

2023

Digitālo testu veidošanas pamācības

Mentimeter, Educandy

Sagatavoja: Viktorija Gramakova

Mērķis

Sniegt zināšanas par digitālo rīku Educandy un Mentimeter lietošanu izglītojošās norisēs bibliotēkā.

Šajā materiālā

Iekļauta digitālo rīku Educandy un Mentimeter lietošanas pamācība: soļi, skaidrojoši attēli un noderīgo resursu saites.

Mērķauditorija

Latvijas Nacionālās bibliotēkas izglītotāji, bibliotekāri, pieaugušo izglītotāji.

Mentimeter

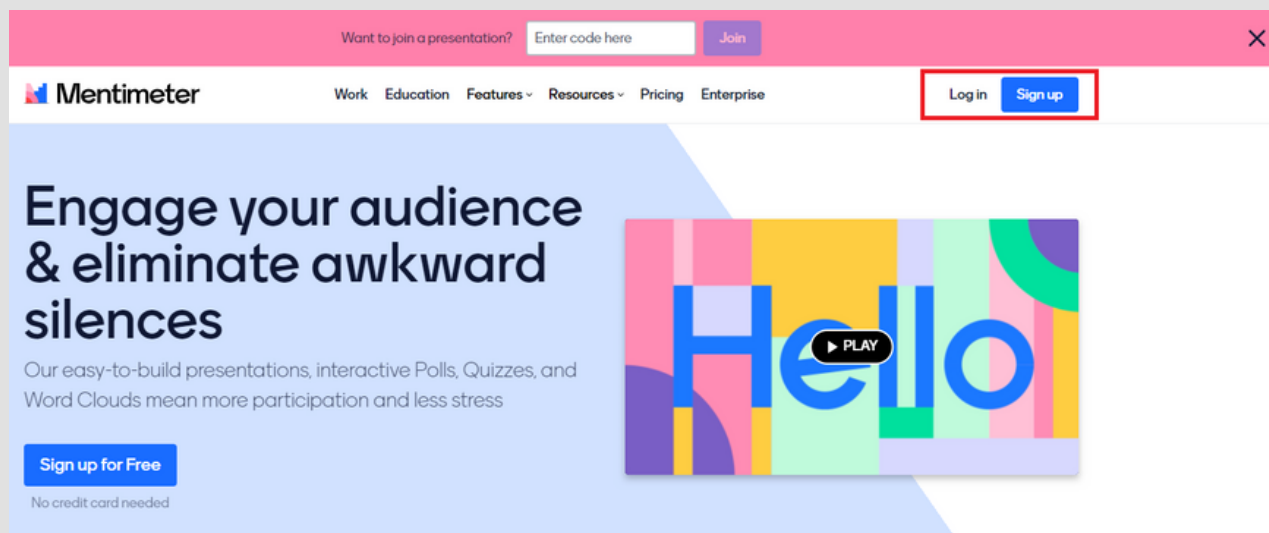
Rīka apraksts

Mentimeter ir interaktīva prezentācijas programmatūras platforma, kas ļauj izglītotājam iegūt reāllaika informāciju no izglītojamajiem ar aptauju, viktorīnu, testu un vārdu mākoņu palīdzību. Tāpat ir iespēja uzstādīt prezentāciju izglītojamajiem lietot asinhronā veidā, piemēram, neklātienē kā mājas darbu.

Lai izglītojamie varētu iesniegt atbildes sinhronā veidā, darbam nepieciešami viedtālruni vai datori katram izglītojamajam. Ikvienam, kas atbild uz jautājumiem, jāievada ciparu kods, jānoskenē kvadrātkods vai jāpieslēdzas, izmantojot saiti, kas atbilst prezentācijai. Pieslēgšanās veidu jāizvēlas atbilstoši mācību formātam, piemēram, ja Mentimeter tiek izmantots asinhronā veidā, tad var izmantot saiti, jo visdrīzāk prezentācija tiks skatīta datorā. Ja sinhronā veidā, tad ātrākais veids ir pieslēgties ar viedtālruni, noskenējot kvadrātkodu. Prezentācijas/ ekrāna labajā apakšējā stūrī var redzēt dalībnieku skaitu, kuri ir pieslēgušies.

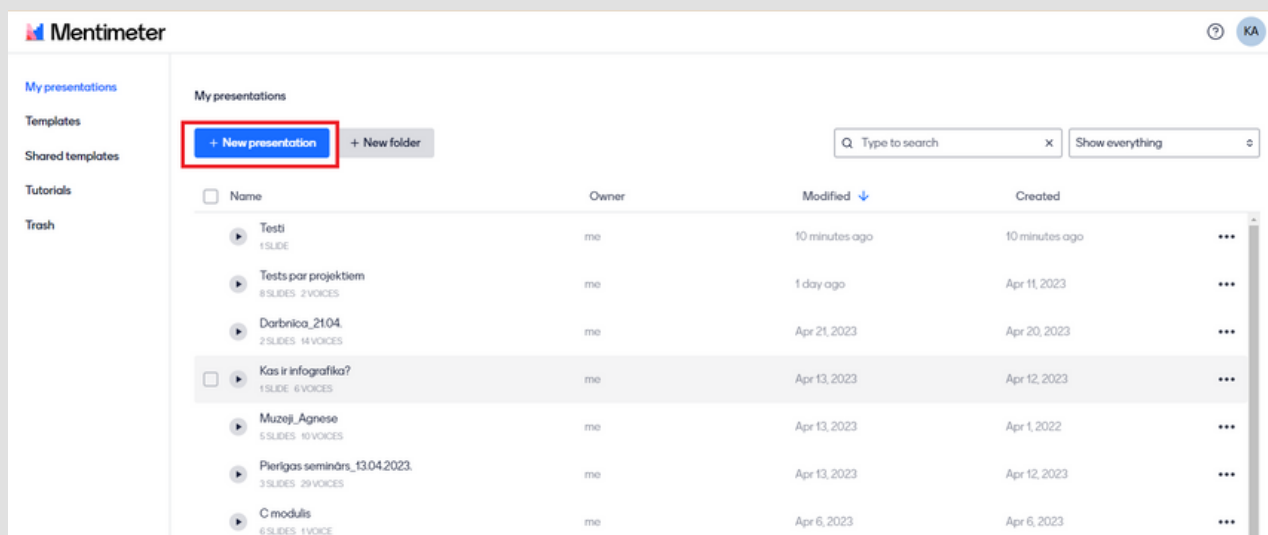
Lietošanas pamācības soļi

1. Pārlūkprogrammā ieraksti <https://www.mentimeter.com/>
2. Ielogoies ar saviem datiem (piem., Gmail kontu) vai izveido jaunu kontu.



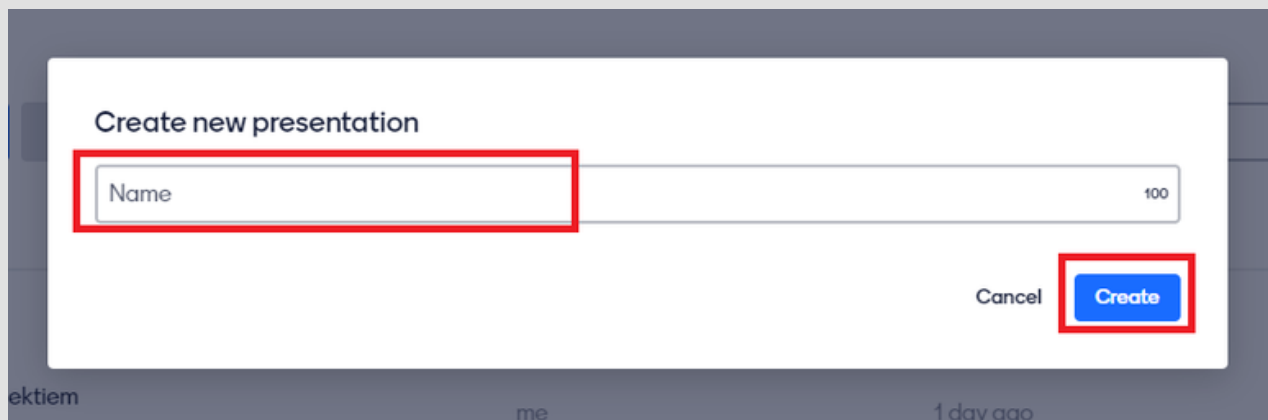
Attēls Nr.1. Ielogošanās un jauna konta izveidošana

3. Ielogojoties mentimeter.com vietnē ar saviem datiem, parādās darba vide. Lai sāktu veidot jautājumus, spied pogu "New presentation" (skat. attēlu Nr. 2)



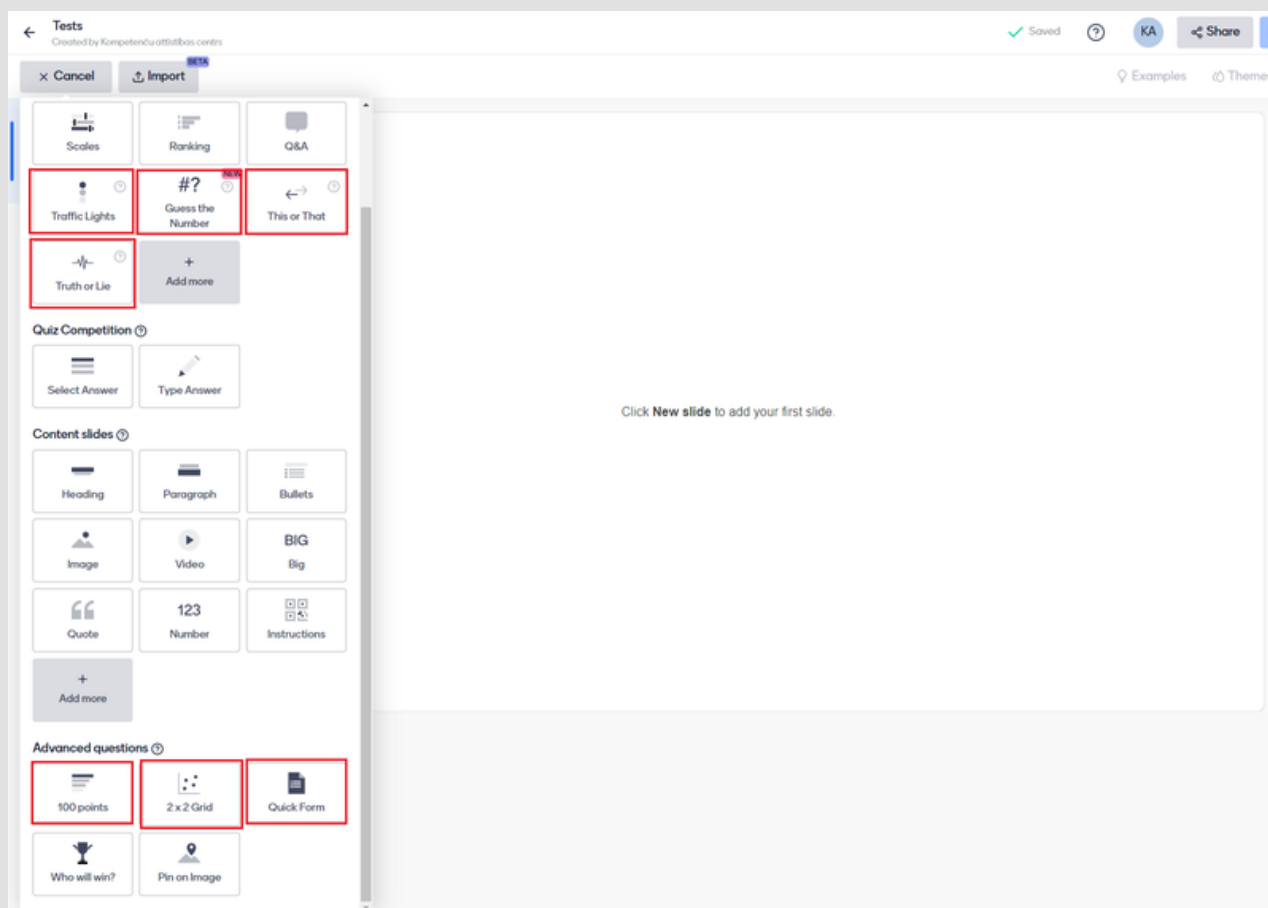
Attēls Nr. 2 . mentimeter.com darba vide un jaunās prezentācijas izveide

4. Nosauc savu prezentāciju, kurā tiks iekļauti testa jautājumi.



Attēls Nr. 3 Prezentācijas nosaukuma izveide

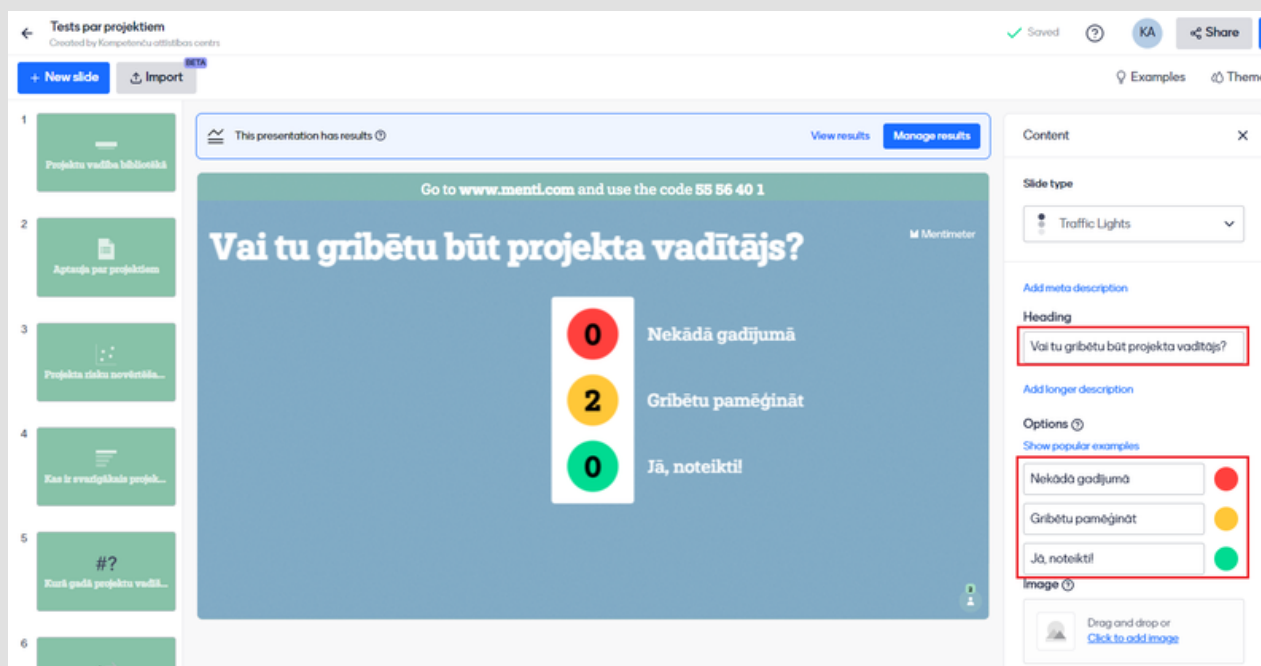
5. Kad prezentācija izveidota, var sākt izvēlēties jautājuma veidus (skat. attēlu Nr. 4).



