

Mentimeter



Obszar tematyczny: zbieranie informacji zwrotnych, angażowanie odbiorców, quizy i ocena



Silnik gry: dowolny



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



Dlaczego i kiedy korzystać z tego zasobu

Mentimeter to platforma do tworzenia interaktywnych prezentacji i angażowania odbiorców, która **umożliwia opracowywanie quizów, głosowań, ankiet, chmur słów i aktywności** interaktywnych. Jest szczególnie przydatna **do oceny koncepcji gier edukacyjnych, zbierania informacji zwrotnych, oceny efektów uczenia się i wspierania** uczestnictwa.

W projektach gier edukacyjnych związanych z demokracją i wartościami UE Mentimeter może służyć do zbierania opinii, sprawdzania wiedzy, oceny zrozumienia treści przez osoby grające oraz zachęcania do refleksji przed rozgrywką lub po niej.

Korzystanie z Mentimeter wspiera aktywne uczestnictwo i pomaga mierzyć skuteczność działań edukacyjnych oraz doświadczeń związanych z uczeniem się poprzez gry.



Mocne strony

- ◆ Łatwy w obsłudze interfejs.
- ◆ Interaktywne quizy i głosowania.
- ◆ Uczestnictwo odbiorców w czasie rzeczywistym.
- ◆ Obsługa anonimowych odpowiedzi.



- ◆ Przydatność w ocenie i zbieraniu informacji zwrotnych.
- ◆ Wizualna prezentacja wyników.
- ◆ Wspieranie zaangażowania i dyskusji.



Ograniczenia

- ◆ Funkcje zaawansowane wymagają konta premium.
- ◆ Wymaga połączenia z internetem.
- ◆ Wersja bezpłatna oferuje ograniczoną liczbę rodzajów pytań i miejsc dla osób uczestniczących.
- ◆ Mniej przydatny do tworzenia właściwej zawartości gry.
- ◆ Wymaga od osób uczestniczących posiadania urządzenia z dostępem do internetu.



Karta instruktażowa



Jak korzystać z tego narzędzia

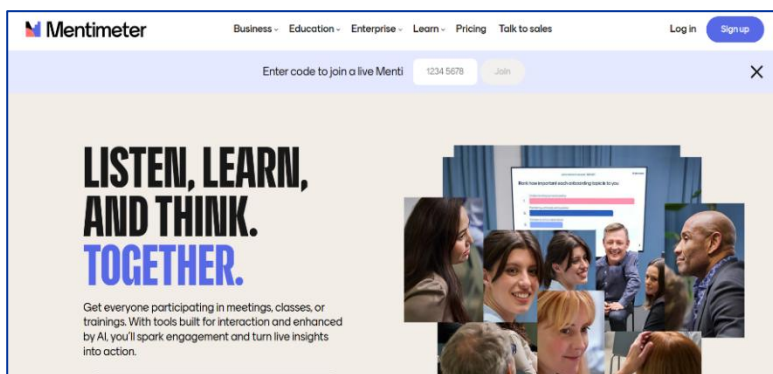
Mentimeter umożliwia tworzenie interaktywnych aktywności służących do zbierania opinii, oceny uczenia się oraz uzyskiwania informacji zwrotnych od osób uczestniczących w projektach gier edukacyjnych.



Instrukcja krok po kroku

✦ KROK 1: Utwórz konto

Zarejestruj się w Mentimeter.



Create a free account

We recommend using your work or school email to keep things separate

or using email

Work email

By signing up you accept our [terms of use](#) and [policies](#).

Already have an account? [Log in](#)

[Sign up with SSO](#)

✦ KROK 2: Utwórz nową prezentację

W panelu Mentimeter kliknij New Menti (lub **Create Presentation**), aby **rozpocząć** tworzenie nowej prezentacji interaktywnej.

Nadaj prezentacji znaczący tytuł, na przykład: „Gra cyfrowa – **ankieta opinii osób grających**”.

Ankieta zbierze opinie osób uczestniczących po ukończeniu gry edukacyjnej i pomoże ocenić zarówno doświadczenie edukacyjne, jak i skuteczność gry.

Welcome!



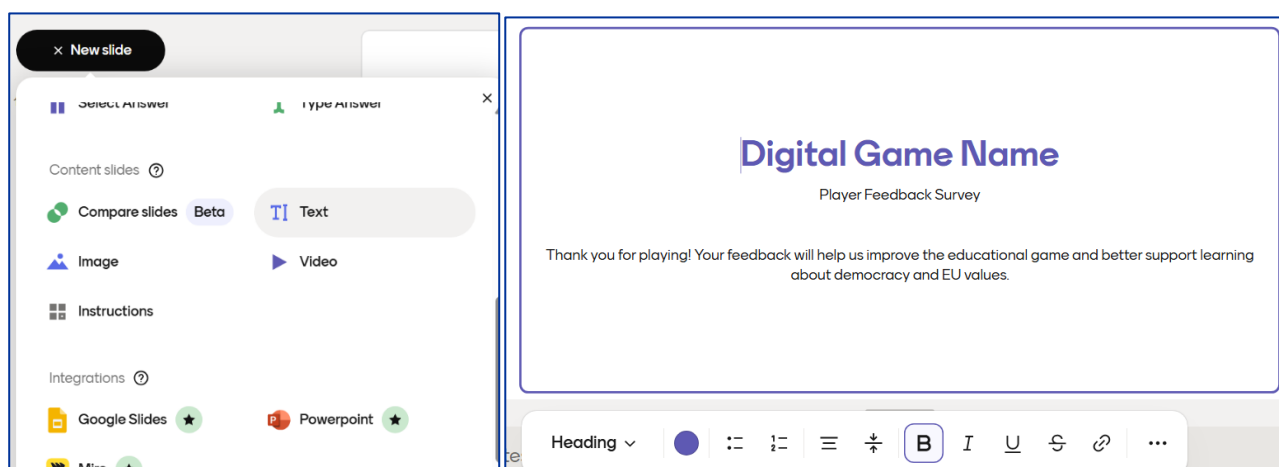
★ KROK 3: Utwórz slajd powitalny

Wybierz **Content Slide** → Heading.

