

Mentimeter



Teminė sritis: Atsiliepimų rinkimas, auditorijos įtraukimas, viktorinos ir vertinimas



Žaidimo variklis: Bet koks



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



Kodėl ir kada naudoti šį šaltinį

„**Mentimeter**“ yra interaktyvi pristatymų ir auditorijos įtraukimo platforma, leidžianti vartotojams kurti **viktorinas, apklausas, anketas, žodžių debesis ir interaktyvias veiklas**. Ji ypač naudinga vertinant **edukacinių žaidimų koncepcijas, renkant atsiliepimus, vertinant mokymosi rezultatus ir skatinant dalyvavimą**.

Edukaciniuose žaidimų projektuose, susijusiuose su demokratija ir ES vertybėmis, „Mentimeter“ gali būti naudojamas nuomonėms rinkti, žinioms patikrinti, žaidėjų supratimui įvertinti ir refleksijai skatinti prieš žaidimą arba po jo.

„Mentimeter“ naudojimas skatina aktyvų dalyvavimą ir padeda pedagogams įvertinti edukacinės veiklos ir žaidimais grįsto mokymosi patirčių efektyvumą.



Stipriosios pusės

- ◆ Paprasta naudoti sąsaja.
- ◆ Interaktyvios viktorinos ir apklausos.
- ◆ Auditorijos dalyvavimas realiuoju laiku.



- ◆ Real-time audience participation.
- ◆ Palaiko anoniminius atsakymus.
- ◆ Naudinga vertinimui ir atsiliėpimų rinkimui.
- ◆ Vizualinis rezultatų pateikimas.
- ◆ Skatina įsitraukimą ir diskusijas.



Apribojimai

- ◆ Alšplėstinėms funkcijoms reikalinga „premium“ paskyra.
- ◆ Reikalingas interneto ryšys.
- ◆ Nemokamoje versijoje yra ribotas klausimų tipas ir dalyvių skaičius.
- ◆ Mažiau tinka norint kurti tikrąjį žaidimo turinį.
- ◆ Reikalaujama, kad dalyviai turėtų prijungtą įrenginį.



Instrukcijų lapas



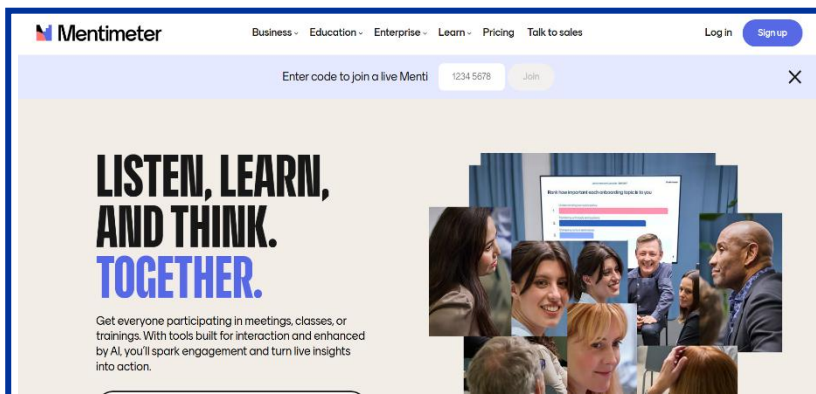
Kaip naudoti šį įrankį

„Mentimeter“ gali būti naudojamas kuriant interaktyvias veiklas, kurios renka nuomones, vertina mokymąsi ir renka atsiliepimus iš edukacinių žaidimų projektuose dalyvaujančių dalyvių.



Step-by-step guide

- ✦ **1 ŽINGSNIS:** Sukurkite paskyrą
- ✦ Registruokitės „Mentimeter“ sistemoje.



Create a free account

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

 Sign up with Google

or using email

Work email

john@company.com

Continue with email

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

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

[Sign up with SSO](#)



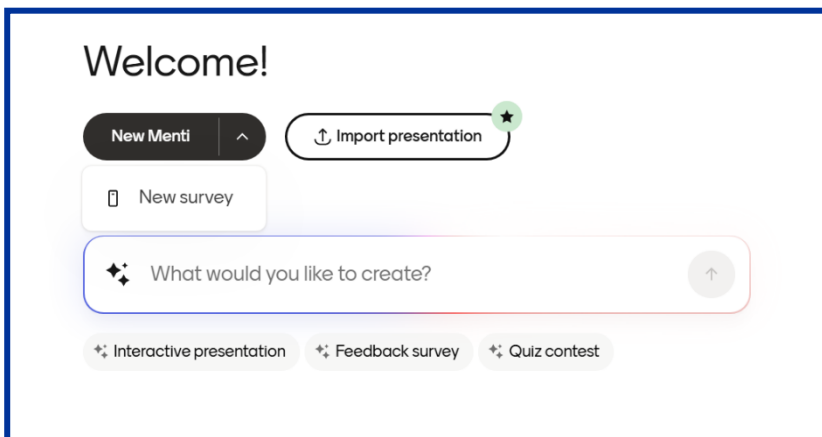
★ 2 ŽINGSNIS: sukurkite naują pristatymą

„Mentimeter“ prietaisų skydelyje spustelėkite „**Naujas Menti**“ (arba „**Sukurti pristatymą**“), kad pradėtumėte naują interaktyvų pristatymą.

