

Mentimeter



Thématique : Collecte de feedbacks, interaction avec le public, quiz et évaluations



Moteur de jeu : Tous types



Lien : <https://www.mentimeter.com/>



Pourquoi et quand utiliser cette ressource

Mentimeter est une plateforme interactive de présentation et d'implication du public qui permet aux utilisateurs **de créer des quiz, des sondages, des enquêtes, des nuages de mots et des activités interactives**. Elle est particulièrement utile pour **évaluer des concepts de jeux éducatifs, recueillir des feedbacks, mesurer les acquis d'apprentissage et favoriser la participation**.

Dans les projets de jeux éducatifs liés à la démocratie et aux valeurs de l'UE, Mentimeter peut servir à recueillir des avis, tester les connaissances, évaluer la compréhension des joueurs et encourager la réflexion avant ou après le jeu.

L'utilisation de Mentimeter favorise la participation active et aide à mesurer l'efficacité des activités pédagogiques et des expériences d'apprentissage par le jeu.



Points forts

- ◆ Une interface facile à utiliser.
- ◆ Des quiz et des sondages interactifs.
- ◆ Une participation du public en temps réel.
- ◆ Permet de répondre anonymement.
- ◆ Utile pour évaluer et recueillir des feedbacks.



- ◆ Présentation visuelle des résultats.
- ◆ Favorise l'implication et la discussion.



Limites

- ◆ Les fonctionnalités avancées nécessitent un compte premium.
- ◆ Connexion Internet requise.
- ◆ La version gratuite propose un choix limité de types de questions et un nombre limité de participants.
- ◆ Moins adapté à la création de véritables jeux.
- ◆ Les participants doivent disposer d'un appareil connecté.



Fiche pratique



Comment utiliser cet outil

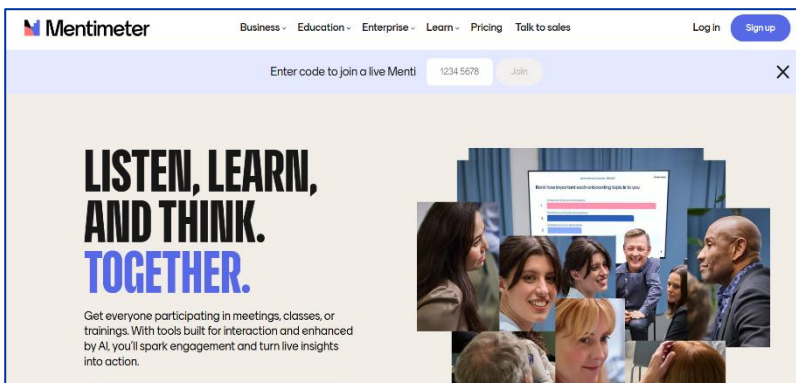
Mentimeter permet de créer des activités interactives pour recueillir des avis, évaluer les acquis et collecter les feedbacks des participants impliqués dans des projets de jeux éducatifs.



Guide étape par étape

★ ÉTAPE 1 : Créer un compte

Inscrivez-vous sur Mentimeter.



★ ÉTAPE 2 : Créer une nouvelle présentation

Depuis le tableau de bord Mentimeter, cliquez sur « **New Menti** » (ou « **Create Presentation** ») pour lancer une nouvelle présentation interactive.

Donnez un titre pertinent à votre présentation, par exemple : « **Jeu numérique – Enquête de satisfaction des joueurs** ».

Cette enquête permettra de recueillir les avis des participants après avoir terminé le jeu éducatif et d'évaluer à la fois l'expérience d'apprentissage et l'efficacité du jeu.

★ ÉTAPE 3 : Créez la diapositive d'accueil

Sélectionnez « **Content Slide** » → « **Heading** ».

