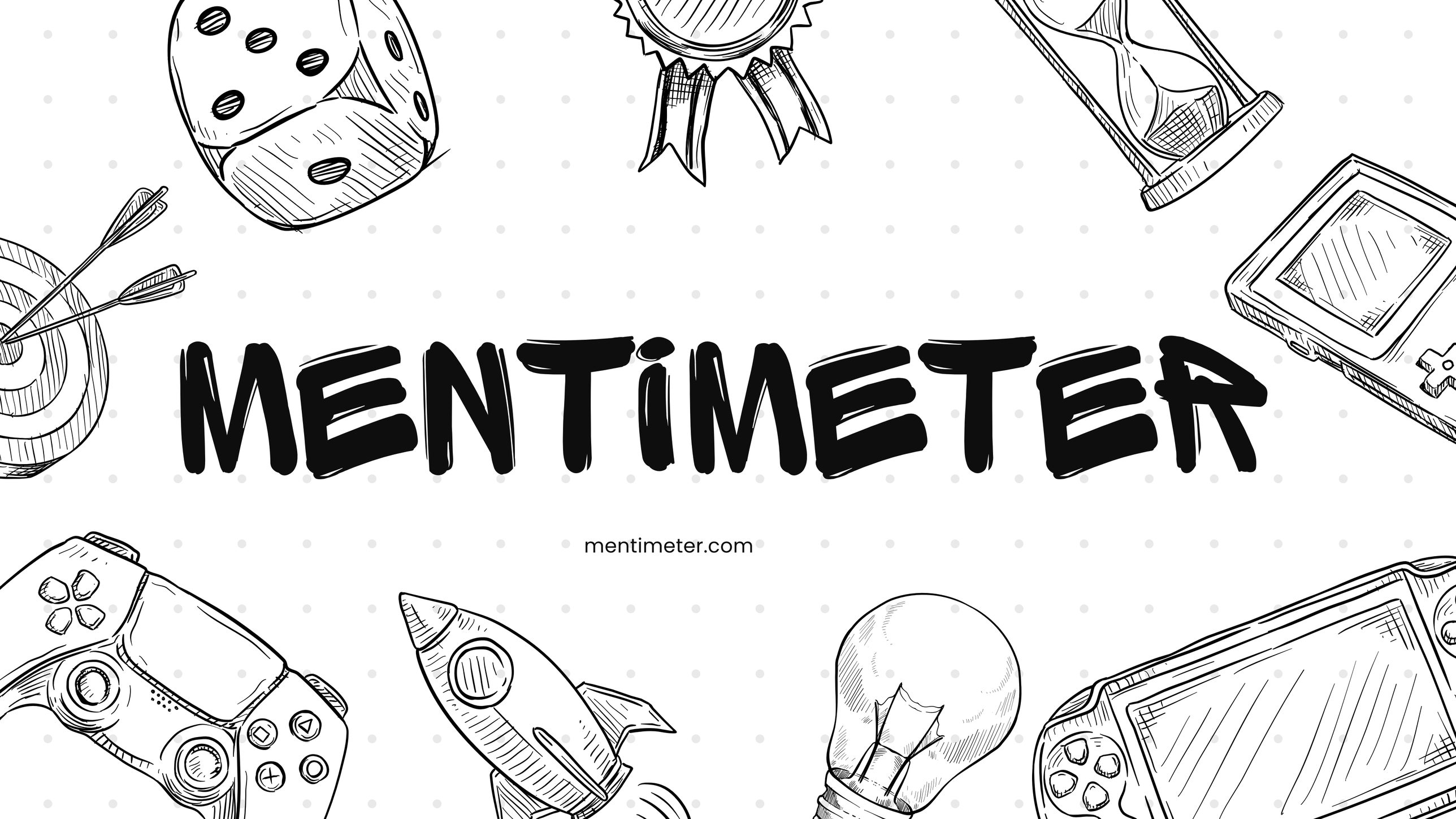
gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: Igrifikacija v izobraževanju odraslih

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906




MENTIMETER
mentimeter.com

Uvod

Mentimeter je interaKtivna spletna platforma za predstavitve, Ki občinstvu omogoča sodelovanje preK anKet v živo, Kvizov in vprašanj.
Pogosto se uporablja v izobraževanju, na sestanKih in delavnicah za povečanje vKljučenosti udeležencev.

LISTEN, LEARN, AND THINK. TOGETHER.

