

H5P

in Edupool

HANDBUCH

Handbuch gestrafft und neu gegliedert: - Alle Beschreibungen der H5P-Module wurden überarbeitet und vorab mit pädagogischen Hinweisen versehen

Neues Modul „Branching Scenario“ – Seite 49

Neues Modul „Virtual Tour (360°)“ – Seite 46

Neues Modul „Find the words“ – Seite 33

H5P Handbuch

Inhalt

Einführung	4
Start von H5P in Edupool.....	5
Interaktive Inhalte von Lehrkräften mit H5P	6
Die Module von H5P	7
Ein Stern geht auf.....	8
Accordion *	8
Audio *	11
Audio Recorder *	12
Drag the Words *	14
Fill in the Blanks *	15
Guess the Answer *	16
iFrame Embedder (einfache Variante) *	17
Image Slider *	17
Image Juxtaposition *	19
Mark the Words *	20
Memory Game *	21
Summary *	23
True/False *	24
Zwei Sterne am Himmel.....	24
Agamoto (Image Blender) **	25
Arithmetic Quiz **	26
Chart **	27
Column **	28
Dialog Cards **	28
Dictation **	30
Find the Hotspot **	31
Find Multiple Hotspots**	32
Find the Words **	33
Flashcards **	35
Image Hotspots **	35
Image Pairing **	36

Image Sequencing **	37
Single Choice Set **	38
Speak the Words (funktioniert zurzeit nur mit Chrome) **	39
Speak the Words Set (funktioniert zurzeit nur mit Chrome) **	40
Weiter aufgestiegen: 3 Sterne-Bereich	41
Documentation Tool ***	41
Drag and Drop ***	42
Essay ***	43
Multiple Choice ***	45
Virtual Tour (360°) ***	46
Vier Sterne de luxe	49
Branching Scenario ****	49
Course Presentation ****	52
Quiz (Question Set) ****	53
Timeline ****	54
Geschafft: Die Königsklasse erreicht	57
Interactive Video *****	57
Die Module „Appear.in“ und „Twitter User Feed“	59
Die Edu-ID zur Weitergabe aus der Medienliste	61
Die App EduCap für die Offline-Nutzung	64
Glossar	65
Metadaten	65
Urheberrecht	66
Punkteverteilung	66
Vollbildmodus	66
Bilddateiformate in H5P	67
Schlusswort	69
Support	70

Einführung

H5P ist eine freie und quelloffene Software zum Erstellen von interaktiven Lerninhalten für das Web. Allerdings benötigt es ein sogenanntes Wirtssystem wie Wordpress oder Moodle, um zum Laufen gebracht zu werden.

Aus unserem Produkt Edupool für Mediatheken heraus ist es jedoch sofort nutzbar, dem Integrations- und Sichtungportal der Medienzentren für Lehrkräfte und Lerngruppen. Sämtliche digitalen Inhalte aller angeschlossenen Systeme werden durch Edupool unter besonderer Berücksichtigung des Datenschutzes verfügbar gemacht.

Das erleichtert Recherchen und stellt komfortabel nicht nur Medien, sondern auch interaktive Werkzeuge wie H5P für Unterricht und Lehre zum Abruf bereit

Kleine Einschränkung: Zwar kann jeder Bildungsinteressierte Edupool als Suchportal der Medienzentren nutzen, aber Onlinemedien können nur angesehen oder heruntergeladen werden, wenn vorher eine entsprechende Berechtigung erteilt wurde. Lehrkräfte erhalten diese in der Regel von dem Medienzentrum ihres Kreises oder ihrer kreisfreien Stadt, bisweilen aber auch durch ein Landesmedienzentrum oder einem entsprechenden Bereich im Lehrinstitut. Das ist bundesweit unterschiedlich geregelt wegen der Kulturhoheit der Bundesländer.

Sie haben noch nie etwas von Edupool gehört? Kein Wunder, denn Nutzer kommen nur mit individuell angepassten Portalen von Medienzentren, Produzenten und anderen Betreibern in Berührung. In der Regel sind das die Online-Mediatheken der Medienzentren und Landesinstitute.

Aufbau des Handbuchs

Zunächst wird der Zugang zu Ihrer Mediathek erläutert. Nach einer allgemeinen Einführung zur Software H5P werden alle Module einzeln erklärt. Anschließend erfahren Sie, wie sie alle erstellten Medien und andere Inhalte der Mediathek digital über Medienlisten an Ihre Lernenden verteilen können. Abschließend haben wir in einem kleinen Glossar Informationen zu Metadaten und Urheberrecht, der internen Punkteverteilung in den H5P-Modultypen, der Benutzung des H5P-Vollbildmodus und dem Umgang mit Bilddateiformaten zusammengestellt.

Start von H5P in Edupool

Bitte melden Sie sich an!

Anmeldung mit EDU-ID:

Anmelden

Anmeldung mit E-Mail-Adresse:

Anmelden

Anmeldung mit Schulnummer:

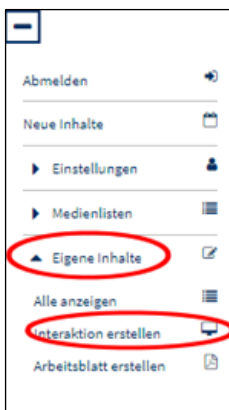
Anmelden

Mit der Anmeldung stimmen Sie den Nutzungsbedingungen zu.

Um H5P nutzen zu können sollte man sich als Lehrkraft beim jeweilig zuständigen regionalen Medienzentrum oder Landesinstitut anmelden, damit die lizenzrechtliche Berechtigung überprüft werden kann und man seine Zugangsdaten erhält. In jedem Bundesland gibt es je nach Signatursystem unterschiedliche Verfahren, um sich bei Edupool einzuloggen.

Melden Sie sich also bitte im Menü auf der linken Seite an. Jetzt klappt ein Fenster mit der Aufforderung zur Identifikation auf. Geben Sie Ihre Anmelde-daten ein, damit Ihre Berechtigung erkannt wird und Sie Ihrem persönlichen Bereich zugeordnet werden können. Wenig später landen Sie in der Mediathek des für Sie zuständigen Medienzentrums oder Landesinstituts, in der Sie ab jetzt über Edupool 24 Stunden am Tag Zugang zu Tausenden von Bildungs-medien und Werkzeugen wie H5P haben.

Onlinemedien können Sie sogar herunterladen, um sie später offline im Unterricht einzusetzen. Physikalische Medien können Sie zudem vielerorts direkt online bestellen. Edupool können Sie darüber hinaus auch unterwegs von allen mobilen Endgeräten aus nutzen.



Klicken Sie nun einfach auf „Interaktion erstellen“, und schon können Sie komfortabel H5P-Module erstellen. Wenn Sie erste Arbeitsergebnisse in H5P erstellt haben, können Sie diese später durch Anklicken von „Alle anzeigen“ jederzeit wiederfinden und verfeinern.

Lehrkräfte sind mit der Mediathek datenschutzmäßig stets auf der sicheren Seite. Die zentral gewarteten Server stehen ausschließlich in Deutschland, und alle Daten werden verschlüsselt übertragen.

Wir wünschen Ihnen ansonsten viel Vergnügen beim Arbeiten mit den vielen aufregenden Modulen und Funktionen von H5P.

Praxistipp: Bitte beziehen Sie sich bei Rückmeldungen stets auf die neueste Version dieses Handbuchs, das Sie ständig aktualisiert auf unserer Website www.antares.net abrufen können.

Interaktive Inhalte von Lehrkräften mit H5P

Bei der Entwicklung von H5P stand im Vordergrund die Bedingung, dass keine aufwändigen technischen Weiterbildungen für Lehrkräfte notwendig sind, um schnell zu guten Ergebnissen zu kommen. H5P ist HTML5-basiert und funktioniert daher gut auf mobilen Geräten.

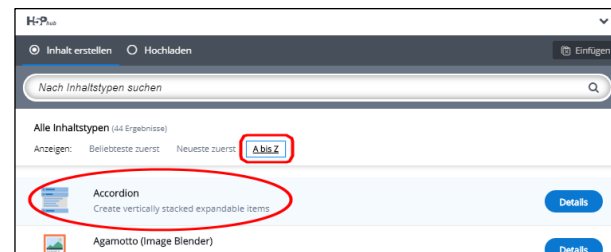
Insgesamt gibt es mehr als 40 verschiedene nutzbare Module in H5P. Das sind Inhaltstypen, mit denen man auf einfache Art und Weise interaktive Unterrichtsinhalte erstellen kann. Die allermeisten sind eingedeutscht, das hat natürlich immer etwas mit Praxistauglichkeit zu tun.

Nachdem Sie links in der Menüleiste „Eigene Inhalte“ gewählt haben klicken Sie bitte „Interaktion erstellen“ an, um zur Startseite von H5P zu gelangen. Die Weiterleitung zu H5P dauert möglicherweise einen Moment.

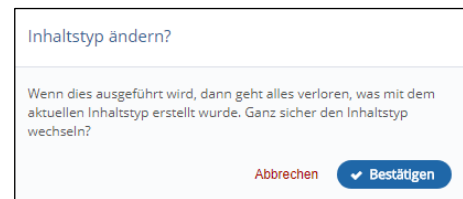
Standardmäßig werden Sie zum Modul „Interactive Video“ geführt. Klicken Sie zur Auswahl eines anderen Aufgabentyps rechts auf den Pfeil, der nach unten weist.