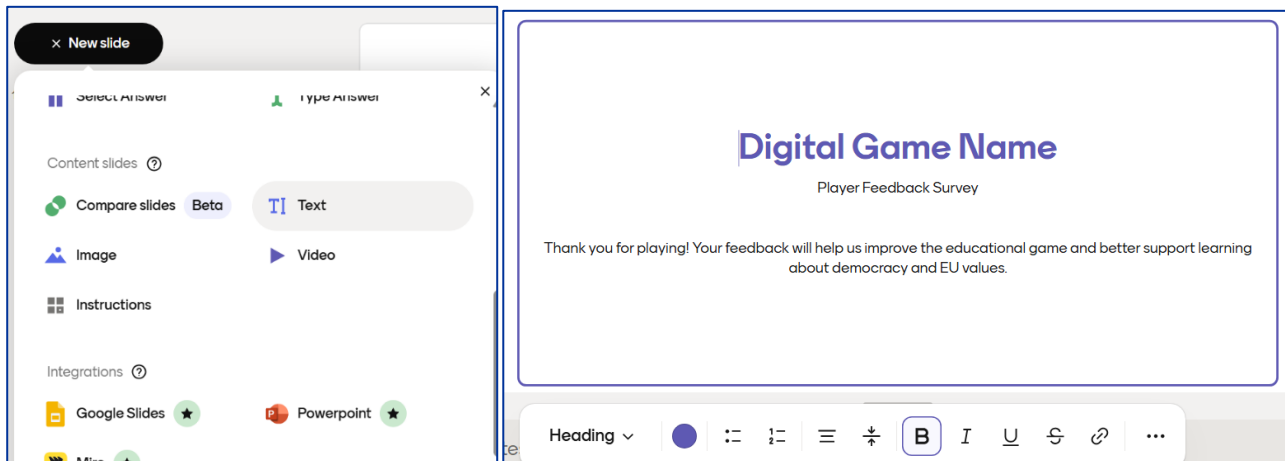
Insérez :

- **Un titre** : le nom du jeu numérique



- **Un sous-titre** : Enquête de satisfaction des joueurs
- **Une description** : Merci d'avoir joué ! Tes commentaires nous aideront à améliorer le jeu éducatif et à mieux accompagner l'apprentissage de la démocratie et des valeurs de l'UE.

Cette diapositive accueille les participants et présente l'objectif de l'enquête.



✦ ÉTAPE 4 : Ajouter une question

Cette question évalue la satisfaction globale vis-à-vis du jeu. Répétez le processus pour chaque nouvelle question.

Votre enquête de satisfaction peut inclure différents types de questions selon les informations que vous souhaitez recueillir. Par exemple :

- **Échelle d'évaluation** : À quel point as-tu aimé jouer à ce jeu ? (de 1 à 5)
- **Choix multiple** : Quel sujet as-tu mieux compris après avoir joué ?
- **Nuage de mots** : Décris ton expérience en un seul mot.
- **Question ouverte** : Qu'est-ce que tu améliorerais dans ce jeu ?
- **Classement** : Classe les fonctionnalités suivantes du jeu de la plus utile à la moins utile (histoire, défis, graphismes, contenu pédagogique).
- **Question oui/non** : Recommanderais-tu ce jeu à d'autres jeunes adultes ?

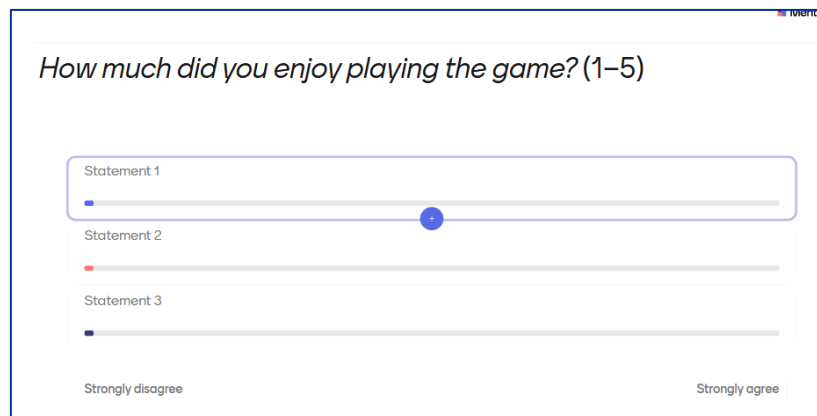
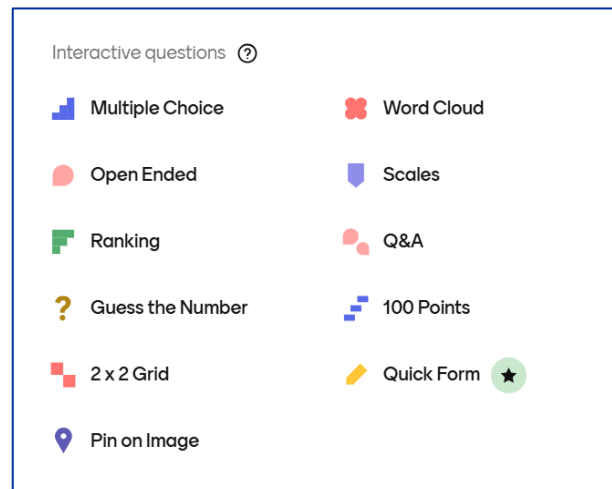
Ces types de questions aident les professionnels de l'éducation à recueillir des feedbacks à la fois quantitatifs et qualitatifs, à évaluer les acquis pédagogiques et à identifier des pistes d'amélioration pour de futures versions du jeu éducatif.