Attēls Nr. 4 mentimeter.com darba vide un jautājumu veidi

6. Šajā pamācībā tiks apskatīti 7 jautājumu veidi: Truth or Lie (patiess vai aplams apgalvojums), Guess the Number (uzmini skaitli), This or That (viens vai otrs), Traffic Lights (luksofors), 100 points (100 punkti), 2x2 Grid (2x2 režģis), Quick Form (ātrā anketa).

7. Lai izveidotu Traffic Lights (luksofors) jautājumu, no saraksta jāizvēlas Traffic Lights (luksofors). Parādās darba vide, kurā var ievadīt saturu (skat. attēlu Nr. 5). Šis jautājuma veids var noderēt negatīvo un pozitīvo atsauksmju ievākšanai, piemēram, nav pieredzes (sarkans), ir pavisam neliela pieredze (dzeltens) un zaļš (ir pieredze).



Attēls Nr. 5. Traffic Lights (luksofors) jautājuma veids

8. Traffic Lights (luksofors) jautājumā ieraksti jautājumu un atbilžu variantus, no kuriem students varēs izvēlēties (skat. attēlu Nr. 5).

Mentimeter

Vai tu gribētu būt projekta vadītājs?

☐ Nekādā gadījumā

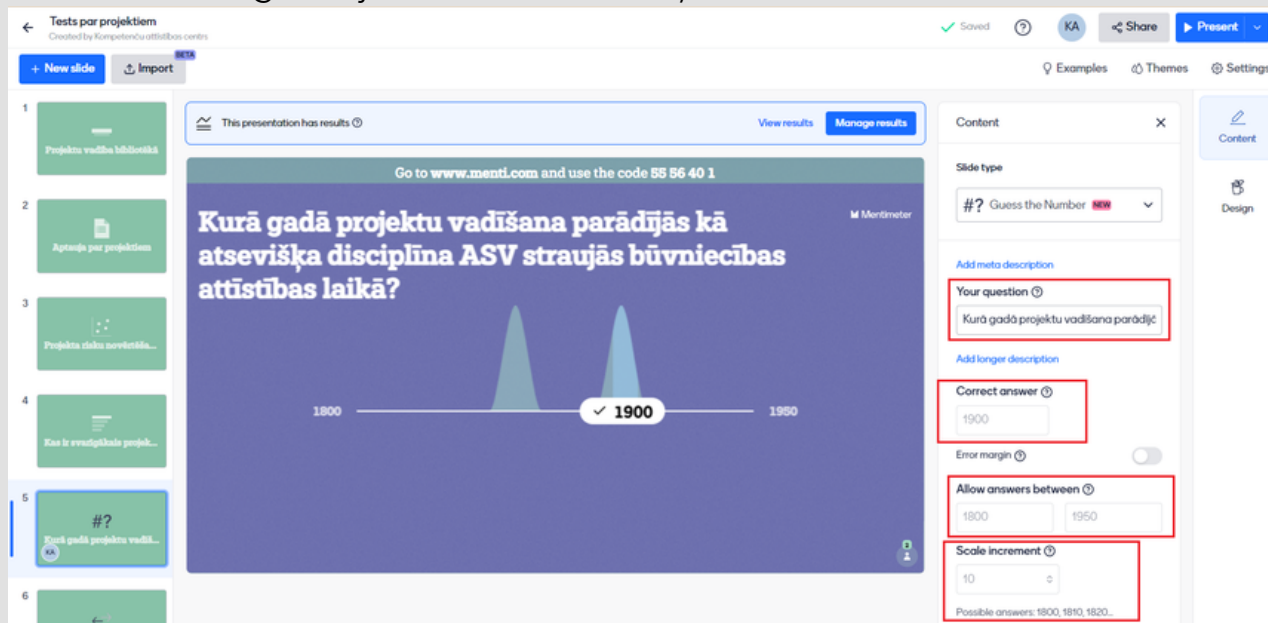
☐ Gribētu pamēģināt

☐ Jā, noteikti!

Submit

Attēls Nr. 6 Traffic Lights (luksofors) jautājuma veids no studenta puses

9. Lai izveidotu Guess the Number (uzmini skaitli) jautājumu, no saraksta jāizvēlas Guess the Number (uzmini skaitli). Parādās darba vide, kurā ir iespēja ievadīt saturu. Šādu jautājumu var izmantot, kad atbilde uz jautājumu ir skaitliskā vērtība, piemēram, var jautāt gada skaitli, vecumu, krājuma apjomu vai tml., kuru izglītotāji izvēlēšies no skaitļu ass.



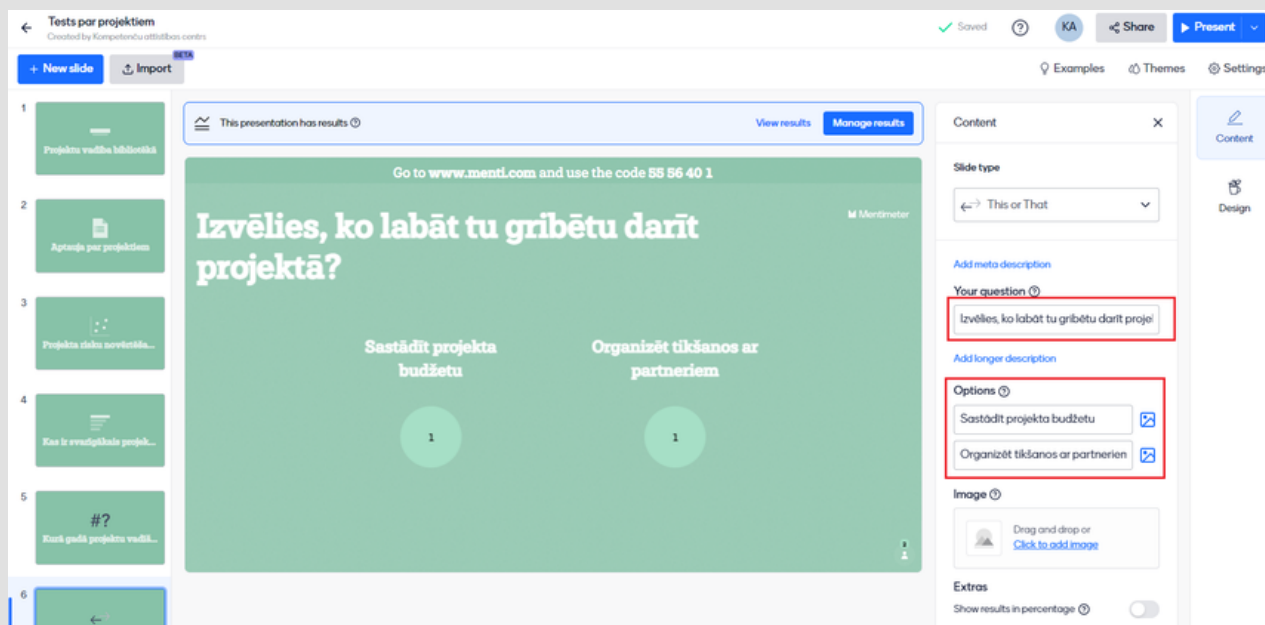
Attēls Nr. 7 Guess the Number (uzmini skaitli) jautājuma veids no pasniedzēja puses

10. Guess the Number (uzmini skaitli) jautājuma būtība ir sniegt iespēju studentiem izvēlēties pareizo skaitlisko atbildi no skaitļu skalas (skat. attēlu Nr. 8). Lai students varētu izvēlēties skaitli, ir jāuzdod jautājums, kura atbilde būs kaut kāds skaitlis. Lai students to varētu izdarīt, pasniedzējam jānosaka un jāieraksta skalas diapazonā pareizā atbilde (skaitlis), jānosaka skala, no kuras students izvēlēšies, un mēroga diapazons.



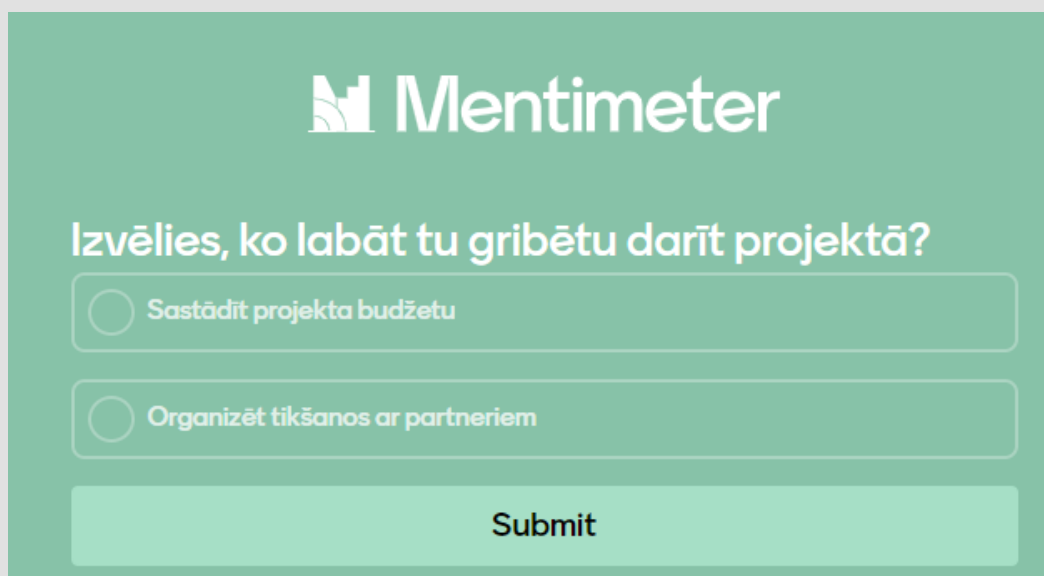
Attēls Nr. 8 Guess the Number (uzmini skaitli) jautājuma veids no studenta puses

11. Lai izveidotu This or That (viens vai otrs), jautājumu, no saraksta jāizvēlas This or That (viens vai otrs). Parādās darba vide, kurā ievadām saturu.



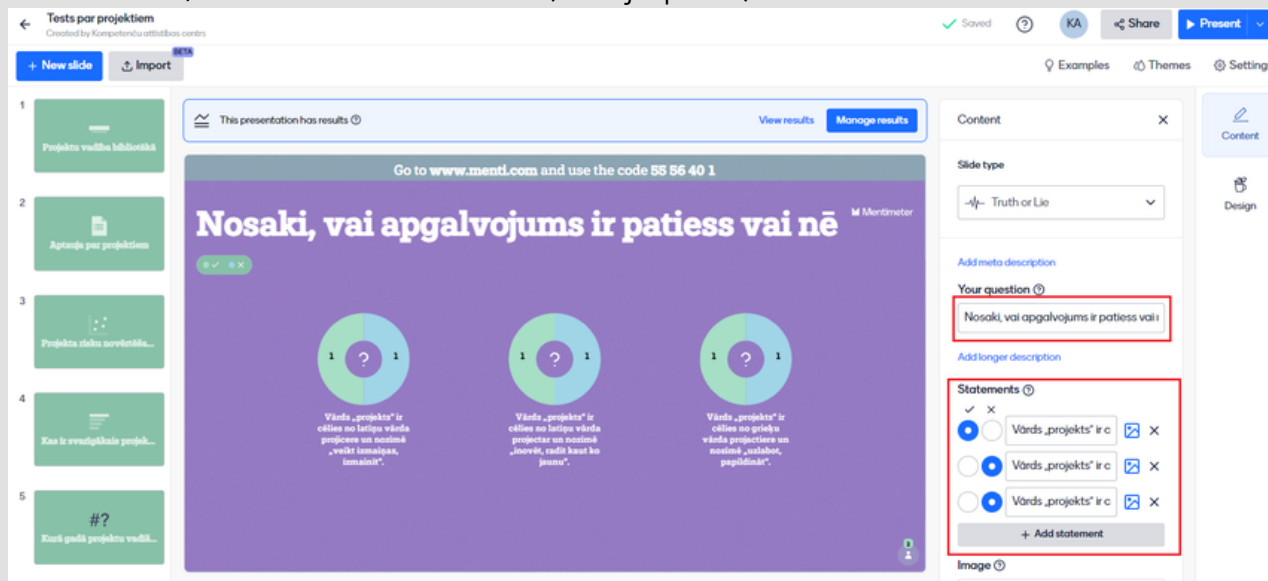
Attēls Nr. 9 This or That (viens vai otrs) jautājuma veids no pasniedzēja puses

12. This or That jautājuma būtība ir sniegt iespēju studentam izvēlēties vienu variantu no diviem (skat. attēlu Nr. 10), piemēram, ļaut izvēlēties, vai izglītojamaais efektīvāk mācās viens pats pašvadīti vai darbojoties grupā. Šajā jautājumā nav pareizās vai nepareizās atbildes. Pa labi no slaida jāievada jautājumu un divus atbilžu variantus, no kuriem izvēlēties students.