Get everyone participating in meetings, classes, or trainings. With tools built for interaction and enhanced by AI, you'll spark engagement and turn live insights into action.

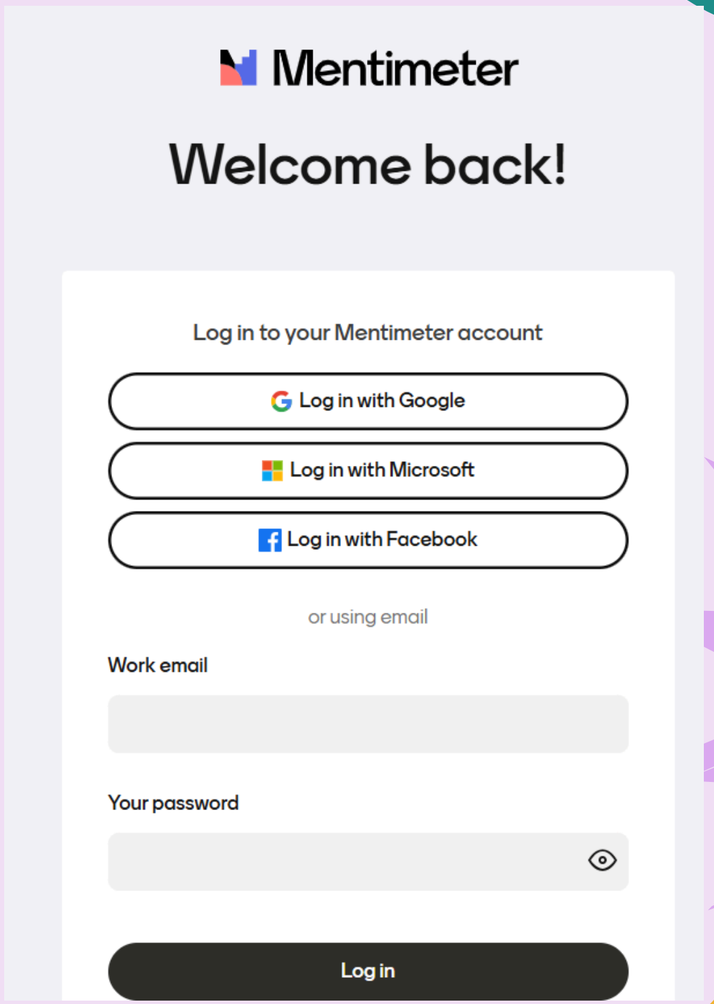
Get started for free



Mentimeter – uradna spletna stran

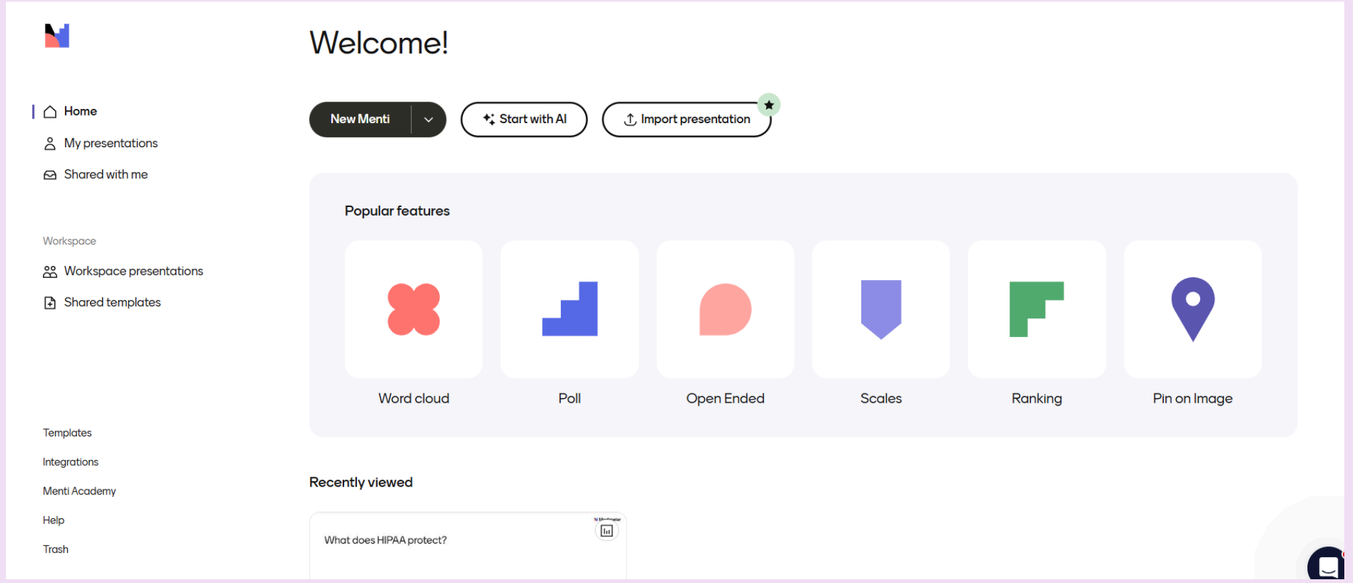
Na domači strani Mentimeter se uporabniki prijavijo v svoj račun.