Suteikite savo pristatymui prasmingą pavadinimą, pavyzdžiui:

Skaitmeninis žaidimas – žaidėjų atsiliepimų apklausa

Ši apklausa surinks dalyvių nuomones po edukacinio žaidimo užbaigimo ir padės įvertinti tiek mokymosi patirtį, tiek žaidimo efektyvumą.



★ 3 ŽINGSNIS: Sukurkite pasveikinimo skaidrę

ĮPasirinkite **Turinio skaidrė** → **Antraštė**.

Įterpti:

Pavadinimas

Skaitmeninio žaidimo pavadinimas

Paantraštė

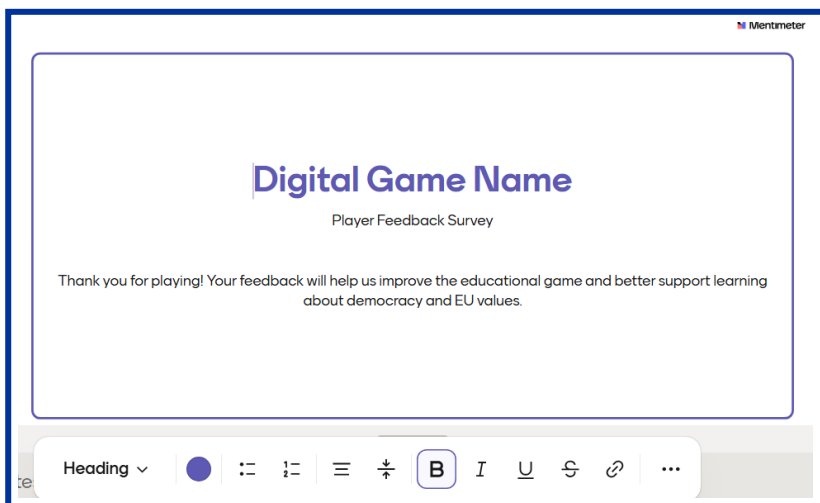
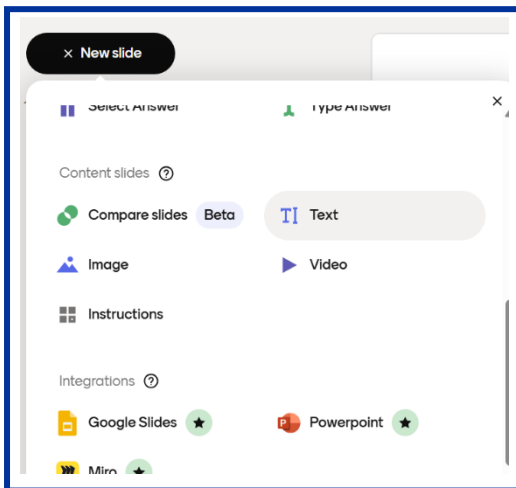
Žaidėjo atsiliepimai

Apklausa

Aprašymas

Dėkojame, kad žaidžiate! Jūsų atsiliepimai padės mums tobulinti edukacinį žaidimą ir geriau remti mokymąsi apie demokratiją ir ES vertybes.

Šioje įvadinėje skaidrėje pasveikinami dalyviai ir paaiškinamas apklausos tikslas.



★ 4 ŽINGSNIS: Pridėkite klausimą

Šis klausimas matuoja bendrą pasitenkinimą žaidimu. Pakartokite procesą kiekvienam naujam klausimui.

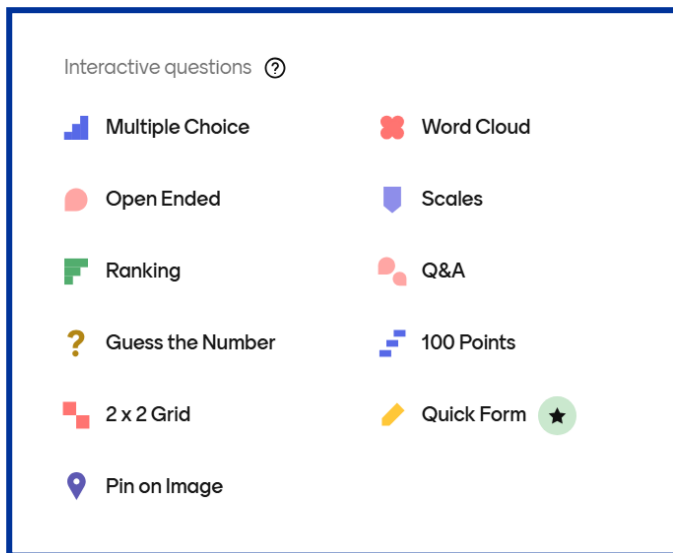
Jūsų atsiliepimų apklausoje gali būti įvairių tipų klausimų, priklausomai nuo informacijos, kurią norite surinkti. Pavyzdžiui:

- **RVertinimo skalė:** Kiek jums patiko žaisti žaidimą? (1–5)
- **Pasirinkimo variantai:** Kurią temą geriau supratote sužaidę?
- **Žodžių debesis:** Apibūdinkite savo patirtį vienu žodžiu.
- **Atviras klausimas:** Ką šiame žaidime patobulintumėte?



- **Reitingas:** Įvertinkite šias žaidimo funkcijas nuo naudingiausios iki mažiausiai naudingos (siužetas, iššūkiai, grafika, mokymosi turinys).
- **Taip/Ne klausimas:** Ar rekomenduotumėte šį žaidimą kitiems jauniems žmonėms?

Šie klausimų tipai padeda pedagogams rinkti tiek kiekybinius, tiek kokybinius atsiliepimus, įvertinti mokymosi rezultatus ir nustatyti galimybes tobulinti būsimas edukacinio žaidimo versijas.



Pavyzdys: spustelėkite „**Pridėti skaidrę**“ ir pasirinkite „**Masteliai**“

Suformuluokite tokį klausimą: „**Kiek jums patiko žaisti „Digital Democracy Quest“?**“

Mastelis:

★ 1 = Visai ne ★ 5 = Labai



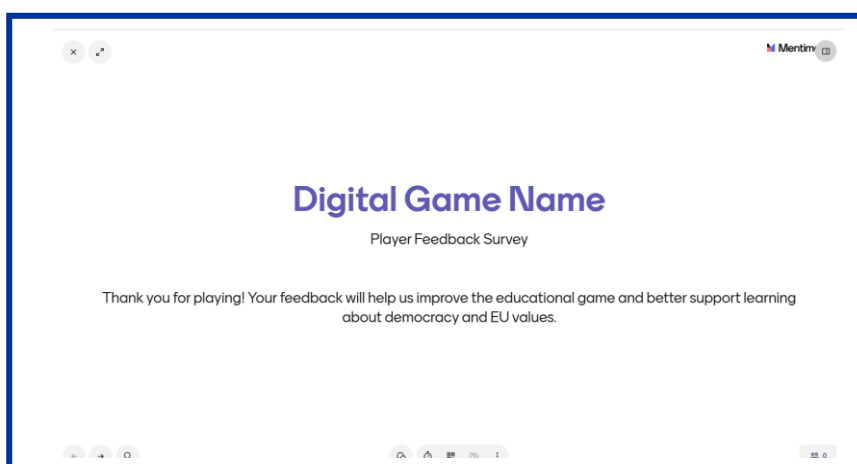
✦ 5 ŽINGSNIS: Pasidalykite apklausa ir išanalizuokite rezultatus

Spustelėkite **Pradėti pristatymą**.

„Mentimeter“ automatiškai generuoja: QR kodą, dalyvavimo kodą, prisijungimo nuorodą.

Dalyviai gali atsakyti naudodami savo išmaniuosius telefonus, planšetinius kompiuterius ar kompiuterius realiuoju laiku. Atsakymai rodomi tiesiogiai ir gali būti aptariami iš karto po veiklos, todėl „Mentimeter“ ypač naudingas seminarų, mokymų ir užsiėmimų klasėje metu.

Dalyviams užpildžius apklausą, atidarykite skyrį „**Rezultatai**“, kad peržiūrėtumėte surinktus atsakymus.





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

Statement 1

Statement 2

Strongly disagree Strongly agree

menti.com
6852 8289

Waiting for participants



Papildomi mokymosi šaltiniai ir pamokos

- Mentimeter. (n.d.). „Mentimeter“ interaktyvi pristatymo platforma. 2026 m. gegužės mėn. <https://www.mentimeter.com>
- „Mentimeter“. (n. d.). Darbo su „Mentimeter“ pradžia. 2026 m. gegužės mėn. Iš <https://help.mentimeter.com>
- „Mentimeter“. (n. d.). Interaktyvios mokymosi veiklos. 2026 m. gegužės mėn. Iš <https://www.mentimeter.com/features>



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: KA220-YOU-000286883