Dodaj:

- **Tytuł:** nazwa gry cyfrowej
- **Podtytuł:** ankieta opinii osób grających
- **Opis: Dziękujemy** za udział w grze! Twoja opinia pomoże nam udoskonalić grę edukacyjną i lepiej wspierać naukę o demokracji i wartościach UE.

Ten slajd wita osoby uczestniczące i wyjaśnia cel ankiety.



★ KROK 4: Dodaj pytanie

To pytanie mierzy ogólny poziom zadowolenia z gry. Powtórz ten proces dla każdego kolejnego pytania.

Ankieta opinii może zawierać różne rodzaje pytań zależnie od informacji, które chcesz zebrać. Na przykład:

- **Skala ocen:** Jak bardzo podobała Ci się gra? (1–5)
- **Wielokrotny wybór:** Który temat lepiej rozumiesz po zakończeniu gry?
- **Chmura słów:** Opisz swoje doświadczenie jednym słowem.
- **Pytanie otwarte:** Co można poprawić w tej grze?
- **Ranking:** Uporządkuj następujące elementy gry od najbardziej do najmniej przydatnego (fabuła, wyzwania, grafika, treści edukacyjne).
- **Pytanie tak/nie:** Czy polecił(a)byś tę grę innym osobom młodym?

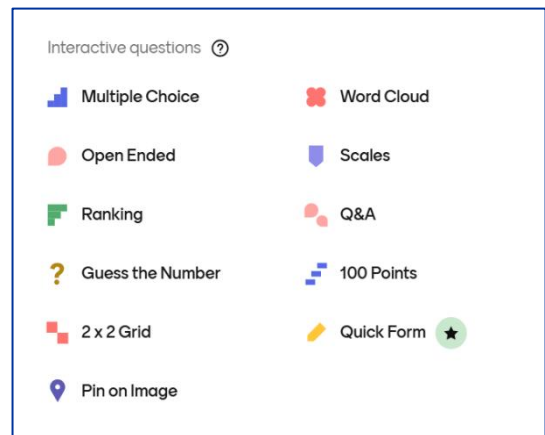


Te rodzaje pytań pomagają edukatorkom i edukatorom zbierać ilościowe i jakościowe informacje zwrotne, oceniać efekty uczenia się oraz wskazywać możliwości udoskonalenia przyszłych wersji gry edukacyjnej.

Przykład: kliknij **Add Slide** i wybierz Scales.

Utwórz pytanie: Jak bardzo **podobała Ci się gra Digital Democracy Quest?**

Skala: ★ 1 = wcale ★ 5 = bardzo

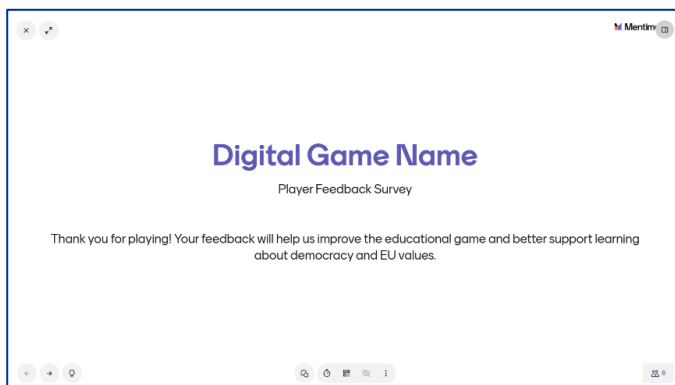


★ KROK 5: Udostępnij ankietę i przeanalizuj wyniki

Kliknij **Start Presentation**. Mentimeter automatycznie wygeneruje kod QR, kod uczestnictwa i link umożliwiający dołączenie.

Osoby uczestniczące mogą odpowiadać w czasie rzeczywistym za pomocą smartfonów, tabletów lub komputerów. Odpowiedzi są wyświetlane na żywo i można je omówić bezpośrednio po aktywności, dzięki czemu Mentimeter jest szczególnie przydatny podczas warsztatów, szkoleń i zajęć w klasie.

Po wypełnieniu ankiety przez osoby uczestniczące otwórz **sekcję** Results, aby przejrzeć zebrane odpowiedzi.



Dodatkowe materiały edukacyjne i samouczki

- Platforma prezentacji interaktywnych Mentimeter:
<https://www.mentimeter.com>
- Pierwsze kroki z Mentimeter: <https://help.mentimeter.com>
- Interaktywne aktywności edukacyjne Mentimeter:
<https://www.mentimeter.com/features>



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Sfinansowane ze środków Unii Europejskiej. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora(-ów) i niekoniecznie odzwierciedlają stanowisko Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Kod projektu: KA220-YOU-000286883