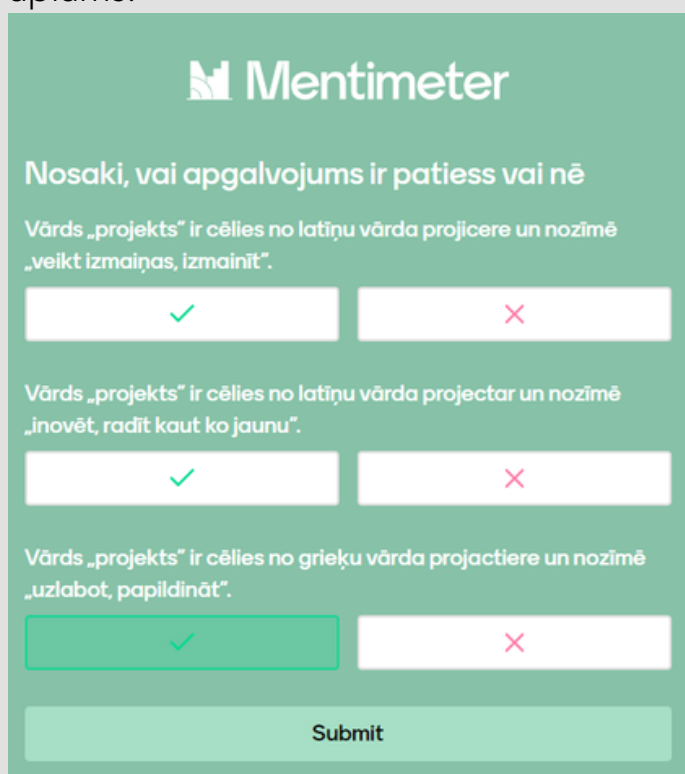
Attēls Nr. 10 This or That (viens vai otrs) jautājuma veids no studenta puses

13. Lai izveidotu Truth or Lie (patiesess vai aplams apgalvojums) jautājumu, no saraksta jāizvēlas Truth or Lie (patiesess vai aplams apgalvojums). Parādās darba vide, kurā ievadām saturu (labajā pusē).



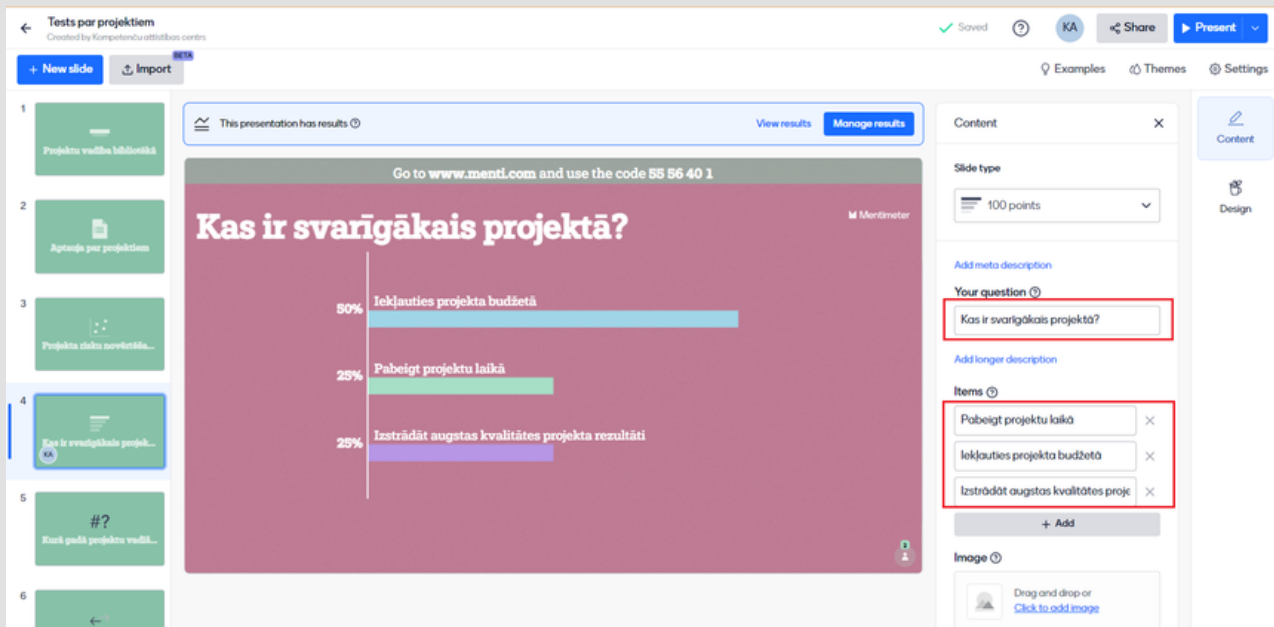
Attēls Nr. 11 Truth or Lie (patiesess vai aplams apgalvojums) jautājuma veids no pasniedzēja puses

14. Šī jautājuma būtība (skat. attēlu Nr. 12) ir sniegt iespēju studentam novērtēt apgalvojumus, vai tas ir patiesess vai aplams, piemēram, norādīt divus aplamus faktus un vienu patiesu, lai pasniedzējs varētu redzēt, kā izglītojamie ir apguvušie macību saturu. Labajā pusē jāievada jautājumu un atbilžu variantus – apgalvojumus. Tad jānosaka, kurš apgalvojums ir patiesess, kurš – aplams.



Attēls Nr. 12 Truth or Lie (patiesess vai aplams apgalvojums) jautājuma veids no studenta puses

15. Lai izveidotu 100 points (100 punkti) jautājumu, no saraksta jāizvēlas 100 points (100 punkti). Parādās darba vide, kurā ievadām saturu.



Attēls Nr. 13 100 points (100 punkti) jautājuma veids no pasniedzēja puses

16. Šī jautājuma būtība (skat. attēlu Nr. 14) ir sniegt iespēju studentam sadalīt 100 punktus dažādu apgalvojumu, faktoru vai aspektu starpā atkarībā no jautājuma, piemēram, piešķirt punktus pēc svarīguma. Labajā pusē ievadām jautājumu un sniedzam atbilžu variantus, kuru starpā students sadalīs 100 punktus.

Mentimeter

Kas ir svarīgākais projektā?

Pabeigt projektu laikā

-10 40 +10

40 points left

Iekļauties projekta budžetā

-10 20 +10

40 points left

Izstrādāt augstas kvalitātes projekta rezultāti

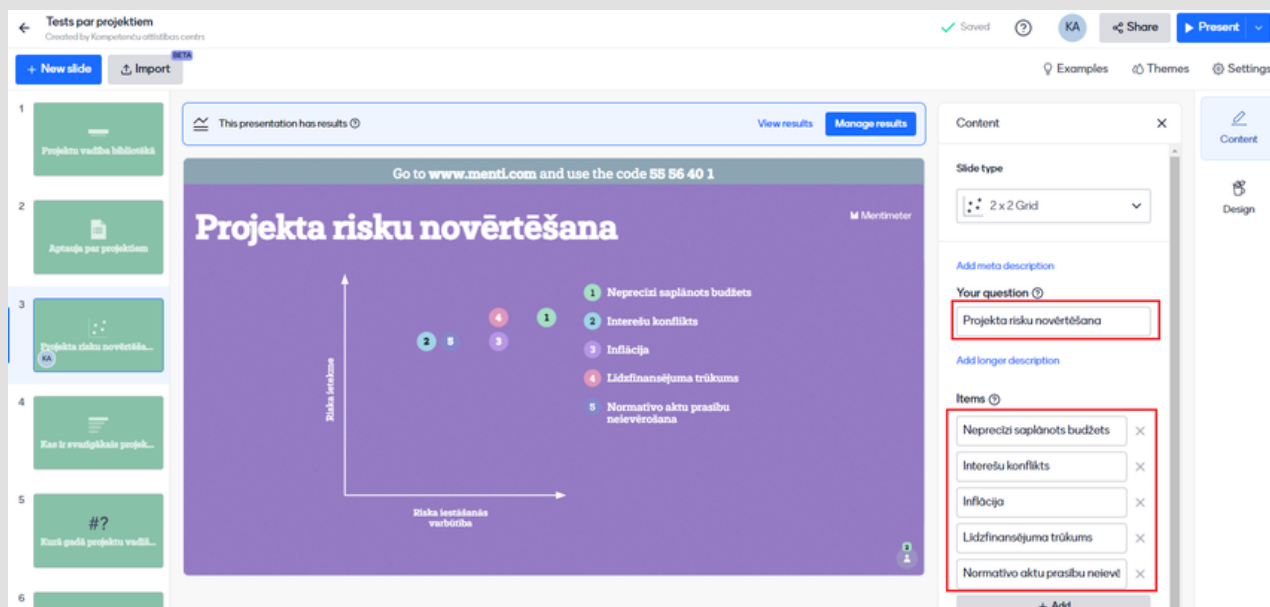
-10 0 +10

40 points left

Submit

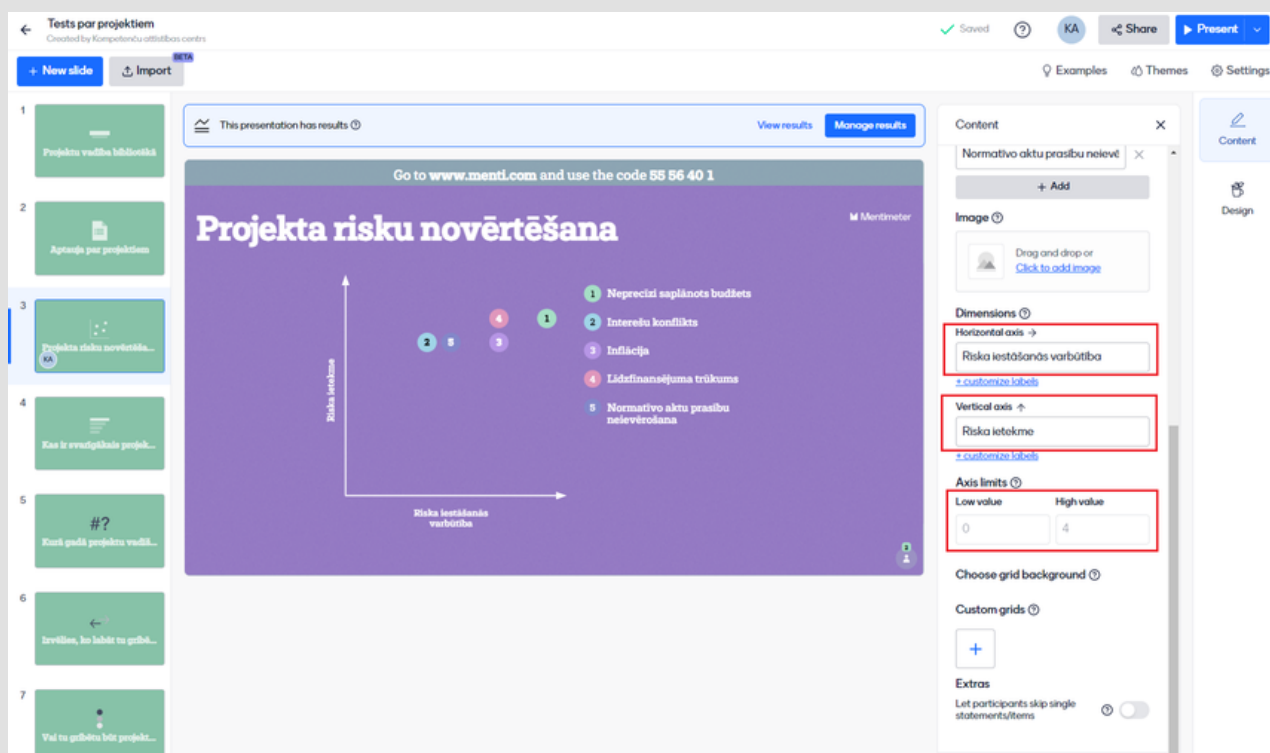
Attēls Nr. 14 100 points (100 punkti) jautājuma veids no studenta puses

17. Lai izveidotu 2x2 Grid (2x2 režģis) jautājumu, no saraksta jāizvēlas 2x2 Grid (2x2 režģis). Parādās darba vide, kurā jāievada saturu līdzīgi kā citiem jautājumiem.



Attēls Nr. 15 2x2 Grid (2x2 režģis) jautājuma veids no pasniedzēja puses

18. Jautājuma būtība ir sniegt iespēju studentam novērtēt katru aspektu pēc diviem kritērijiem (skat. attēlu Nr. 17), piemēram, mācību metodi novērtēt pēc tempa un izglītojamo iesaistes pakāpes. Labajā pusē jāievada jautājumu/uzdevumu un jānorāda aspektus, kurus studentam būs jāvērtē (skat. attēlu Nr. 16).



Attēls Nr. 16 2x2 Grid (2x2 režģis) jautājuma veids no pasniedzēja puses

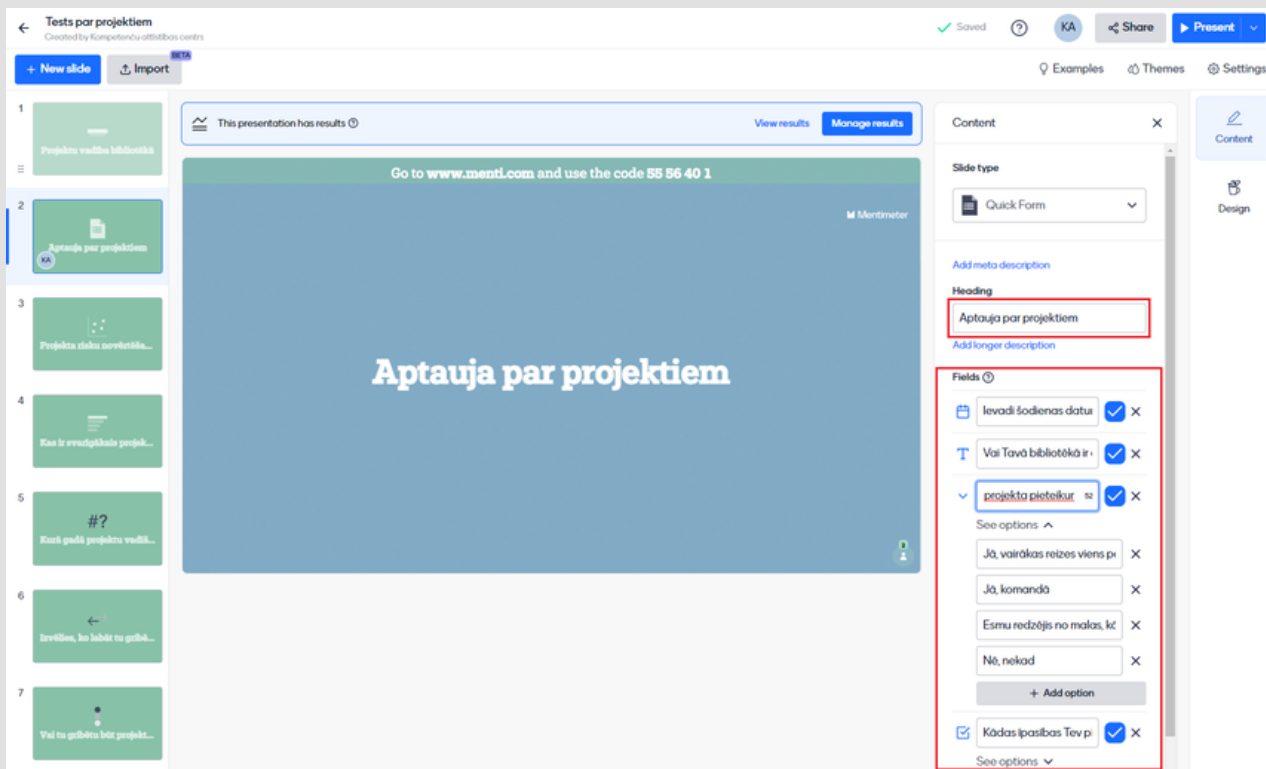
19. Zemāk (skat. 16.att.) abām asīm (horizontālā un vertikālā ass) jānorāda kritēriji, pēc kuriem students vērtēs katru aspektu.