Exemple : cliquez sur « **Add Slide** » et choisissez « **Scales** ».

Créez la question suivante : **À quel point as-tu aimé jouer à Digital Democracy Quest ?**

Échelle : ★ 1 = Pas du tout ★ 5 = Beaucoup

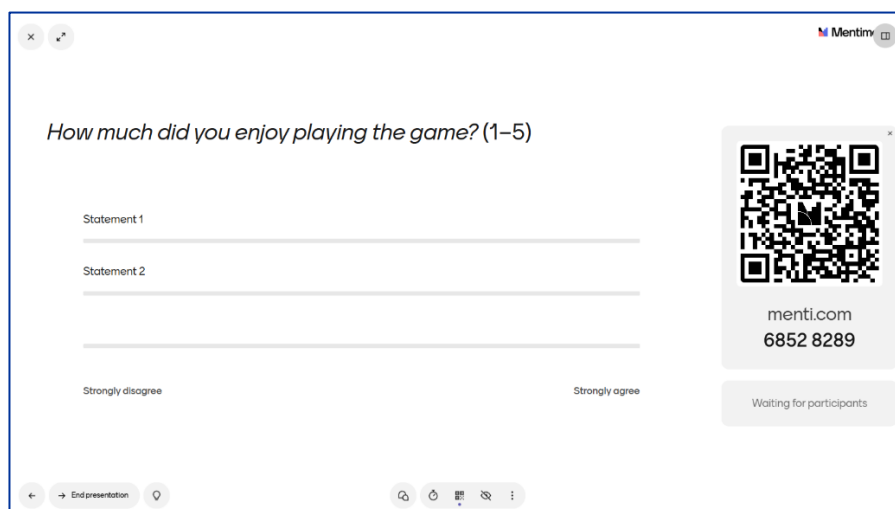
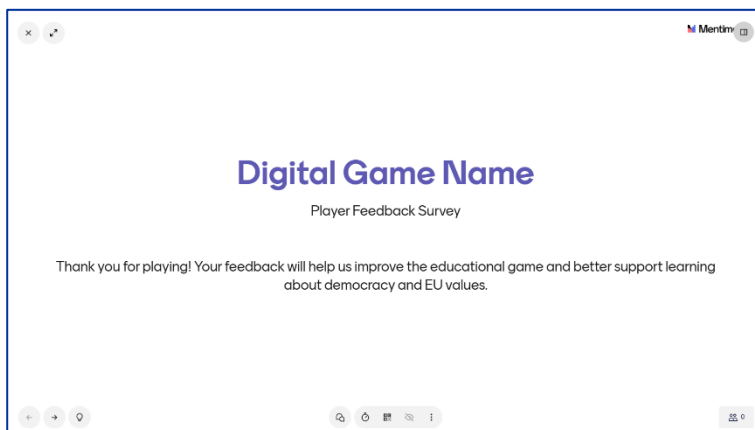


✦ ÉTAPE 5 : Partagez l'enquête et analysez les résultats

Cliquez sur « **Start Presentation** ». Mentimeter génère automatiquement : un code QR, un code de participation et un lien pour rejoindre la session.

Les participants peuvent répondre en temps réel depuis leur smartphone, leur tablette ou leur ordinateur. Les réponses s'affichent en direct et peuvent faire l'objet d'une discussion immédiatement après l'activité, ce qui rend Mentimeter particulièrement utile lors d'ateliers, de formations et d'activités en classe.

Une fois que les participants ont répondu à l'enquête, ouvrez la section « **Results** » pour consulter les réponses recueillies.



Autres ressources pédagogiques et tutoriels

- Mentimeter Interactive Presentation Platform : <https://www.mentimeter.com>
- Getting Started with Mentimeter : <https://help.mentimeter.com>
- Mentimeter Interactive Learning Activities :
<https://www.mentimeter.com/features>



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables. Code du projet : KA220-YOU-000286883