Jetzt werden alle zurzeit verfügbaren Module von H5P aufgelistet. Diese können nach Popularität oder Neuigkeit sortiert werden, aber auch eine alphabetische Auflistung ist möglich. Wir wählen oben die Sortierung „A-Z“ und klicken gleich auf das erste Modul „Accordion“.



Weil auf der Startseite jedoch „Interactive Video“ voreingestellt ist erhalten wir zunächst einen Warnhinweis, ob wir den Inhaltstyp abändern wollen. Klicken Sie deshalb bitte im Warnfenster auf „Bestätigen“, und schon befinden wir uns im gewünschten Modul (auch Inhaltstyp oder Element genannt) von H5P.



Die Module von H5P

Ein Hinweis vorweg: H5P ist eine mächtige Software, die immer weiter entwickelt wird und ständigen Verbesserungen unterliegt. Im Folgenden erklären wir das Ausfüllen der **notwendigen** Eingabefelder.

Nach dem Aufrufen von Modulen werden Sie schnell feststellen, dass sich die Köpfe der Eingabemasken stark ähneln.



Oben links steht immer der Name des Moduls, rechts neben dem darunterliegenden Pflichtfeld „Titel“ können Sie durch Anklicken der Schaltfläche Metadaten für das betreffende Modul eintragen.

Die Masken in H5P sind im Prinzip sauber gegliedert, aber in manchen später beschriebenen Modulen gibt es gerade für Einsteiger sehr viele Einstellmöglichkeiten. Beschränken Sie sich daher zu Beginn lediglich auf das Ausfüllen der Pflichtfelder, die mit einem roten Sternchen * markiert sind. Sie können später nach dem Abspeichern alle Module einzeln neu aufrufen und verfeinern.

Praxistipp: Manche bereits im Vorwege von den Entwicklern von H5P ausgefüllte Pflichtfelder sollten Sie nicht verändern, zumal wenn dort Variablen wie „%“ oder „.total“ schlummern. In der Regel werden Sie aber darauf bei der Eingabe hingewiesen.

Damit Sie sich im Schwierigkeitsgrad der Module nicht verrennen haben wir für die vielen unterschiedlichen Elemente in H5P Wertungspunkte vergeben. Einen blauen Stern * gibt es für die leichteren, fünf ***** für die umfangreicheren Module. Nach diesem System sind alle Module im Handbuch gegliedert. Innerhalb des gleichen Schwierigkeitsgrades werden sie alphabetisch aufgeführt.

Ein Stern geht auf

Jetzt folgt die Auflistung der einzelnen Module von H5P, die verhältnismäßig einfach zu erstellen sind. In diesem Handbuch wird die Steuerung beschrieben, wie sie angeboten wird. Allerdings können Sie auch einen [Vollbildmodus](#) zum Erstellen der Module wählen. Hinweise dazu erhalten Sie am Ende des Handbuchs im [Glossar](#).

Accordion *

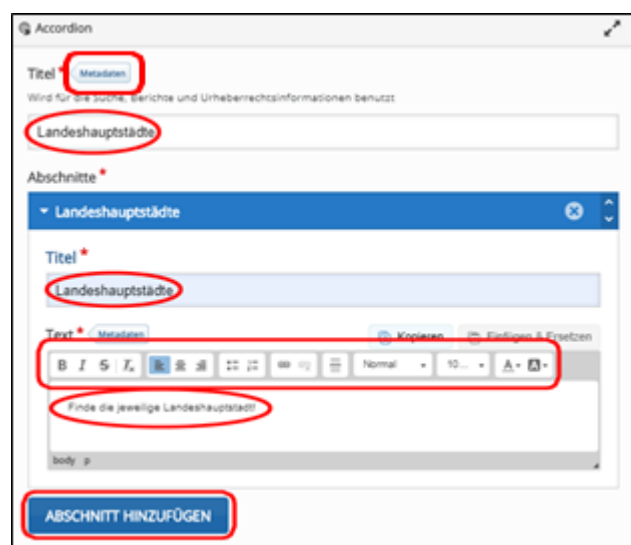
Dieses einfache Modul ist textbasiert und gut geeignet, Lerngruppen einen Überblick über ein Themengebiet zu geben mit optionalen detaillierten Erklärungen. Es kann in der Unterrichtspraxis als Glossar oder als Liste von Definitionen verwendet werden, aber auch als Zeitleiste mit Schlüsselereignissen, Titeln und Details und eignet sich gut zum Üben und Wiederholen.

Mit dem Akkordeon-Modul lassen sich unter Überschriften Einzelinformationen hinterlegen, die Lernenden zur Verfügung gestellt werden können. In unserem Beispiel haben wir Bundesländer und deren Landeshauptstädte gewählt.

Mit Anklicken von „Metadaten“ öffnet sich ein neues Fenster und wir können „Landeshauptstädte“ als unseren Titel. Diesen sieht der Benutzer später nicht, aber er ist für die Suche relevant.

Hinweis: In diesem Fenster können Sie auch alle notwendigen Informationen zum Copyright eingeben. Das Verfahren haben wir ausführlich im Glossar unter [Metadaten](#) beschrieben.

Praxistipp: Mehr Informationen zum [Urheberrecht](#) finden Sie ebenfalls im Glossar.



Tragen Sie anschließend bitte im Bereich Abschnitte -> Landeshauptstädte bei „Titel“ eine für die Nutzer sichtbare Überschrift für das Modul ein (hier: Landeshauptstädte) und darunter bei „Text“ die Aufgabenstellung.

Die Formatierungsmöglichkeiten in diesem Feld werden Ihnen von Ihrer Textverarbeitung bekannt vorkommen und ermöglichen viele Möglichkeiten der Anpassung von Eingaben.

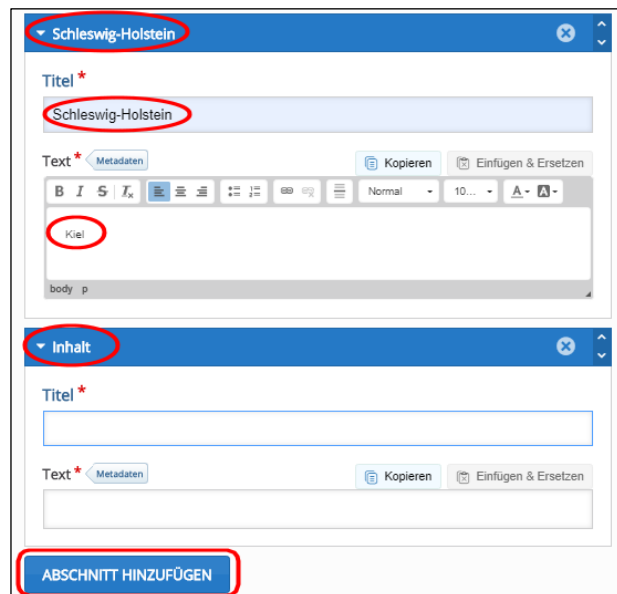
Jetzt klicken Sie bitte auf „ABSCHNITT HINZUFÜGEN“, damit Sie das erste Bundesland und die dazugehörige Landeshauptstadt eintragen können.

Praxistipp: Es gibt eigentlich nur einen Unterschied zu Ihrer ansonsten gewohnten Arbeitsweise. Weil Sie aber lediglich Ihren Browser nutzen (und keinerlei Software installieren müssen) sollte die „Rückgängig machen“-Taste im Browser nicht genutzt werden. Aus Sicherheitsgründen, Sie kennen das sicherlich bereits vom Online-Banking. Wenn Ihnen das anfangs schwerfällt, dann sollten Sie die Vollbildsteuerung Ihres Browsers nutzen (F11 bei Chrome beispielsweise).

Geben Sie anschließend im neuen Feld „Inhalt“ bei „Titel“ das jeweilige Bundesland ein und bei „Text“ die dortige Landeshauptstadt (hier Kiel).

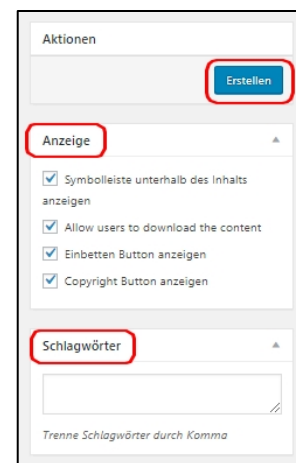
Mit „ABSCHNITT HINZUFÜGEN“ darunter (wird in anderen H5P-Modulen bisweilen auch „Item“ oder „Objekt“ genannt) können Sie beliebig viele andere Wortpaare hinzufügen.

Anstelle von Bundesländern und deren Landeshauptstädte hätte man beispielweise auch gegenständliche Begriffe bei „Titel“ eintragen können und bei „Text“ deren lexikalische Bedeutungen. Oder Gegensätze, Synonyme und vieles mehr. Speichern Sie jetzt durch Anklicken der blauen Schaltfläche „Aktualisieren“ das Modul ab.