20. Jānosaka katrai asij skala – no cik līdz cik vērtēs (skat. attēlu Nr. 16).



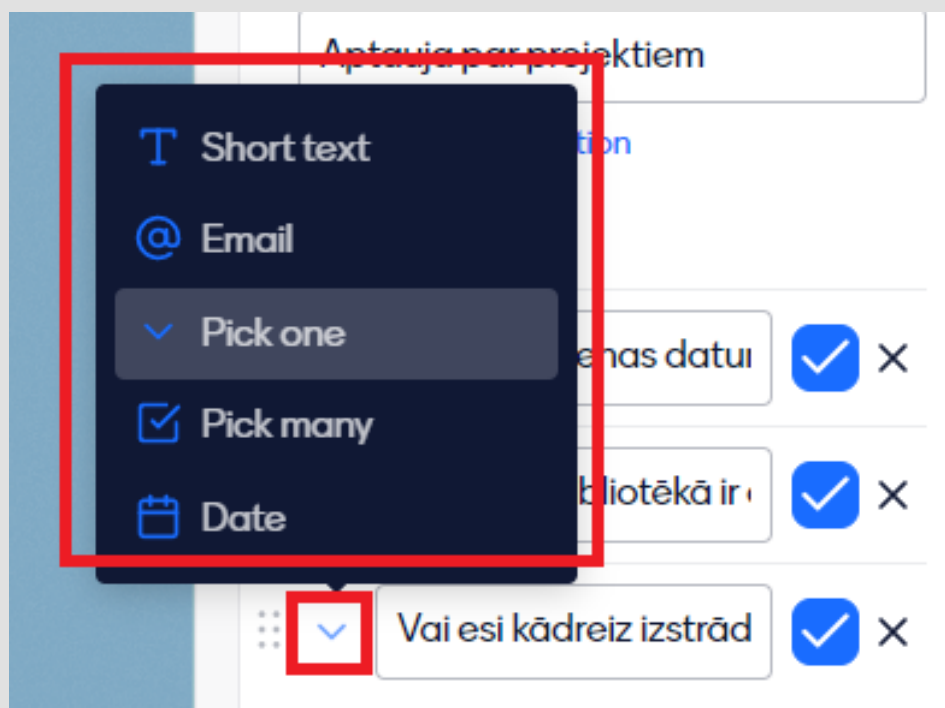
Attēls Nr. 17 2x2 Grid (2x2 režģis) jautājuma veids no studenta puses

21. Lai izveidotu Quick Form (ātrā anketa) jautājumu, no saraksta jāizvēlas Quick Form (ātrā anketa). Parādās darba vide, un labajā pusē jāievada saturu.



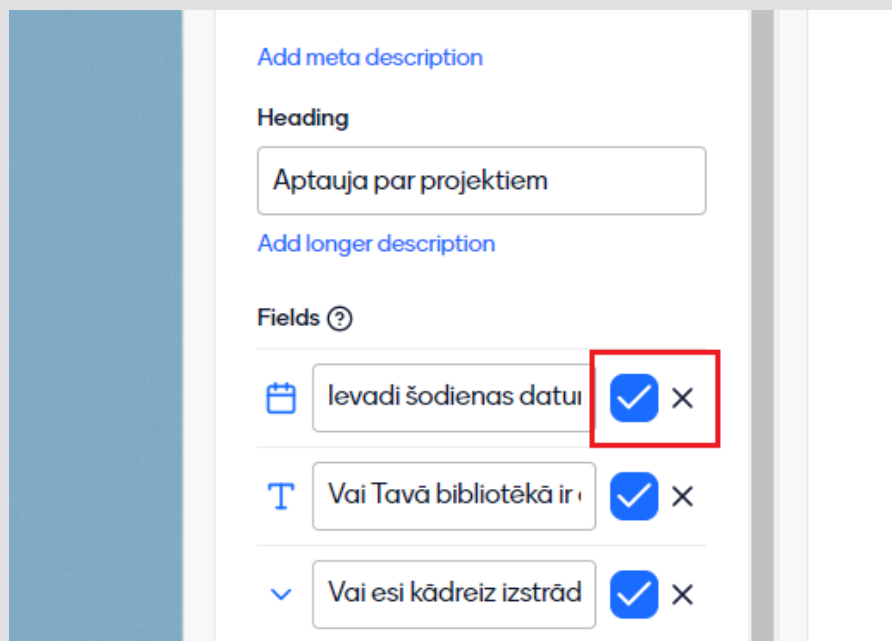
Attēls Nr. 18 Quick Form (ātrā anketa) jautājuma veids no pasniedzēja puses

22. Labajā pusē jāievada aptaujas nosaukumu un zemāk jāievada jautājumus, kas paredzēti aptaujā (skat. attēlu Nr. 18).



Attēls Nr. 19 Quick Form (ātrā anketa) jautājuma veida izvēle

23. Uzspiežot uz bultiņas pie jautājuma, var izvēlēties anketas jautājuma veidu – īsais teksts, e-pasta ievade, viena atbilžu varianta izvēle, vairāku atbilžu variantu izvēle, datums (skat. attēlu Nr. 19).



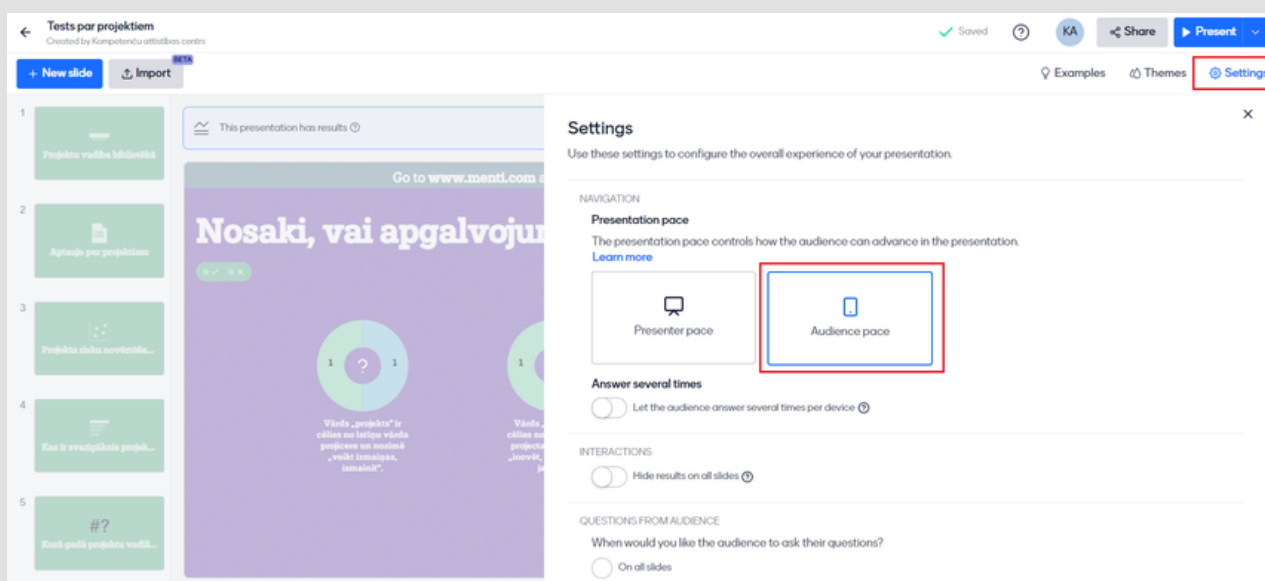
Attēls Nr. 20 Quick From (ātrā anketa) obligātie aizpildāmie jautājumi

24. Pie katra anketas jautājuma var ieķeksēt, norādot, ka tas ir obligāti aizpildāms lauks (skat. attēlu Nr. 19).



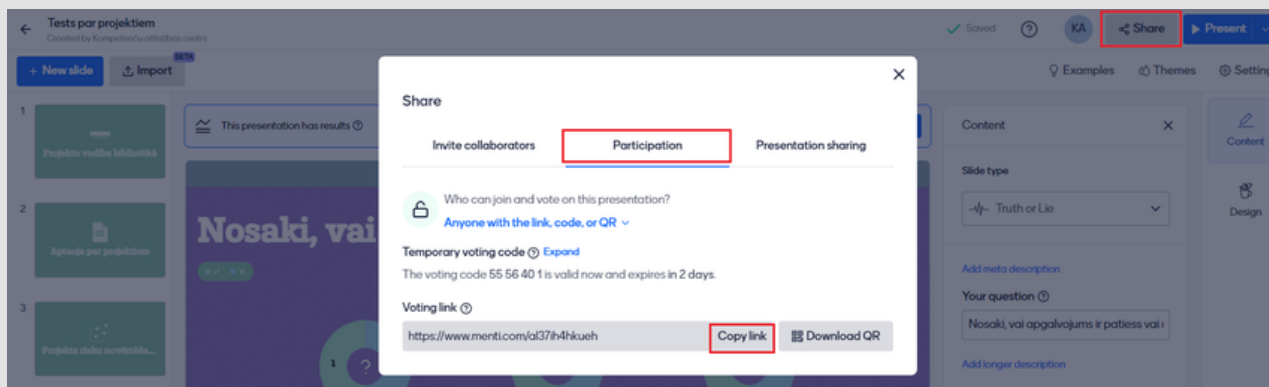
Attēls Nr. 21 Quick From (ātrā anketa) jautājuma veids no studenta puses

25. Mentimeter vietnē izglītojamam ir iespēja pildīt testus/uzdevumus divos formātos: sinhronā veidā, kad izglītojamie pilda uzdevumus vienlaicīgi tā, kā pasniedzējs pārslēdz slaidus priekšu un asinhronā veidā, kad izglītojamie pilda uzdevumus, neatkarīgi no pasniedzēja slaidu pārslēgšanas, savā tempā. Lai izglītojamie varētu pildīt testu asinhroni, jānospiež labajā pusē poga "Settings" (skat. attēlu Nr. 22) un jāizvēlas "Audience pace", kas nozīmē, ka tests no studentu tiks pildīts asinhroni.



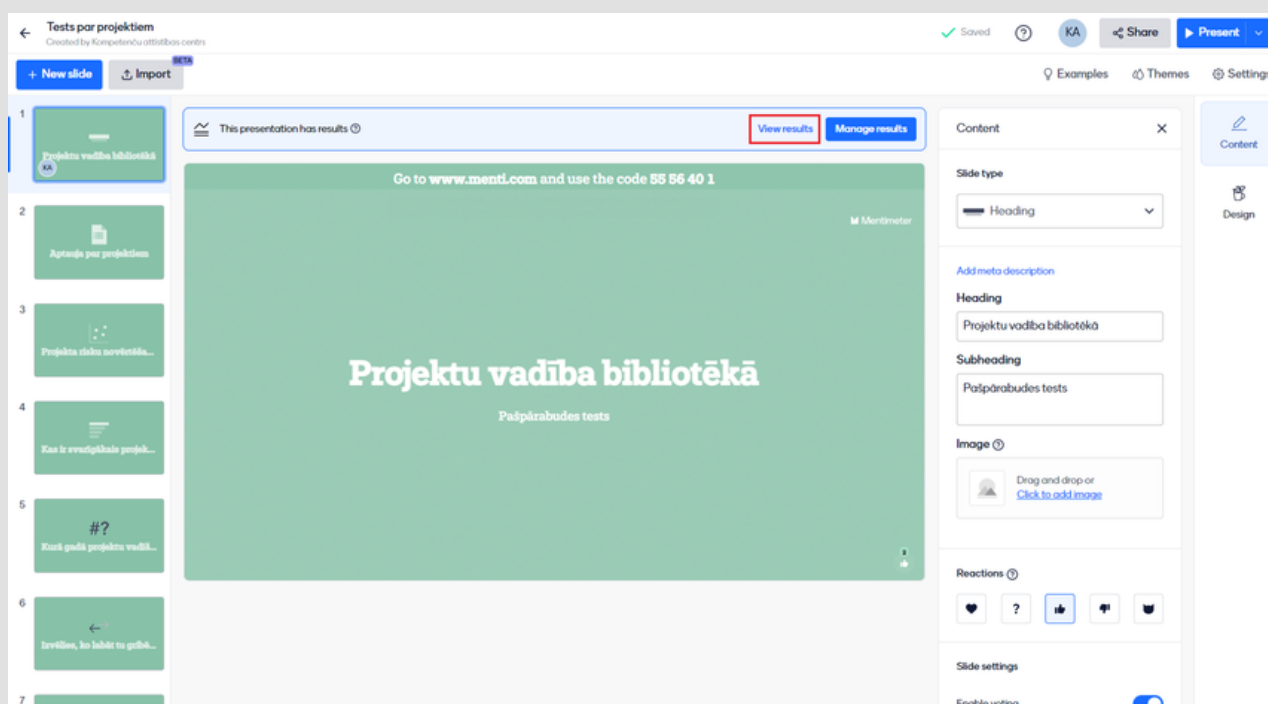
Attēls Nr. 22 Testa uzstādījumi – asinhronā pildīšana

26. Lai testu varētu nodot pildīšanai studentiem, augšā izvēlamies pogu "Share" (skat. attēlu Nr. 23). Logā nokopējam saiti "Copy link" un nododam studentiem saiti caur e-pastu, tērzētavā vai kādā citā ērtākā veidā.



Attēls Nr. 23 Testa kopīgošana ar studentiem

27. Lai pedagogs varētu apskatīties testa rezultātus, jāatver prezentācija, kurā studenti pildīja testu, un augšā jāizvēlas "View results" (skat. attēlu Nr. 24).



