

H5P: INTERAKTIVE INHALTE

BESCHREIBUNG

H5P ist die Kurzform von HTML5 Package. Es handelt sich um eine Erweiterung für Moodle, die es ermöglicht multimediale Lerninhalte für die Schüler*Innen in den eigenen Kursen zu erstellen. Dabei können ohne Programmierkenntnisse Texte, Bilder, Ton und Videos miteinander kombiniert und durch Interaktionen bereichert werden. Dadurch ist es möglich kleine Lerneinheiten (z.B. Lückentexte oder Drag ´ n Drop- Aufgaben) bis hin zu komplexen interaktiven Präsentationen zu realisieren, die dann von Schüler*Innen selbstständig und direkter automatisierter Rückmeldung bearbeitet werden können.

GESCHICHTE

Um eine Alternative zu gängigen Autorensystemen wie Flash und Director von der Softwarefirma Adobe zur Verfügung zu stellen, suchte 2012 die mit öffentlichen Geldern finanzierte Norwegian Digital Learning Arena (NDLA) nach einer technischen Lösung, die folgende Rahmenbedingungen erfüllen sollte:

- Kostenfreiheit
- relativ niedriger technischer Aufwand für Lehrende
- Plattform und Browser unabhängige Nutzung offene Standards wie HTML5
- freie Bildungsmaterialien nach OER – Open-Educational-Ressources Richtlinien

Die norwegische Firma Joubel machte sich an die Umsetzung und stellte 2013 die erste Fassung der Software vor. Seitdem wird H5P stetig weiterentwickelt

NUTZUNG

H5P bietet mit sogenannten Inhaltstypen Vorlagen, die man durch eigene Inhalte intuitiv in multimediale Lerninhalte umwandeln und zur Verfügung stellen kann.

BESCHREIBUNG

Es ist kostenlos, Open-Source, kann fächerübergreifend angewandt werden und richtet durch seinen einfachen Aufbau den Fokus wieder mehr auf Inhalte und didaktische Konzepte, statt auf die technische Machbarkeit. Einmal erstellt, können H5P-Inhalte wiederverwendet, geteilt und angepasst werden. So fördert H5P durch seine ´Offenheit´ nicht zuletzt den OER-Gedanken. Durch die Gamification der Lerninhalte bietet es Potential, effizient digitale Bildungsressourcen attraktiv zu machen.

VOR- UND NACHTEILE BEI DER VERWENDUNG VON H5P

Vorteile:

- Blended-Learning Szenarien
- Online-Selbstlernerheiten
- Microlearning im Rahmen von OER

Nachteile:

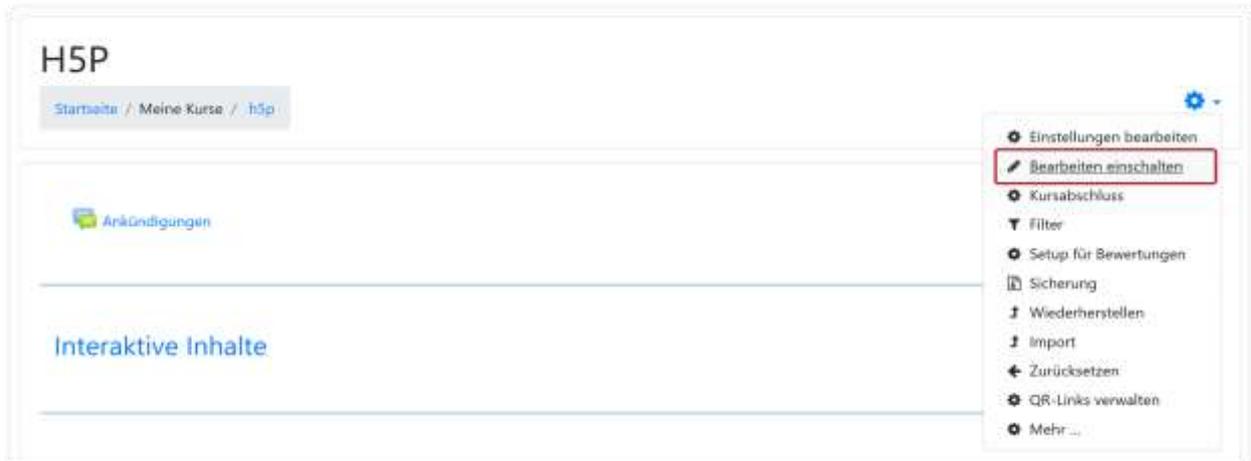
- kein Offline-Modus
- komplexe Lerninhalte schwer umzusetzen
- Feedback-Möglichkeiten begrenzt

ANLEITUNG

ANLEGEN EINER H5P-AKTIVITÄT IM MOODLE-KURS

Um den Schüler*Innen H5P-Lerninhalte in Moodle zur Verfügung zu stellen, muss man in seinem Kurs eine neue Aktivität anlegen. Es gibt **über 40 verschiedene sogenannte Inhaltstypen**, die man als eine Art Schablone für die eigenen Inhalte verwenden kann. Eine Übersicht findet man auf der Internetseite [H5P.org](https://h5p.org).

- Schalten Sie die Bearbeitung ein...

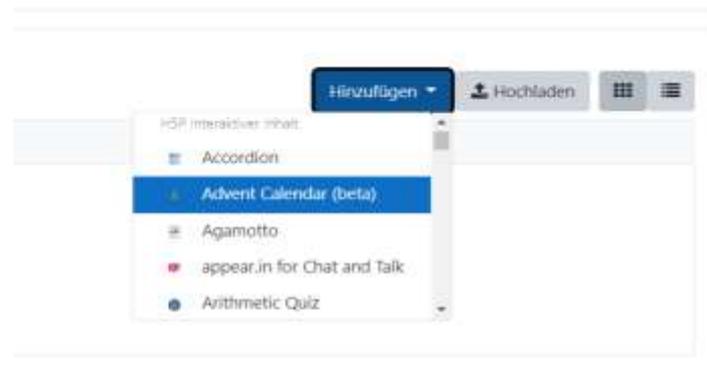


- ...und klicken Sie auf + *Material und Aktivität hinzufügen*
- Nun wählt man unter Aktivitäten *H5P-Interaktiver Inhalt* aus



Nun klicken Sie auf Inhaltsspeicher, um auf die verschiedensten Aktivitäten zugreifen zu können

Hier können Sie nun zwischen verschiedenen interaktiven Inhalten auswählen und jene hinzufügen.



BEISPIEL:

Bei diesem Beispiel handelt es sich um ein Kreuzworträtsel, welches direkt auf Moodle erstellt werden kann.

The screenshot shows the Moodle 'Crossword' creation page. It includes a 'Titel' field with a 'Wiederholen' button, a 'Wird für Suchvorgänge, Berichte und Copyright-Infos versendet' note, and an empty text area. Below is the 'Aufgabenbeschreibung' section with a 'Beschreibe deine Aufgabe hier' label and an empty text area. The 'Wörter' section features a list of words (1. Wort, 2. Wort) with expand/collapse icons and a '+ WORT HINZUFÜGEN' button. To the right, there are 'Hinweis' and 'Antwort' fields, each with a label and an empty text area. At the bottom, there is a 'Weitere Hinweise' label.

Darauffolgend gibt es bei diesem Kreuzworträtsel verschiedenste Einstellungen, bezüglich Lösungen, Rückmeldungen und weiteren Verhaltenseinstellungen.

The screenshot shows the Moodle 'Crossword' settings page. It starts with a 'Lösungswort' section, which includes a text area and a note: 'Du kannst optional ein Lösungswort angeben, das aus den Buchstaben im Gitter abgeleitet werden kann. Es wird nur sichtbar sein, wenn es genügend passende Buchstaben im Kreuzworträtsel gibt. Hinweis: Bisher ist diese Funktion nicht barrierefrei implementiert.' Below this is a 'Gesamtrückmeldung' section with a sub-section 'Lege Rückmeldungen für einzelne Punktebereiche fest'. This section contains a note: 'Klicke auf den "Bereich hinzufügen"-Button, um so viele Bereiche hinzuzufügen, wie du brauchst. Beispiel: 0-20% Schlechte Punktzahl, 21-91% Durchschnittliche Punktzahl, 91-100% Großartige Punktzahl!'. It features a table with columns 'Punktebereich' and 'Rückmeldung für jeweiligen Punktebereich'. The first row shows '0% - 100%' and a text input 'Trage die Rückmeldung ein'. Below the table are buttons for 'BEREICH HINZUFÜGEN' and 'X Gleichmäßig verteilen'. At the bottom, there are four expandable sections: 'Theme', 'Verhaltenseinstellungen', and 'Textüberschreibungen und -übersetzungen'.

Neben der Option ein Kreuzworträtsel zu gestalten, gibt es noch viele weitere, zwischen denen man wählen kann. (Quiz, Drag and Drop Aufgaben, Find the words usw...)

FÜR DEN UNTERRICHT

Mit diesen interaktiven Inhalten kann man großartige und vor allem kreative Aufgabe für die Schüler*innen erstellen, ohne andere Websites verwenden zu müsse. Die Auswahl ist vielfältig, so dass Ihrer Kreativität keinen Grenzen gesetzt sind. Vor allem sind diese Tools eine abwechslungsreiche Art Aufgaben zu lösen.