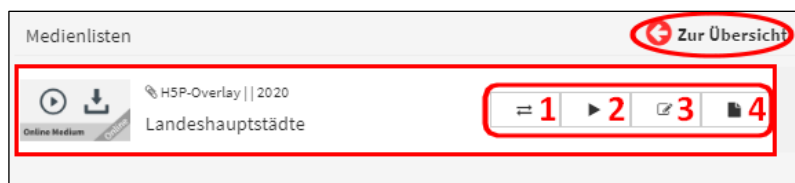
Diese Schaltfläche kann übrigens je nach der Bildschirmbreite von H5P unterhalb des Inhalts oder daneben oben rechts sein. Manchmal heißt sie auch „Erstellen“ oder „Proceed to save“.

In der Standardansicht können Sie in der Maske „Aktionen“ bei „Anzeige“ festlegen, ob Sie eine Symbolleiste unterhalb des fertigen Moduls einblenden wollen, durch die man das Modul beispielsweise lokal bei sich abspeichern kann oder ob ein Copyright-Hinweis angeklickt werden kann.



Bei „Schlagwörter“ können Sie Begriffe wie „Landeshauptstadt, Bundesländer“ (oder noch mehr) eintragen, bitte fein säuberlich durch Kommas getrennt. Durch das Abspeichern gelangen Sie wieder zurück in den Bereich „Eigene Inhalte“.

Jetzt öffnet sich Ihre Medienliste mit allen von Ihnen erzeugten Modulen in H5P. Bisher allerdings erst eins, das gerade eben von Ihnen erstellte Akkordeonmodul.

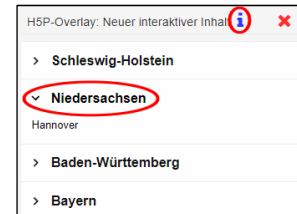


Haben Sie vergessen, dem Modul einen eindeutigen Namen zu verpassen oder möchten Sie es anderweitig nachbearbeiten, dann ist das kein Problem. Mit den kleinen Symbolen unten auf der rechten Seite haben Sie vielfältige Möglichkeiten, mit dem Modul nach der Fertigstellung zu verfahren.

1	Das Modul in eine andere Medienliste kopieren
2	Anzeigen des Moduls
3	Das Modul nachbearbeiten (oder löschen)
4	Datenblatt öffnen und ausfüllen

Wir klicken einfach das dritte Symbol (3) an, und schon befinden wir uns wieder in der Eingabemaske vom Akkordeon-Modul. Dort können Sie jetzt notfalls auch nachträglich noch Ihren Arbeitstitel vergeben oder ändern. Spätestens jetzt hat also ihr Modul seinen verdienten Namen bekommen.

Wenn Sie auf das zweite Symbol (2) klicken, dann wird das fertige Akkordeon-Modul angezeigt (=ausgegeben). Wenn Sie jetzt ein Bundesland anklicken, dann wird die dazugehörige Landeshauptstadt eingeblendet. Dieses Akkordeon-Modul werden wir später in den umfangreicheren Modulen von H5P immer wieder als kleinen und nützlichen Baustein vorfinden.



Wenn Sie im fertigen Modul oben rechts das blaue „i“ anklicken, dann können Sie das Modul in Form eines Datenblattes näher beschreiben, gegebenenfalls verschlagworten und die Klassenstufen markieren.

Sie können aber auch die Rechte eintragen und festlegen, für wen das Modul freigegeben werden soll: nur für Sie persönlich oder schulweit. Vergessen Sie bitte nicht, das Datenblatt nach erfolgter Eingabe abzuspeichern. Aber wie gesagt, Sie können alles bis ins letzte Detail festlegen, müssen es aber nicht.

Mit dem Anklicken des roten „x“ oben rechts gelangen Sie zurück zu der Medienliste mit den von Ihnen erstellten interaktiven Elementen und Modulen.

Hinweis: Wenn alle Module von H5P erklärt sind, dann kommen wir später ausführlich auf die Verwendung Ihrer Medienliste zurückkommen, mit der Sie recht bequem und sicher ihre Module an ihre Lerngruppen weitergeben können.

Audio *

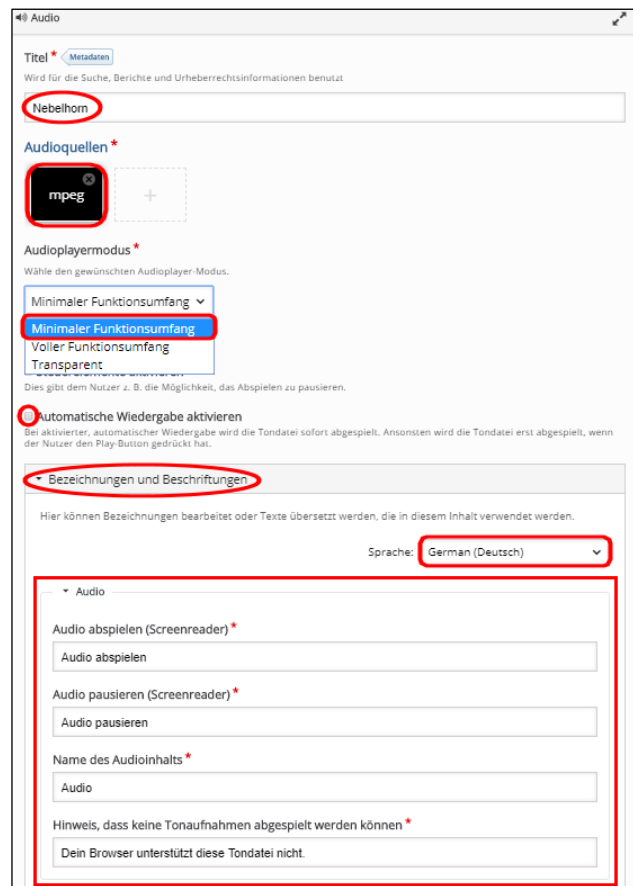
Dieses Modul dient dem Abspielen von Geräuschen, Hörtexten (z.B. auch in Fremdsprachen), Musikstücken und weiteren Tondateien. So kann man beispielsweise Signale für richtige oder falsche Antworten in anderen Modulen aufnehmen.

In diesem Beispiel wählen wir den Namen „Nebelhorn“. Dann klicken Sie bitte bei „Audioquellen“ auf eines der Pluszeichen und laden eine Tondatei im „mp3“-Format von Ihrem Rechner oder aus dem Internet. Sie können anschließend wählen, ob Sie den Abspieler minimalistisch oder in voller Pracht angezeigt haben möchten. Wichtiger ist aber, ob Sie Ihrer Lerngruppe die Steuerelemente zugestehen wollen.

Beim Erlauben von „Automatische Wiedergabe aktivieren“ wird das Audio ungefragt sofort bei Ihren Schülern abgespielt. Ob das sofortige Abspielen des Nebelhorns in Ihrer Lerngruppe gut ankommt, erscheint aber unsicher. Weniger ist bekanntlich oft mehr.

Unten bei „Bezeichnungen und Beschriftungen“ haben Sie die Möglichkeit, eine andere Sprache einzustellen, was für den Fremdsprachenunterricht hilfreich sein kann.

Ansonsten können Sie noch die vorgegebenen Hilfstexte verändern, die in der Regel aber recht ausgereift sind. Speichern Sie nun bitte alles mit „Aktualisieren“ ab und Sie landen wieder auf der Startseite der Mediathek im Bereich „Eigene Medien“.



Wiederum haben Sie mit den kleinen Symbolen rechts vielfältige Möglichkeiten:



1	Modul in eine andere Medienliste kopieren
2	Abspielen bzw. Ausleihen bei physikalischen Medien
3	Clip editieren (auch das Löschen ist hier möglich)
4	Datenblatt öffnen

Wenn Sie auf das zweite Symbol (2) klicken, dann wird das fertige Audiomodul unten links als weißer Lautsprecher auf dem blauen Kreis angezeigt und bei Anklicken abgespielt.



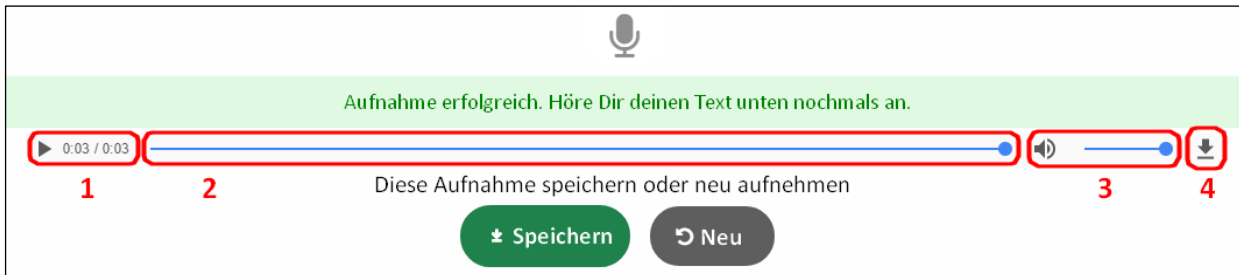
Mit dem Anklicken des blauen „i“ oben rechts gelangen Sie zum Datenblatt, und mit dem roten „x“ geht es zurück zu der Liste mit Ihren interaktiven Modulen.

Jetzt haben wir bereits ein zweites Element in H5P erstellt, welches später in komplexeren Modulen immer wieder verwendet werden kann: beispielsweise als lustige Tonausgabe bei einer falschen Antwort.

Audio Recorder *

Bei diesem Modul handelt es sich um einen kostenlosen Audiorekorder.
Es kann im Sprachunterricht und in vielerlei anderer Hinsicht kreativ genutzt werden, beispielsweise für sprachlich erteilte Audio-Aufgaben.

Bei diesen kostenlosen Audiorekorder geben Sie eine Aufgabe vor und bitten Ihre Lerngruppe, die Antwort aufzunehmen. Natürlich ist dazu ein Mikrofon notwendig, aber in aktuellen Notebooks und Smartphones ist so etwas integriert. Die Aufnahme kann Ihre Lerngruppe als „wav“-Datei speichern und versenden.



Die Steuerungssymbole haben bei diesem Modul folgende Bedeutung:

1	zeigt die Sekunde in Zahlen an, die Sie gerade hören / Gesamtzeit
2	zeigt optisch an, an welcher Stelle der Aufnahme Sie sich befinden
3	regelt die Lautstärke
4	speichert die Aufnahme als „wav“-Datei ab

Collage *

Mit dem Collage-Werkzeug lassen sich auf einfache Weise Bilder in einem professionellen geordneten Layout erstellen.

Das eignet sich beispielsweise für die Präsentation von praktischen Arbeitsergebnissen, Umweltstudien, Exkursionen oder Praktika.

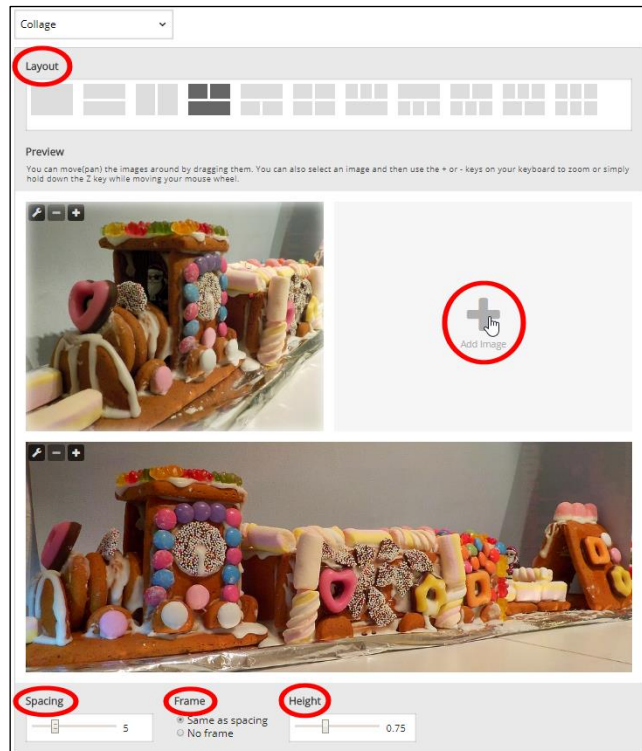
In diesem Modul zur Erstellung von Collagen entscheiden Sie sich zunächst für eines der 11 Layouts ganz oben und dann können Sie mit Anklicken auf die Pluszeichen (runder roter Kreis) Bild für Bild hochladen.

Hinweis: Ausführliche Informationen zu [Bilddateiformaten](#) in H5P finden Sie übrigens im Glossar.

Bedenken sollten Sie nur, dass Sie natürlich entsprechend der Layoutvorgaben jeweils Hoch- oder Querformate einfügen sollten. Ganz unten können Sie noch die Stärke des Rahmens zwischen den Bildern festlegen („Spacing“), die Dicke des Rahmens um die gesamte Collage („Frame“) bestimmen und schließlich noch die Gesamthöhe Ihrer Collage. Vom Letzteren ist allerdings abzuraten, da dann Ihre Bilder in der Höhe gequetscht werden.



Jedes einzelne von Ihren hochgeladenen Bilder können Sie auch hinterher noch bearbeiten mit den Werkzeugsymbolen oben links in jedem Foto. So können Sie ein anderes Bild auswählen, mit „+“ hineinzoomen und mit „-“ herauszoomen. Das klappt aber auch mit den gleichen „+“ und „-“ auf der Tastatur, und sogar mit dem Mausrad, wenn man dabei den Buchstaben „z“ gedrückt hält.



Sicherlich wird Ihnen aufgefallen sein, dass sie hier kein Feld „Bezeichnungen und Beschriftungen“ vorfinden. Das kommt häufiger bei Modulen vor, die rein bildorientiert sind. Also bitte nicht wundern.