Attēls Nr. 24 Testa rezultāti

28. Rezultātu sadaļā, nospiežot "View results", tiks parādīta visu jautājumu atbilžu statistika.

NODERĪGI RESURSI

Pamācības rīka lietošanā

Nosaukums un saite uz resursu	Valoda	Formāts
<u>Mentimeter lietošanas instrukcija</u>	Latviešu	PDF fails
<u>Mentimeter apraksts</u>	Latviešu	Vietne
<u>Kā lietot Mentimeter - digitālās aptaujas rīku</u>	Latviešu	Video
<u>Mentimeter instrukcijas (interaktīvās prezentācijas)</u>	Latviešu	Video
<u>Make Your Presentation Fun and Engaging with Mentimeter - EdTech Tool</u>	Angļu	Video
<u>Transform Boring Presentations into Interactive Meetings - Mentimeter</u>	Angļu	Video

Educandy

Rīka apraksts

Educandy Studio ļauj izveidot interaktīvas mācību spēles. Viss, kas nepieciešams, ir ievadīt vārdu krājumu vai jautājumus un atbildes, un Educandy pārvērs saturu interaktīvās aktivitātēs.

Kad ir izveidota aktivitāte, tiek ģenerēts unikāls kods. Šo kodu jākopīgo ar izglītojamajiem, un viņi varēs spēlēt spēli savā ierīcē, klasē vai mājās. Ir iespēja iegult spēli kādā vietnē.

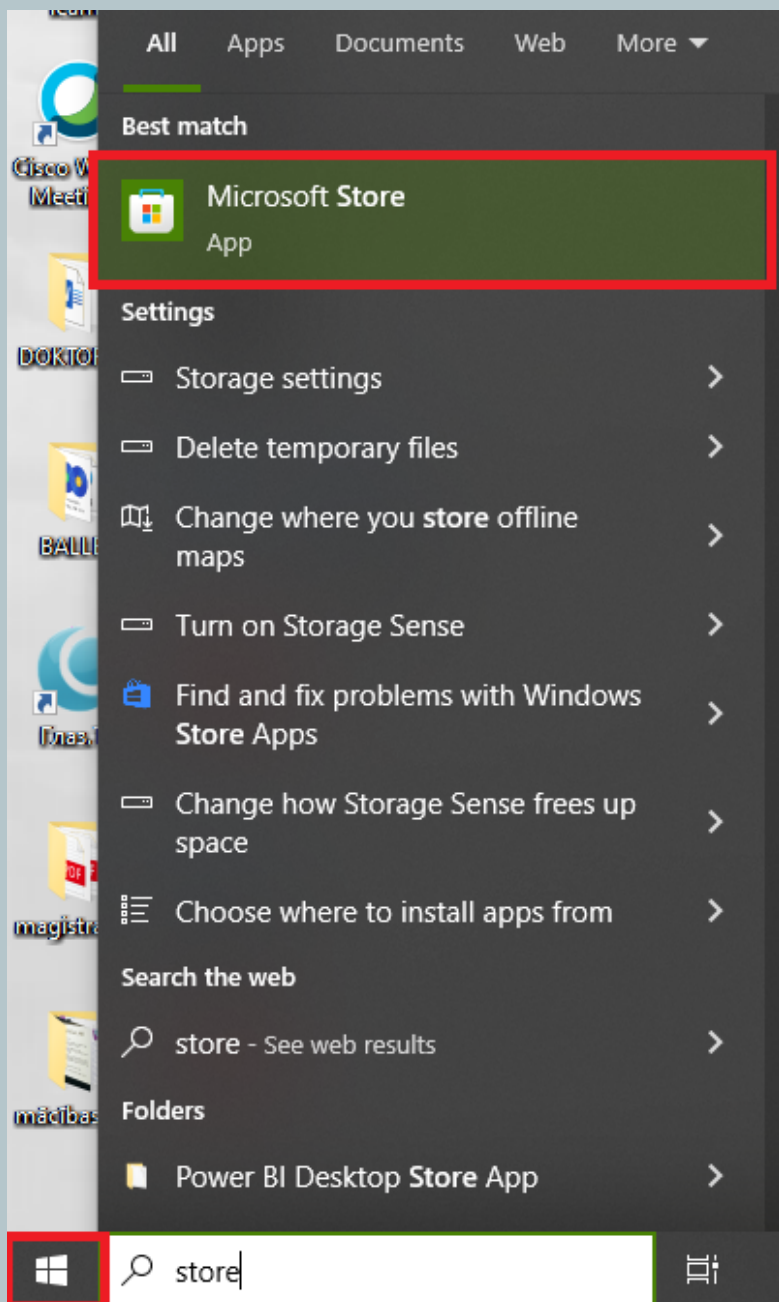
Izveidotās spēles var spēlēt atsevišķos datoros, planšetdatoros, izmantojot programmu Educandy Play, kā arī uz interaktīvās tāfeles.

Ir iespēja ģenerēt 8 veidu spēles. Lai lietotu Educandy, jālejupielādē lietotni, jāizveido bezmaksas konts, un var sākt veidot savu aktivitāšu banku.

Lietošanas pamācības soļi

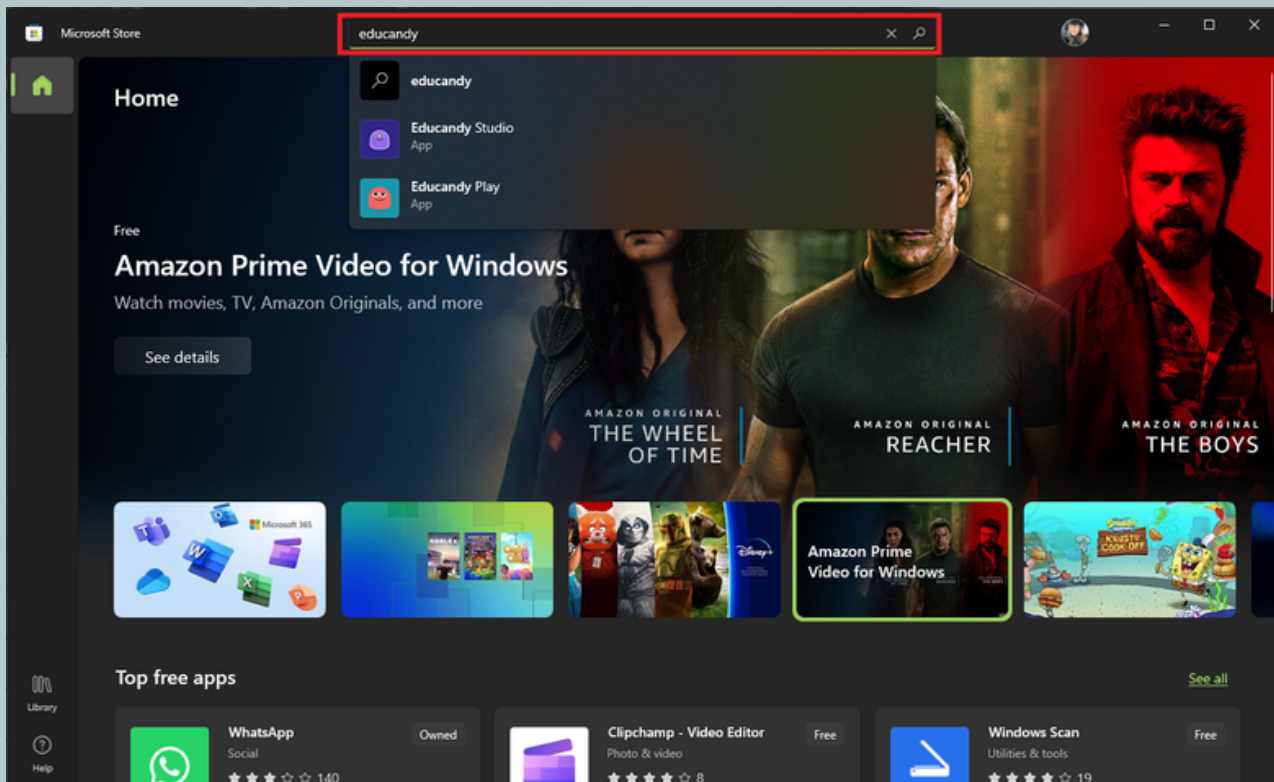
Testu veidošana Educandy Studio platformā

1.Windows oprētājsistēmas START izvēlnē atrodi "Microsoft Store".



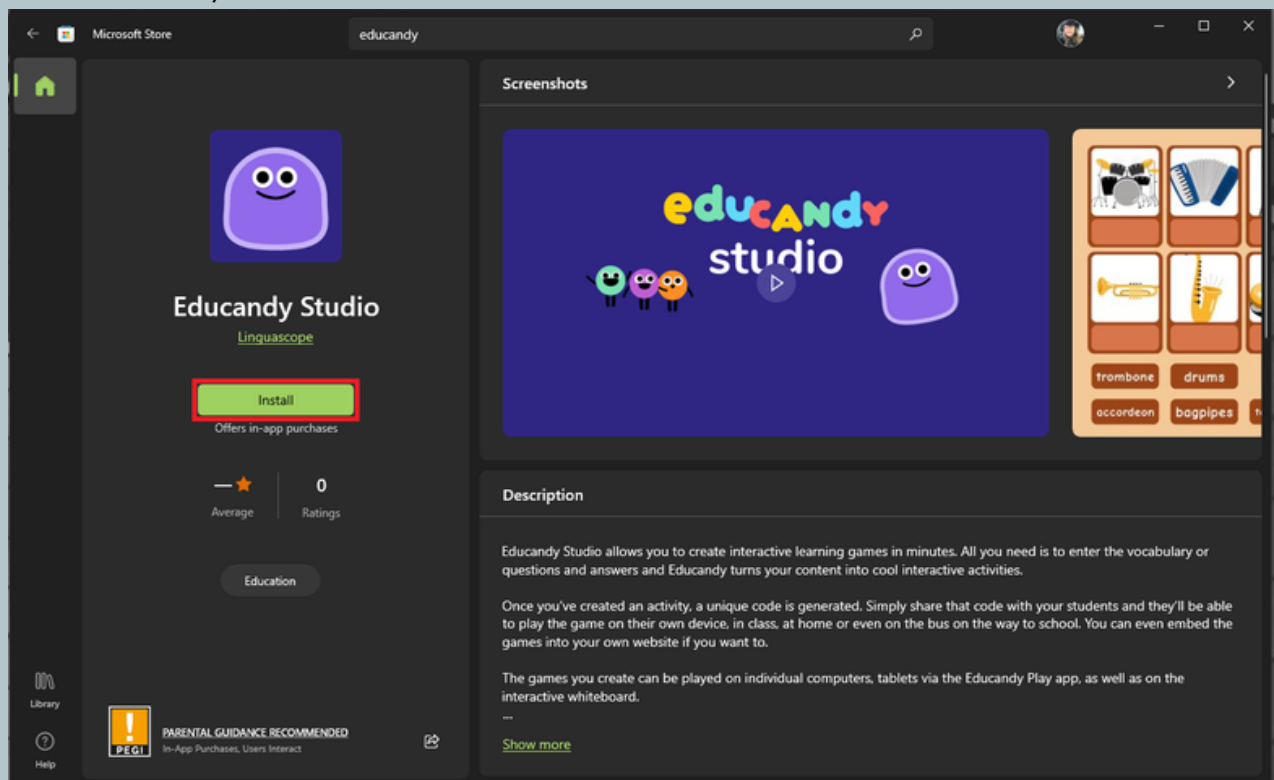
Attēls Nr. 25 Meklēšana Microsoft Store vietnē

2. Atver Microsoft Store un meklētājā ieraksti Educandy (skat. attēlu Nr. 26).



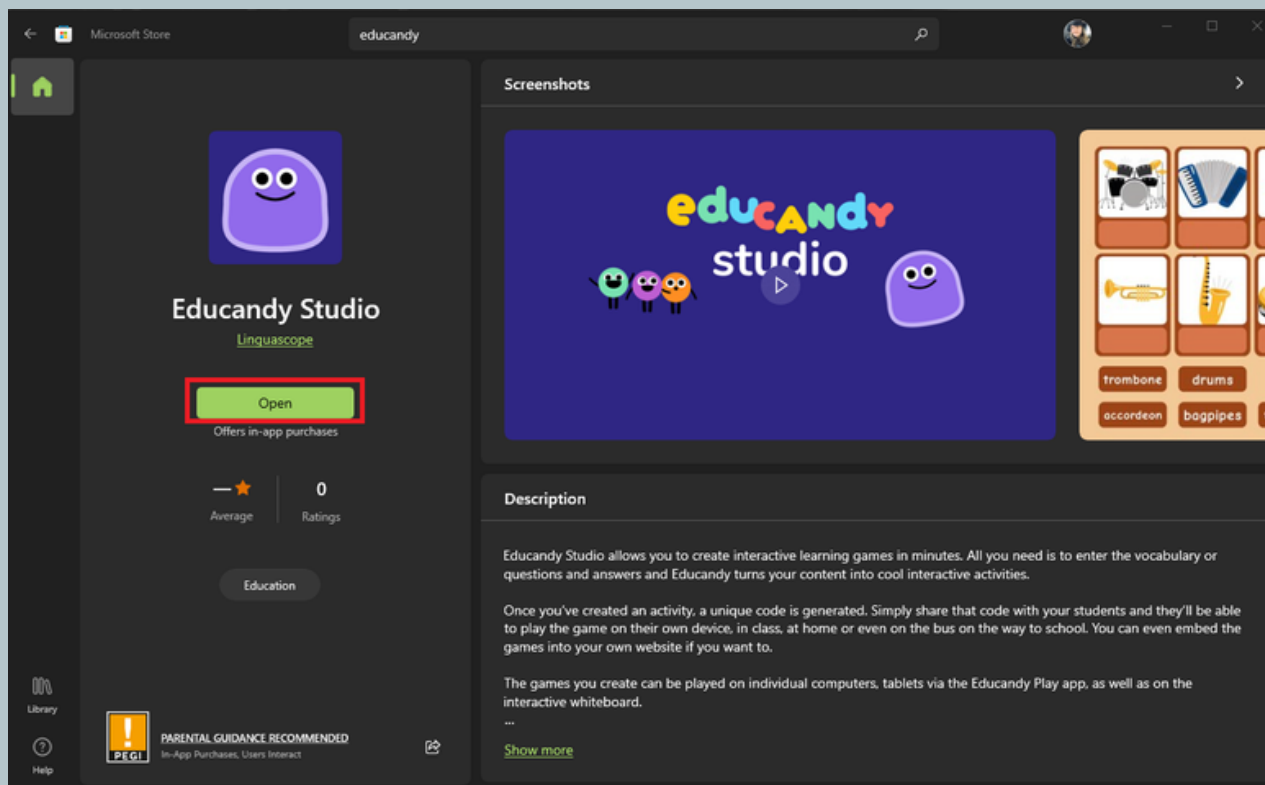
Attēls Nr. 26 Educandy Studio meklēšana Microsoft Store vietnē