Od tam lahko dostopajo do svojih predstavitev, rezultatov, predlog in orodij za ustvarjanje.



Ustvarjanje nove predstavitve

S kliKom na gumb za predstavitev lahKo uporabniKi začnejo ustvarjati novo predstavitev v Mentimeter.
Mentimeter ponuja različne interaKtivne diapozitive, Kot so anKete, Kvizi in informativna vsebina.



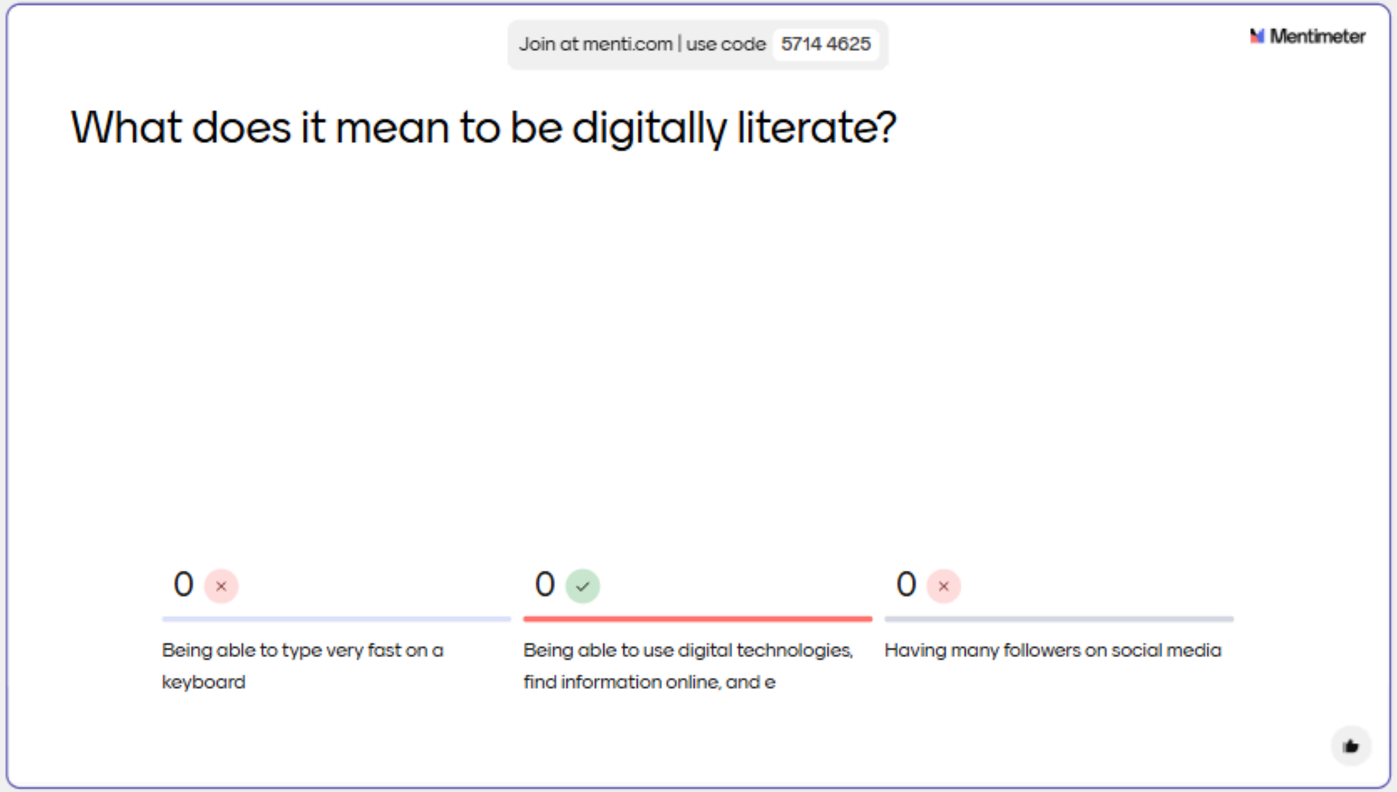
Izbira načina ustvarjanja

Uporabniki lahko izbirajo med različnimi tipi vprašanj, kot so vprašanja z več možnimi odgovori, besedni oblaki, razvrščanje ali odprta vprašanja, odvisno od interaktivnega cilja v Mentimeter.

V urejevalniku vnesejo vprašanje in dodajo možnosti odgovorov. Prav tako lahko prilagodijo nastavitve, kot so pravilni odgovori, omejitve odgovorov in način prikaza rezultatov.

Create Results 0

E + | View as participant Start presentation



Slide ×

Question type

Select Answer

Image

We support png, gif, jpg, jpeg, svg, webp, avif, heic and heif.

Drag and drop or
Click to add an image

Edit

Comme

Interact

Them

Templc

Urejanje vprašanja

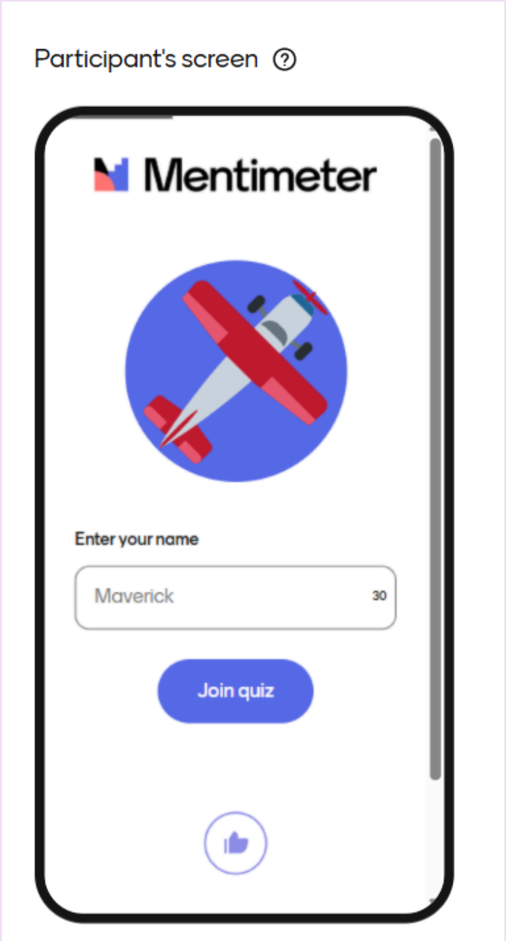
Vsako vprašanje je prikazano v čistem in preprostem dizajnu. Več možnosti odgovorov je jasno prikazanih, kar udeležencem olajša razumevanje in odgovarjanje v Mentimeter.
Ko je predstavitev pripravljena, jo prikažemo občinstvu. Na zaslonu se prikaže koda za sodelovanje ali povezava, s katero se udeleženci pridružijo.

Interakcija udeležencev

Udeleženci v realnem času odgovarjajo na vprašanja s svojimi telefoni ali računalniki. Rezultati se takoj prikažejo na zaslonu, kar ustvarja zanimivo in interaktivno izkušnjo v Mentimeter.

Začetek predstavitve

Ko je predstavitev pripravljena, jo prikažemo občinstvu.
Na zaslonu se prikaže koda za sodelovanje ali povezava, s katero se udeleženci pridružijo v Mentimeter.





GamifiedEd: Gamification in adult education

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Credits:

Written materials: By Ljudska Univerza Lendava

Graphics: By Canva

Visuals: Mentimeter

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or Agency for Mobility and EU Programmes (AMPEU). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them..

CC BY NC

GamifiedEd

Co-funded by the European Union

PUČKO OTVORENO UČILIŠTE ČAKOVEC

LJUDSKA UNIVERZA LENDAVA
NÉPI EGYETEM LENDVA

#Kayros
DIGITAL INNOVATION

ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE