

Mentimeter



Area tematica: Raccolta di feedback, coinvolgimento del pubblico, quiz e valutazione



Motore di gioco: qualsiasi



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



Perché e quando utilizzare questa risorsa

Mentimeter è una piattaforma interattiva per presentazioni e coinvolgimento del pubblico che consente agli utenti **di creare quiz, sondaggi, indagini, nuvole di parole e attività interattive**. È particolarmente utile per **valutare concetti di giochi didattici, raccogliere feedback, valutare i risultati di apprendimento e favorire la partecipazione**.

Nei progetti di giochi didattici relativi alla democrazia e ai valori dell'UE, Mentimeter può essere utilizzato per raccogliere opinioni, verificare le conoscenze, valutare la comprensione dei giocatori e incoraggiare la riflessione prima o dopo il gioco.

L'uso di Mentimeter favorisce la partecipazione attiva e aiuta a misurare l'efficacia delle attività didattiche e delle esperienze di apprendimento basate sul gioco.



Punti di forza

- ◆ Interfaccia intuitiva.
- ◆ Quiz e sondaggi interattivi.
- ◆ Partecipazione del pubblico in tempo reale.
- ◆ Supporta le risposte anonime.



- ◆ Utile per la valutazione e la raccolta di feedback.
- ◆ Presentazione visiva dei risultati.
- ◆ Incoraggia il coinvolgimento e la discussione.



Limiti

- ◆ Le funzionalità avanzate richiedono un account premium.
- ◆ È necessaria una connessione a Internet.
- ◆ La versione gratuita presenta un numero limitato di tipi di domande e di partecipanti.
- ◆ Meno adatto alla creazione di contenuti di gioco veri e propri.
- ◆ Richiede che i partecipanti dispongano di un dispositivo connesso.



Scheda didattica



Come utilizzare questo strumento

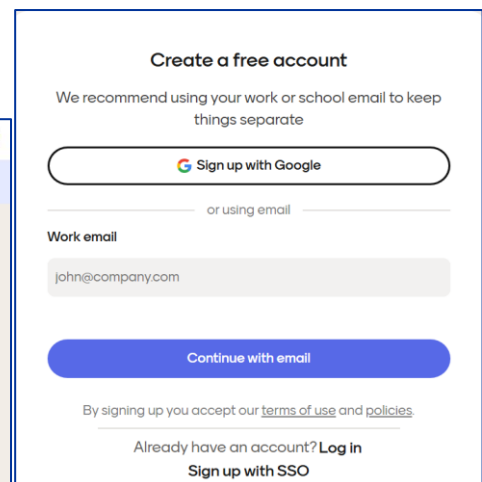
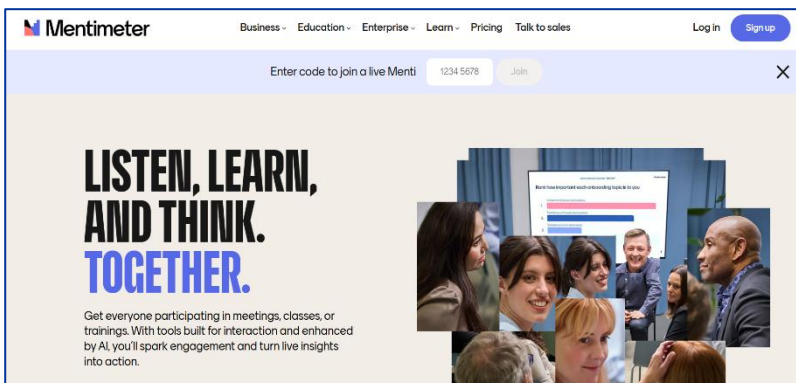
Mentimeter può essere utilizzato per creare attività interattive volte a raccogliere opinioni, valutare l'apprendimento e ottenere feedback dai partecipanti coinvolti in progetti di giochi didattici.



Guida passo dopo passo

★ STEP 1: Crea un account

Registrati su Mentimeter.

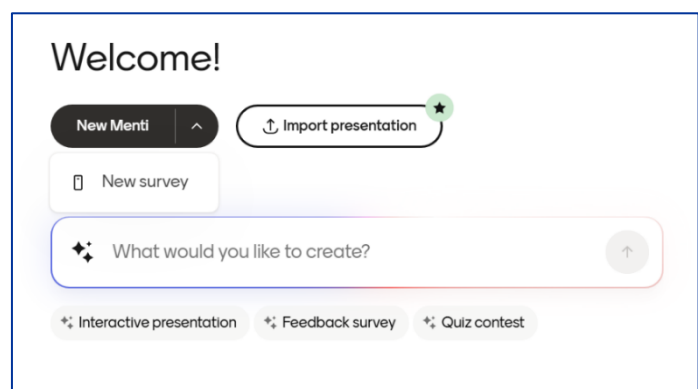


★ STEP 2: Crea una nuova presentazione

Dalla dashboard di Mentimeter, clicca su **Nuovo Menti** (o **Crea presentazione**) per avviare una nuova presentazione interattiva.

Assegna alla tua presentazione un titolo significativo, ad esempio: **“Gioco digitale – Sondaggio sul feedback dei giocatori”**

Questo sondaggio raccoglierà le opinioni dei partecipanti al termine del gioco didattico e contribuirà a valutare sia l'esperienza di apprendimento che l'efficacia del gioco.





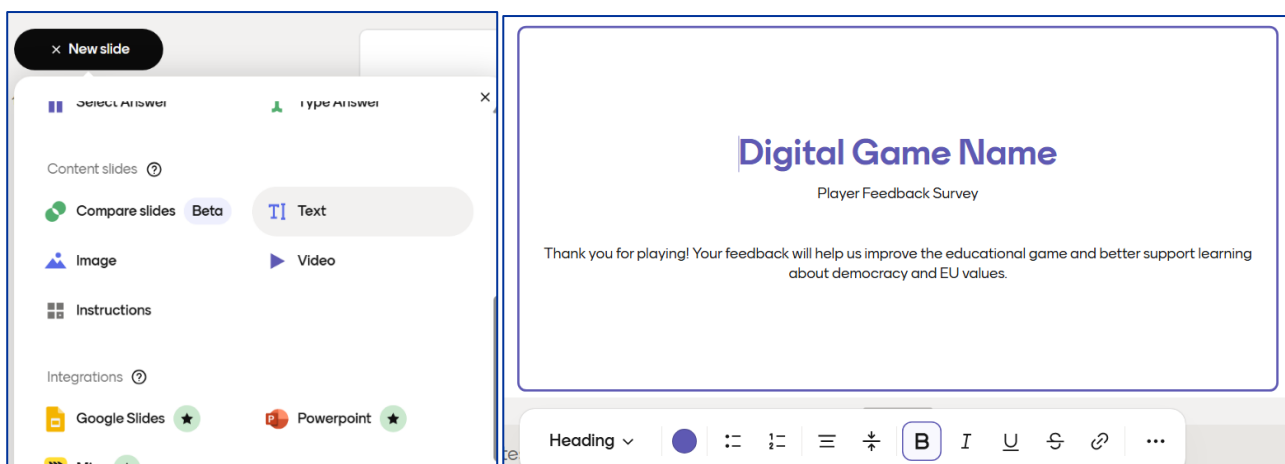
★ STEP 3: Crea la diapositiva di benvenuto

Seleziona **Diapositiva di contenuto** → **Intestazione**.

Inserisci:

- **Titolo:** Nome del gioco digitale
- Seleziona **Diapositiva di contenuto** → **Intestazione**. **Sottotitolo:** Sondaggio sul feedback dei giocatori
- **Descrizione:** Grazie per aver giocato! Il tuo feedback ci aiuterà a migliorare il gioco educativo e a sostenere meglio l'apprendimento della democrazia e dei valori dell'UE.

Questa diapositiva dà il benvenuto ai partecipanti e spiega lo scopo del sondaggio.



★ STEP 4: Aggiungi una domanda

Questa domanda misura la soddisfazione complessiva nei confronti del gioco. Ripeti la procedura per ogni nuova domanda.

Il tuo sondaggio di feedback può includere diversi tipi di domande a seconda delle informazioni che desideri raccogliere. Ad esempio:

- **Scala di valutazione:** Quanto ti è piaciuto giocare? (1–5)
- **Domanda a scelta multipla:** Quale argomento hai compreso meglio dopo aver giocato?
- **Nube di parole:** Descrivi la tua esperienza con una sola parola.
- **Domanda aperta:** Cosa miglioreresti in questo gioco?



Box per la creazione di giochi



- **Classifica:** Classifica le seguenti caratteristiche del gioco dalla più utile alla meno utile (trama, sfide, grafica, contenuti didattici).
- **Domanda a risposta sì/no:** Consigliaresti questo gioco ad altri giovani?

Interactive questions ?

Multiple Choice	Word Cloud
Open Ended	Scales
Ranking	Q&A
Guess the Number	100 Points
2 x 2 Grid	Quick Form
Pin on Image	

Questi tipi di domande aiutano i docenti a raccogliere feedback sia quantitativi che qualitativi, a valutare i risultati di apprendimento e a individuare opportunità di miglioramento per le future versioni del gioco didattico.

Esempio: clicca su **Aggiungi diapositiva** e seleziona **Scale**.

Crea la seguente domanda: **Quanto ti è piaciuto giocare a Digital Democracy Quest?**

Scala: ★ 1 = Per niente ★ 5 = Moltissimo

How much did you enjoy playing the game? (1-5)

Statement 1

Statement 2

Statement 3

Strongly disagree Strongly agree

★ STEP 5: Condividi il sondaggio e analizza i risultati

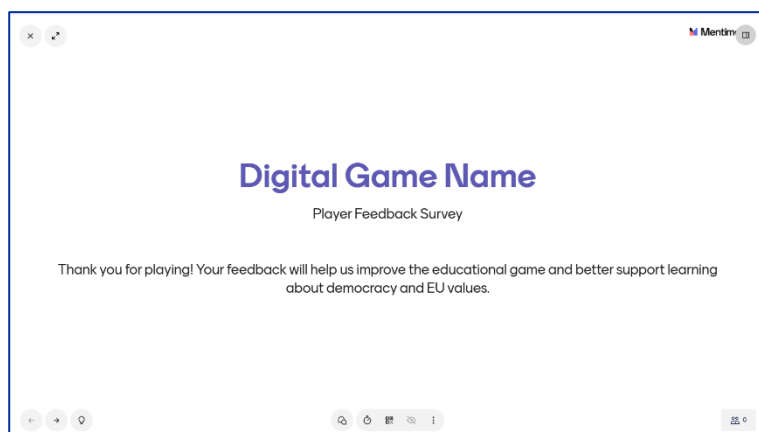
Clicca su **Avvia presentazione**. Mentimeter genera automaticamente: un codice QR, un codice di partecipazione e un link per accedere.

I partecipanti possono rispondere in tempo reale utilizzando i propri smartphone, tablet o computer. Le risposte vengono visualizzate in tempo reale e possono essere discusse immediatamente dopo l'attività, rendendo



Mentimeter particolarmente utile durante workshop, sessioni di formazione e attività in classe.

Una volta che i partecipanti hanno completato il sondaggio, apri la sezione **Risultati** per esaminare le risposte raccolte.





Altre risorse didattiche e tutorial

- 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>



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Codice del progetto: KA220-YOU-000286883