3. Meklēšanas rezultātos atrodi Educandy Studio un spied "Install" (skat. attēlu Nr. 27).



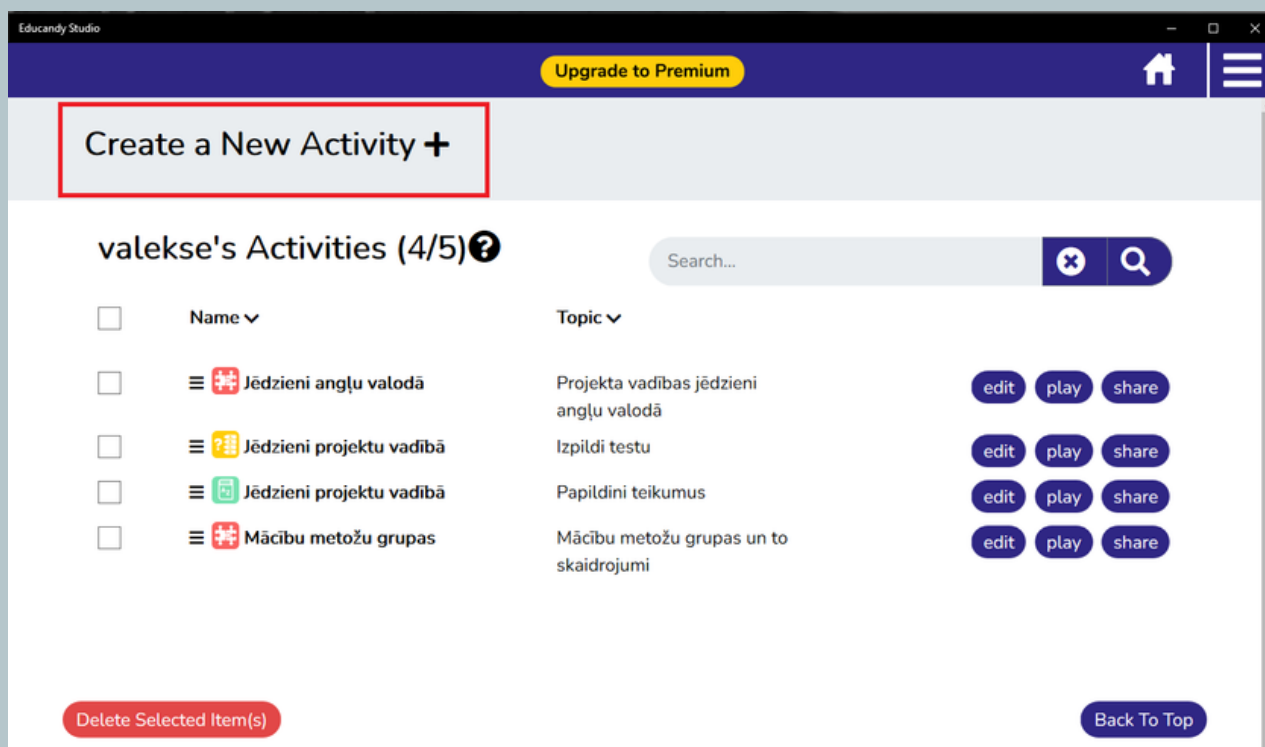
Attēls Nr. 27 Educandy Studio instalēšana

4. Pēc pilnīgas instalācijas, spied Open (skat. attēlu Nr. 28).



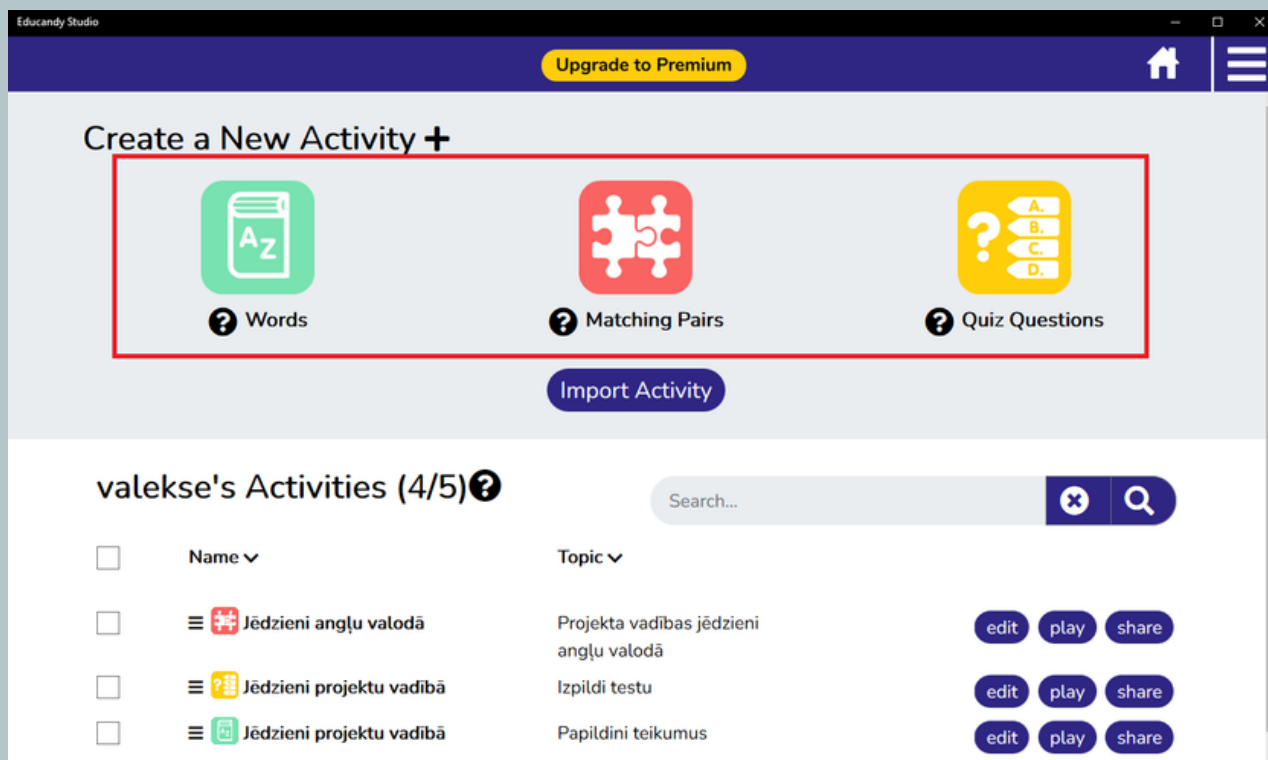
Attēls Nr. 28 Educandy Studio instalācijas pabeigšana un atvēršana

5. Atvērsies jauns logs – Educandy Studio darba virsma. Lai sāktu veidot jautājumus, spied Create a New Activity (skat. attēlu Nr. 29).



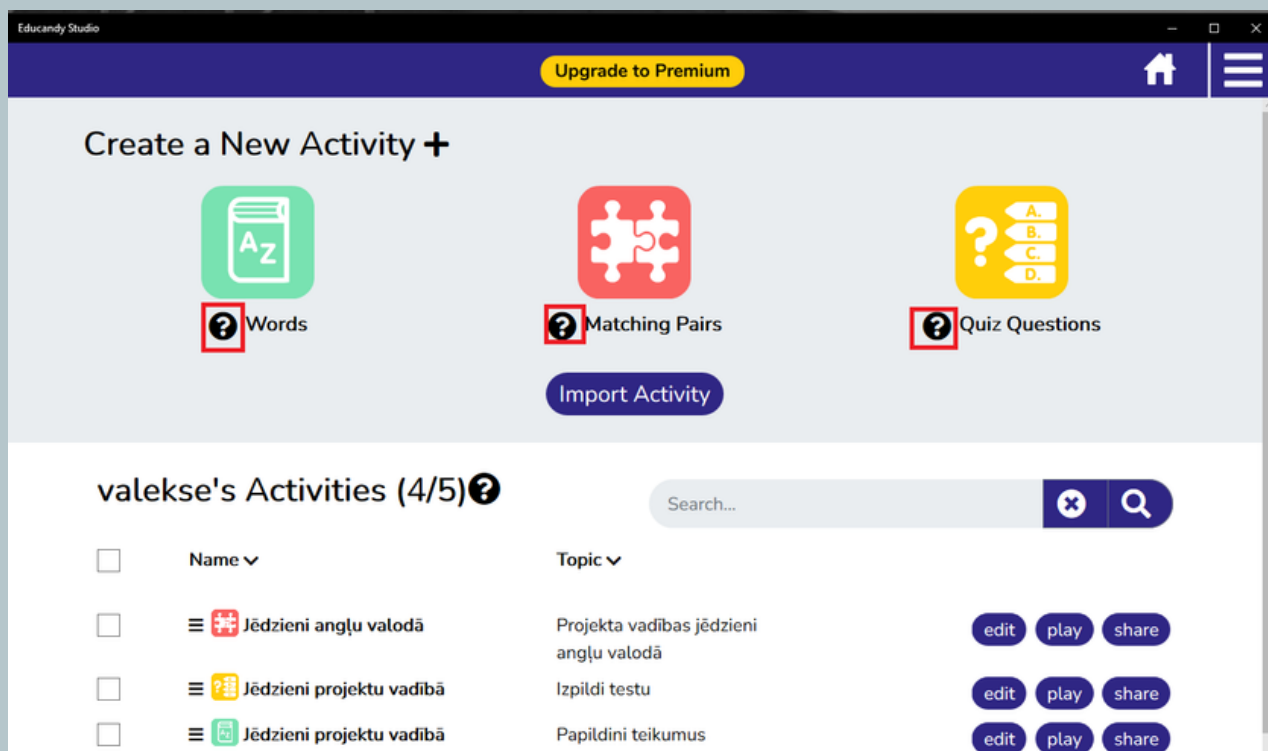
Attēls Nr. 29 Educandy Studio darba virsma

6. Parādīsies trīs jautājumu veidi: words (vārdi), Matching Pairs (pāri) un Quiz Questions (tests) (skat. attēlu Nr. 30).



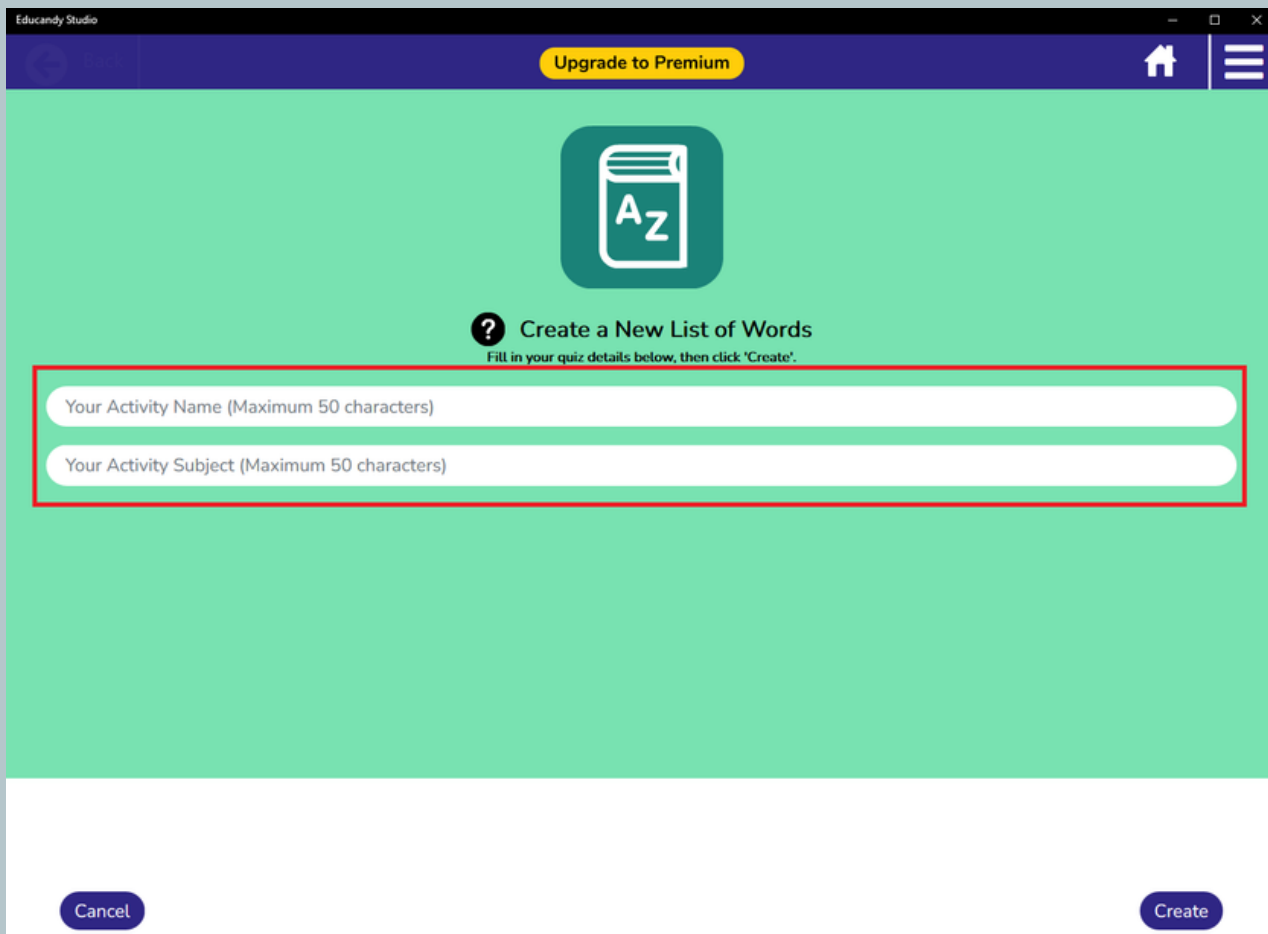
Attēls Nr. 30 Educandy Studio trīs jautājumu veidi

7. Pie katra jautājuma veida, spiežot uz jautājuma zīmes, kas atrodas blakus, parādīsies katra jautājuma veida skaidrojums un piemērs (skat. attēlu Nr. 31).



