripravo in uporabo pri pouku.
Uporaba v izobraževanju:	Udeleženec lahko izvleče kartico z nalogo, kot so “Predstavi se v angleščini”, “Vprašaj za pot” ali “Pojasni svoje delo v treh stavkih”.
Primer:	Mentimeter in Miro lahko podpirata digitalne aktivnosti s karticami z misijami, kjer lahko izobraževalci prikazujejo naloge, zbirajo odgovore in omogočajo sodelovalno delo na spletu.
Vir:	Miro: https://www.mentimeter.com/how-to



Slika 29: Primer kartic z misijami v Miro.

1.30 Točke izkušenj (XP)

Opis:	XP so točke, ki jih učenci zbirajo skozi čas z opravljanjem različnih dejavnosti. Omogočajo občutek stalnega napredka in spodbujajo redno vadbo.
Uporaba v izobraževanju odraslih:	Udeleženci lahko pridobijo XP za govorno vadbo, reševanje slovničnih nalog, uporabo novega besedišča in sodelovanje v razpravah.
Primer:	Duolingo uporablja XP kot del sistema učenja jezikov, prav tako pa Microsoft Learn uporablja XP za prikaz dosežkov pri usposabljanju. XP se lahko prilagodi tečajem angleščine za odrasle.
Vir:	Microsoft Learn: https://learn.microsoft.com/en-us/training/support/faq



Slika 30: Primer točk izkušenj (XP) v Duolingu.

2 Zaključek

Igrifikacija predstavlja inovativen pedagoški pristop z velikim pomenom za izboljšanje izobraževanja odraslih v formalnih, neformalnih in priložnostnih učnih okoljih. Predstavljenih 30 metod igrifikacije v tem dokumentu tvori celovit okvir praktičnih strategij, ki vključujejo elemente, kot so točke, značke, kazalniki napredka, misije, simulacije, pripovedovanje zgodb, sodelovalne naloge in sistemi dosežkov.

Ti pristopi prispevajo k povečanju motivacije, angažiranosti in ohranjanja znanja pri učencih, še posebej pri odraslih, ki pogosto usklajujejo izobraževanje s poklicnimi in osebnimi obveznostmi. S strukturiranjem učenja v jasne faze, zagotavljanjem stalne povratne informacije in vzpostavitvijo preglednih učnih ciljev igrifikacija podpira avtonomijo učencev ter omogoča volj vključujoča in dostopna učna okolja.

Poleg tega uporaba metod igrifikacije spodbuja razvoj prenosljivih in ključnih kompetenc, vključno z digitalnimi veščinami, komunikacijo, reševanjem problemov, timskim delom in samostojnim učenjem. Te kompetence so bistvene za aktivno sodelovanje na sodobnem trgu dela in v vseživljenjskem učenju.

Pomembno je poudariti, da je učinkovitost igrifikacije odvisna od njene pedagoško premišljene uporabe, usklajene z učnimi cilji in specifičnimi potrebami ciljnih skupin udeležencev. Igrifikacijo je zato treba razumeti kot metodološko orodje, ne kot cilj sam po sebi.