Attēls Nr. 31 Educandy Studio katra jautājuma veida paskaidrojums

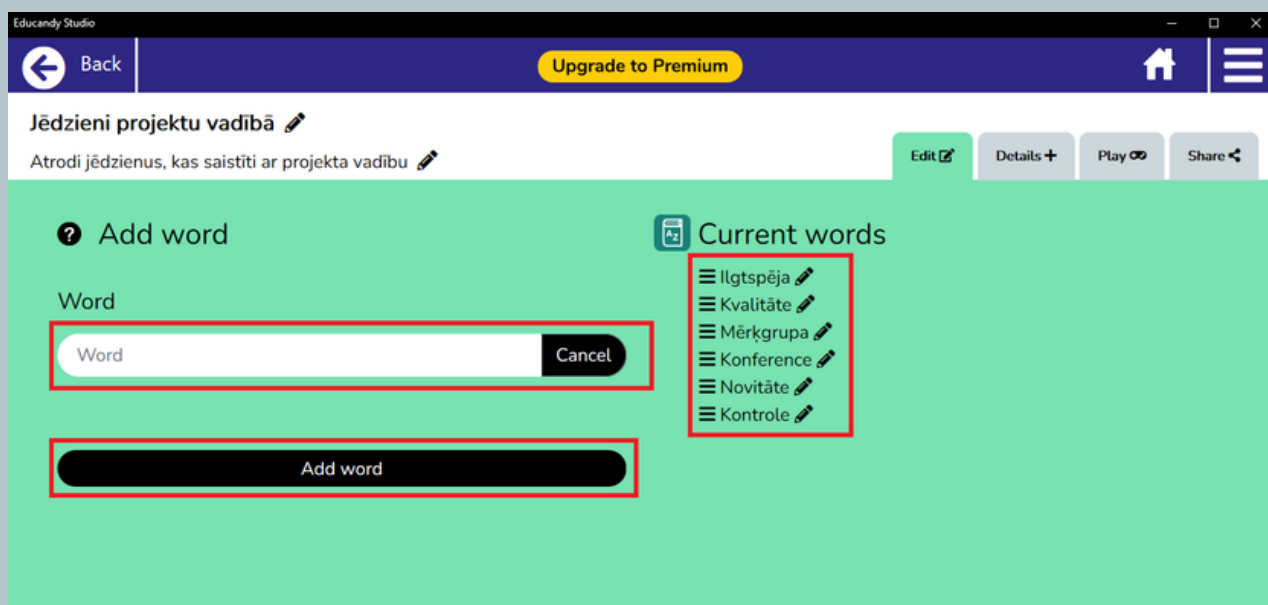
8. Lai izveidotu Words (vārdi) jautājuma veidu, spied uz Words un uzraksti uzdevuma nosaukumu un nosacījumus (skat. attēlu Nr. 32). Piemēram, ar kādu tēmu saistītu vārdus būs jāatrod.



The screenshot shows the 'Create a New List of Words' interface in Educandy Studio. At the top, there is a navigation bar with a home icon, a menu icon, and an 'Upgrade to Premium' button. Below the navigation bar is a large green area with a central icon of a notepad with 'A-Z' on it. Under the icon, the text reads 'Create a New List of Words' and 'Fill in your quiz details below, then click 'Create''. Below this text are two input fields: 'Your Activity Name (Maximum 50 characters)' and 'Your Activity Subject (Maximum 50 characters)'. At the bottom of the green area, there are two buttons: 'Cancel' on the left and 'Create' on the right.

Attēls Nr. 32 Words (vārdi) jautājuma veids

9. Pēc tam sāc veidot saturu – raksti vārdus, kurus būs jāatrod studentam.

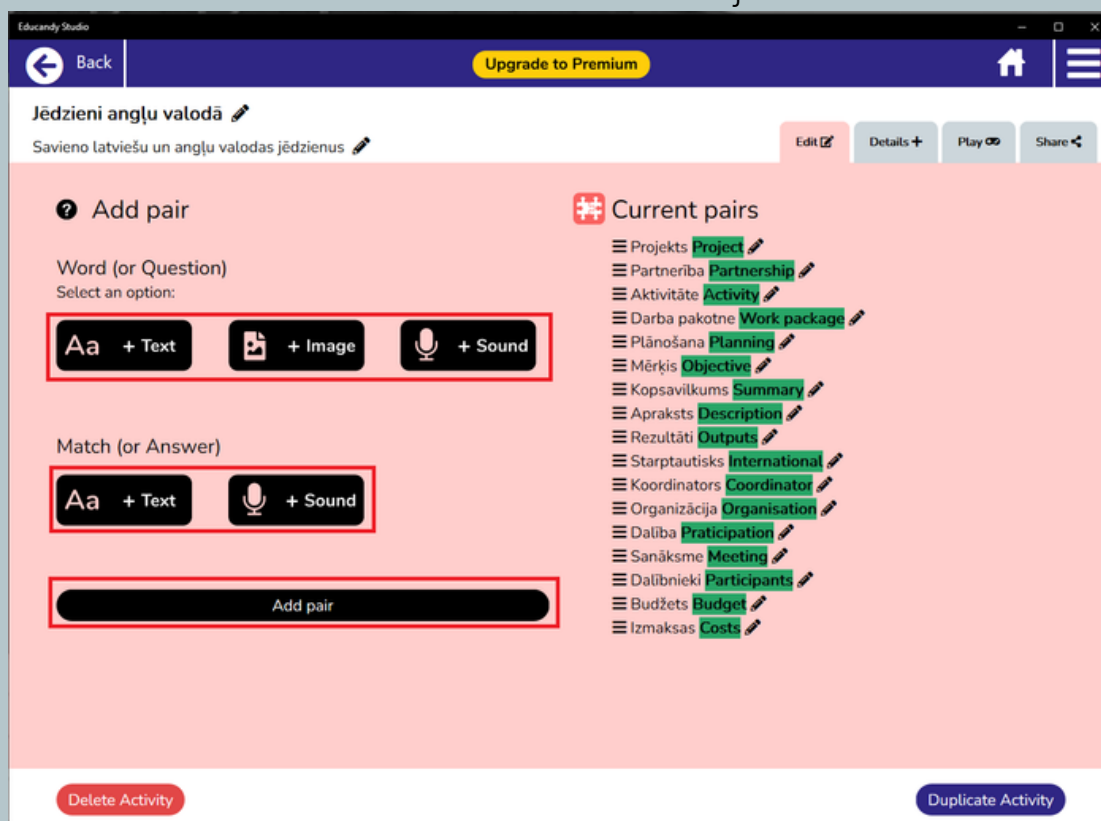


The screenshot shows the 'Add word' and 'Current words' section in Educandy Studio. At the top, there is a navigation bar with a 'Back' button, an 'Upgrade to Premium' button, and home and menu icons. Below the navigation bar, the text reads 'Jēdzieni projektu vadībā' and 'Atrodi jēdzienus, kas saistīti ar projekta vadību'. To the right of this text are buttons for 'Edit', 'Details', 'Play', and 'Share'. Below the text, there is a section titled 'Add word' with a 'Word' input field and a 'Cancel' button. Below the input field is an 'Add word' button. To the right of the 'Add word' section is a section titled 'Current words' with a list of words: 'Ilgtspēja', 'Kvalitāte', 'Mērķgrupa', 'Konference', 'Novitāte', and 'Kontrole'. Each word has a small edit icon next to it.

Attēls Nr. 33 Words jautājuma veidošana

10. Raksti vārdu un spied Add word. Labajā pusē parādīsies pievienoto vārdu saraksts (skat. attēlu Nr. 33).

11. Lai izveidotu Matching Pairs (pāri) jautājuma veidu, spied uz Matching Pairs un uzraksti uzdevuma nosaukumu un nosacījumus.



Attēls Nr. 34 Matching Pairs (pāri) jautājumu veidošana

12. Šī uzdevuma būtība ir savienot atbilstošus vārdus vai vārdu savienojumus, piemēram, jēdzienu ar atbilstošu skaidrojumu, attēlu ar nosaukumu, skaņu ar tekstu utt. Veido pārus un spied "Add pair". Pievienoto pāru saraksts parādīsies labajā pusē (skat. attēlu Nr. 34).

13. Lai izveidotu Quiz Questions (tests) jautājuma veidu, spied uz Quiz Questions un uzraksti uzdevuma nosaukumu un nosacījumus.

Back Upgrade to Premium

Jēdzieni projektu vadībā

Izpildi testu

Edit Details Play Share

Add question

Question

Select an option:

Aa + Text + Image + Sound

Answer

Answer Cancel

Alternative 1

Red Herring #1 Cancel

Alternative 2

Red Herring #2 Cancel

Alternative 3

Red Herring #3 Cancel

Current questions

Kādas ir projekta pazīmes?

ierobežots laikā, ierobežoti resursi, riskants

(ierobežots laikā, tiek izmantoti būvniecības materiāli, / ierobežoti personāla resursi, neierobežots finansējums, isteno viens cilvēks / vairāki mērķi, inovatīvs, istenojams vairākas reizes)

Projekta vadības metodes ir

Scrum, Agile, Water Fall

(Acum, Water Wall, Lean / Water Fall, Kanban, Deming / Agile Scrum, Moon, Cynefin)

Deminga aplī tiek iekļauti sekojoši posmi:

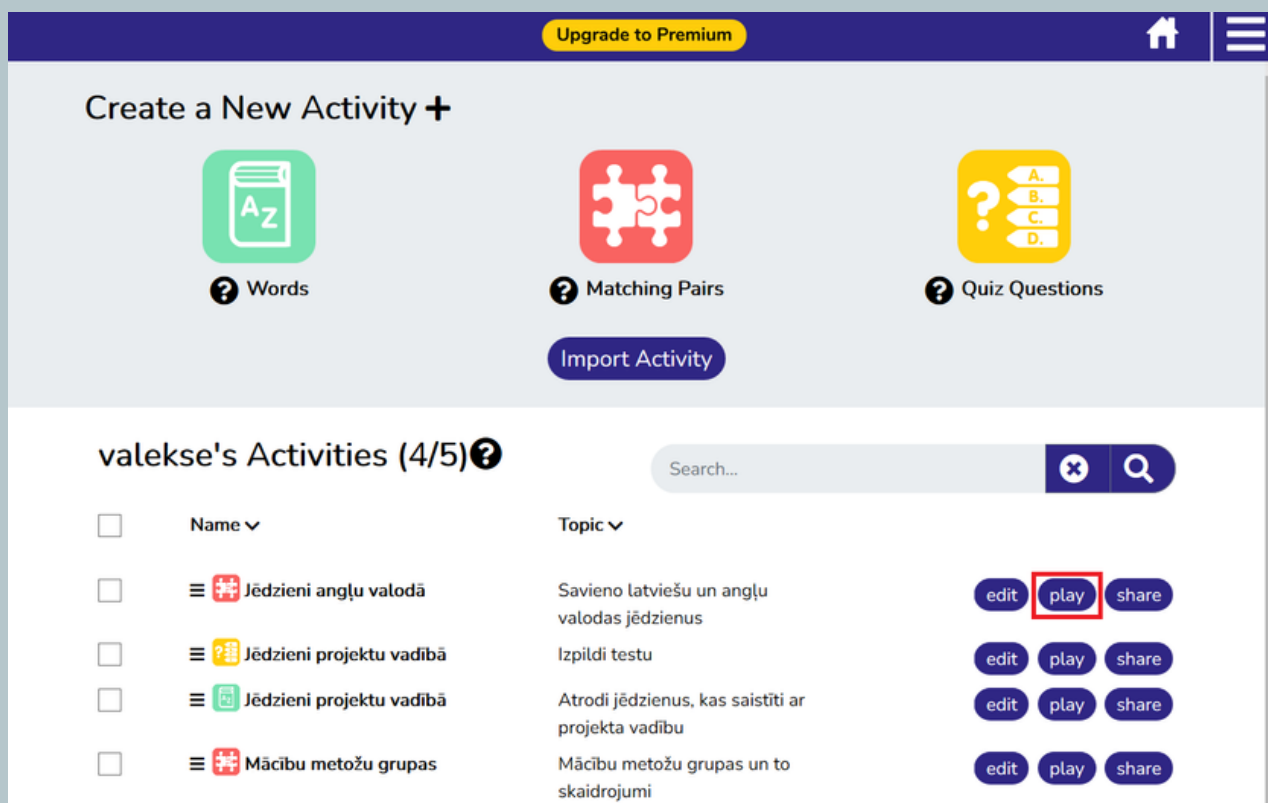
Plāno, dari, pārbaudi, rīkojies

(izdomā, dari, uzlabo, noslēdz / Plāno, saskaņo, pārbaudi, notestē / Novērtē, izziņo, pārbaudi, rīkojies)

Delete Activity Duplicate Activity

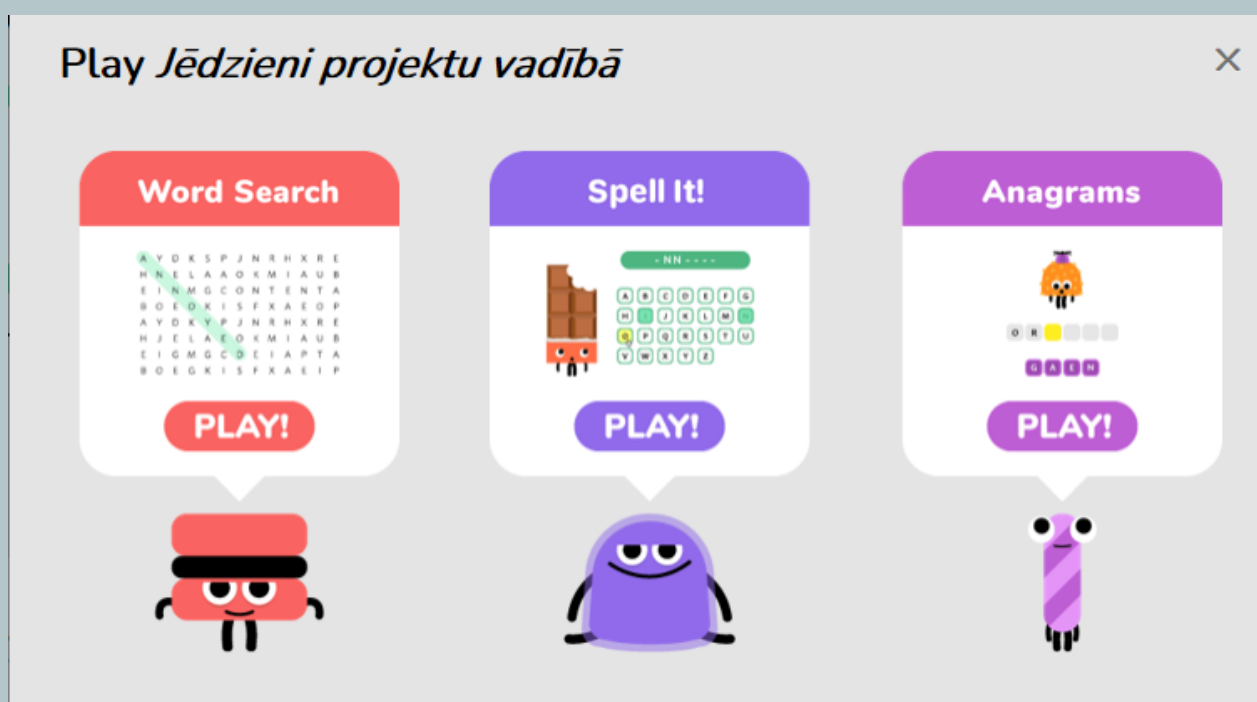
Attēls Nr. 35 Quiz Questions (tests) jautājumu veidošana

14. Uzraksti jautājumu vai pievieno attēlu vai skaņu, kuru būs jāsavieno ar pareizo atbildi. Answer sadaļā raksti pareizo atbildi. Alternative 1., 2. un 3. sadaļās raksti nepareizās atbildes (skat. attēlu Nr. 35).
15. Labajā pusē parādīsies pievienoto jautājumu saraksts ar pareizām un nepareizām atbildēm (skat. attēlu Nr. 35).
16. Lai pasniedzējs varētu apskatīt, kā studentam izskatīsies uzdevumu izpilde, atgriežamies sākumlapā un pie vēlamās aktivitātes spiežam Play (skat. attēlu Nr. 36).

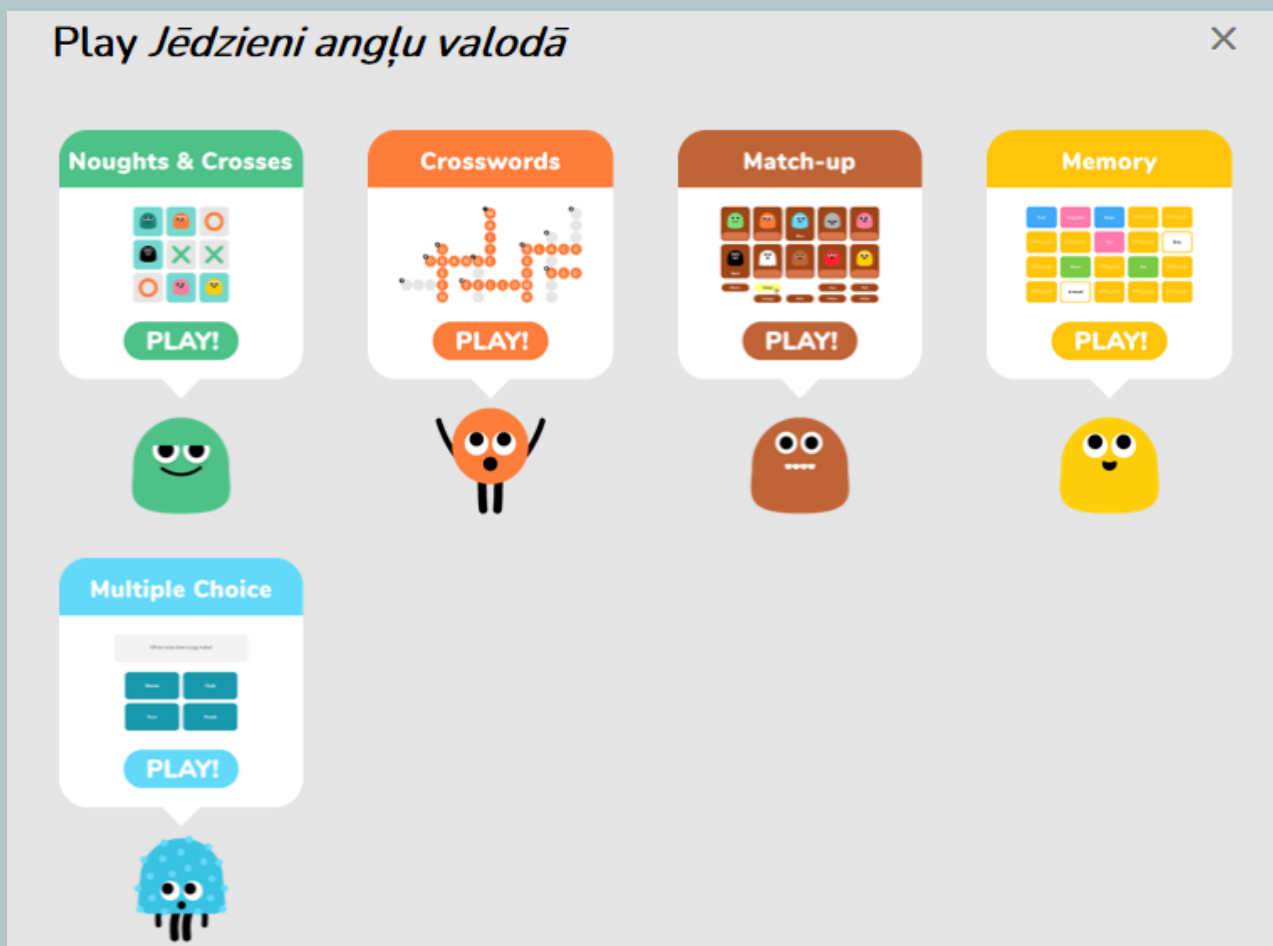


Attēls Nr. 36 Jautājuma priekšskatījums

17. Words uzdevumā ir pieejami trīs veidi, kā izpildīt uzdevumu: vārdu meklēšana burtu mākonī, vārda burtu meklēšana un anagrammas (skat. attēlu Nr. 37).

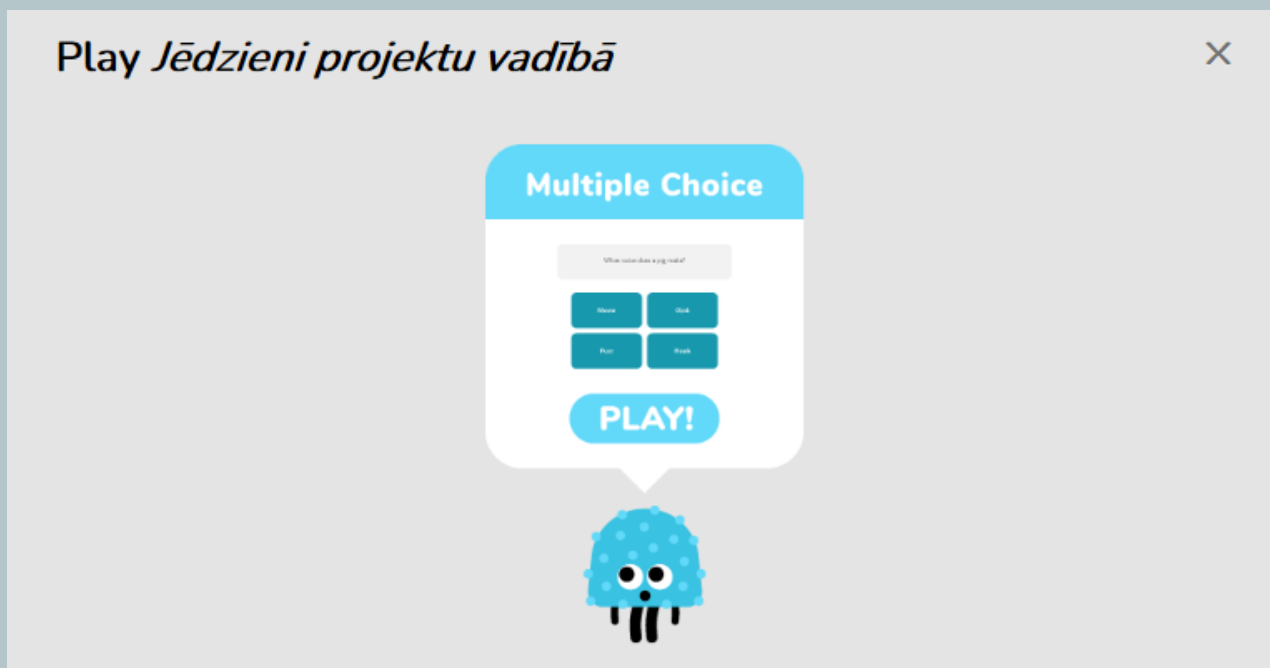


Attēls Nr. 37 Words jautājuma izpildes veidi



Attēls Nr. 38 Pairs uzdevuma izpildes veidi

18. Pairs uzdevumu var izpildīt 5 dažādos veidos: krustiņi un nullītes, krustvārdu mīkla, savienošana, atmiņas kārtis, tests (skat. attēlu Nr. 38).

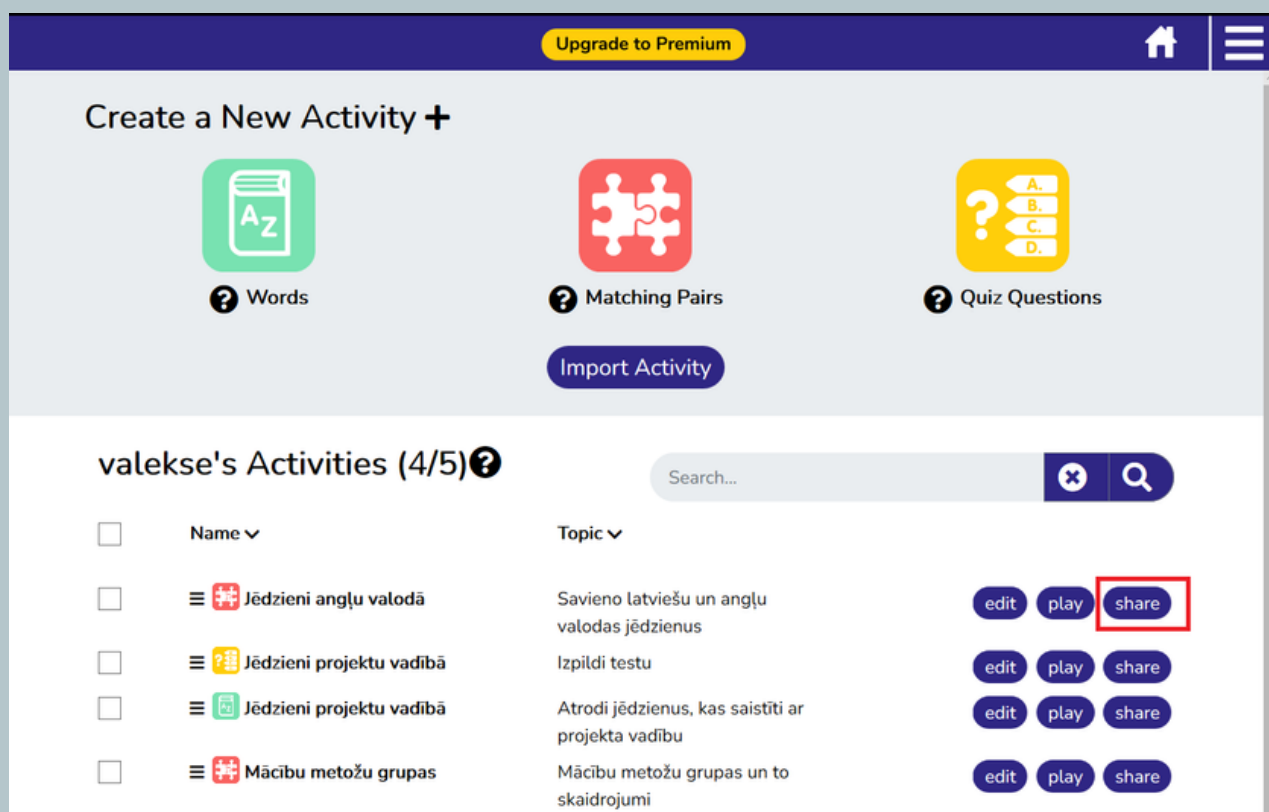


Attēls Nr. 39 Quiz Questions uzdevuma izpildes veidi

19. Quiz Questions jautājumam ir tikai viens vieds, kā izpildīt uzdevumu - jautājums ar vairākiem atbilžu variantiem (skat. attēlu Nr. 39).

20. Kad visi jautājumi ir izveidoti un pasniedzējs ir priekšskatījis jautājumus, var dalīties ar studentiem, lai studenti asinhroni var izpildīt uzdevumus.

21. Atgriežamies sākumlapā un pie aktivitātes, kuru vēlamies nodot studentiem, spiežam Share (skat. attēlu Nr. 40).



Attēls Nr. 40 Jautājumu kopīgošana ar studentiem

22. Spiežam Copy pie pirmās saites, lai nokopētu saiti, kuru jānodod studentiem, lai viņi varētu piekļūt uzdevumam (skat. attēlu Nr. 41).

23. Tāpat var nokopēt otro saiti, ja ir nepieciešams iegult uzdevumu (skat. 17.att).

Share *Jēdzieni angļu valodā* Activity

Want to share these games? Tell your students to use code *1136fa* on [this page](#), or share this URL:

`https://www.educandy.com/site/resource.php?activity-code=1136f`

Copy

Embed *Jēdzieni angļu valodā* Activity

Want to embed this activity into your Internet or Intranet pages? Simply add the snippet below to your page code:

```
<div style="text-align:center"><iframe  
src="https://www.educandy.com/site/resource_embedded.php?
```

Copy

Attēls Nr. 41 Jautājumu kopīgošana ar studentu - saites

24. Gatavs! Studenti asinhroni pilda uzdevumus. Šie uzdevumi ir domāti studentu paškontrolei, jo pasniedzējam nav pieejami uzdevumu izpildīšanas rezultāti.

NODERĪGI RESURSI

Pamācības rīka lietošanā

Nosaukums un saite uz resursu	Valoda	Formāts
<u>Educandy Tutorial - Create Customized Educational Games</u>	Angļu	Video
<u>How to Create Vocabulary Games on Educandy</u>	Angļu	Video
<u>Educandy</u>	Latviešu	Vietne



Latvijas Nacionālā bibliotēka

Kompetenču attīstības centrs

kompetencu.centrs@lnb.lv

+371 67806129

+371 67716054



[@lnbkompetencucentrs](https://www.instagram.com/lnbkompetencucentrs)



[LNB Kompetenču attīstības centrs](https://www.facebook.com/LNB.Kompetencu.attistibas.centrs)

www.macies.lnb.lv