Abschließend speichern Sie bitte alles mit „Aktualisieren“ ab und wieder landen Sie bei ihren eigenen interaktiven Inhalten. Wie beim Akkordeon- und Audiomodul erscheint die Liste mit allen von Ihnen erzeugten Modulen in H5P.

Jetzt können Sie, wie Sie es bereits gewohnt sind, mit den kleinen Symbolen auf der rechten Seite entscheiden, wie Sie mit dem Modul weiter verfahren möchten: das Modul in eine andere Medienliste kopieren, es ansehen, abspielen oder editieren.

Praxistipp: Sie werden jetzt schon herausgefunden haben, dass man viele der Module in H5P in unterschiedlicher Funktionstiefe verfeinern kann. Das muss man aber nicht zwingend, denn die Voreinstellungen sind durchgängig gut gewählt.

Drag the Words *

Durch Ziehen von Wörtern können Lehrkräfte Inhalte mit fehlenden Textteilen erstellen. Der Lernende zieht ein fehlendes Textstück an die richtige Stelle, um einen vollständigen Satz oder eine vollständige Phrase zu bilden.

Das Modul ist beispielweise nützlich im Sprachunterricht, bei der Literaturrecherche oder im Geografieunterricht. Das Modul findet aber auch in vielen anderen Inhaltsarten von H5P Verwendung.

Schreiben Sie zunächst bitte die Aufgabenstellung in das Textfeld unter den „Titel“. Dann geben Sie darunter den Text ein. Ziehbare Wörter werden mit einem Sternchen (*) vor und hinter dem jeweiligen Wort (bzw. Satzteil) markiert (wie z.B. *Spanien*). Leerzeichen zwischen Sternchen und Wortanfang bzw. Ende vergrößern die übrigens Schaltfläche.

Sie können Tipps mit einem Doppelpunkt (:) vor dem jeweiligen Hilfstext hinzufügen. Sie können aber auch eine Rückmeldung hinzufügen, die angezeigt wird, wenn eine Aufgabe abgeschlossen wurde. Verwenden Sie "\+" für positive und "\-" für negative Rückmeldungen.

Jetzt können Sie theoretisch Punktebereiche angeben, was sich natürlich erst bei einer größeren Anzahl von ziehbaren Wörtern anbietet. Genauere Informationen zur [Punkteverteilung](#) finden Sie im Glossar.

Drag Text

Titel * Metadaten

Wird für die Suche, Berichte und Urheberrechtsinformationen benutzt

Iberische Halbinsel

Aufgabenbeschreibung *

Beschreibe, wie der Nutzer die Aufgabe lösen kann.

Ziehe die Wörter in die richtigen Felder!

Text *

Madrid ist die Hauptstadt von *Spanien*, Lissabon die von *Portugal* und Paris die von *Frankreich*.

Hintergrunddeckkraft für bewegliche Elemente

Benutzerdefinierte Rückmeldung für jeden Punkte-Bereich definieren

Klicke auf "Bereich hinzufügen", um so viele Bereiche zu erstellen, wie du benötigst. Beispiel: 0-20 % Schlechte Punktzahl, 21-91 % Durchschnittliche Punktzahl, 91-100 % Sehr gute Punktzahl!

Punkte-Bereich *	Rückmeldung für den definierten Punktebereich
0 % - 25 %	Schlecht.
26 % - 74 %	Befriedigend.
75 % - 100 %	Prima.

BEREICH HINZUFÜGEN Gleichmäßig verteilen

Verhaltenseinstellungen.

Bezeichnungen und Beschriftungen

An den „Verhaltenseinstellungen“ und den „Bezeichnungen und Beschriftungen“ sollten Sie nichts ändern.

Ziehe die Wörter in die richtigen Felder!

Madrid ist die Hauptstadt von , Lissabon die von und Paris die von .

Überprüfen

Frankreich

Spanien

Portugal

Jetzt hat Ihre Lerngruppe die Aufgabe, die auf der rechten Seite angebotenen Hauptstädte nach links in die richtigen Lücken zu ziehen. Für jede leere Stelle gibt es nur ein richtiges Wort. Wenn das erfolgt ist, kann durch Anklicken der blauen Schaltfläche „Überprüfen“ gecheckt werden, ob alles richtig war.

Ziehe die Wörter in die richtigen Felder!

Madrid ist die Hauptstadt von , Lissabon die von und Paris die von .

Prima.

3/3

Fill in the Blanks *

Mit diesem Modul können Lernende selbständig Lücken in Texten füllen. Grundsätzlich testen Sie mit dem Modul die Fähigkeit der Lernenden, Fakten zu reproduzieren oder den Kontext eines Wortes innerhalb eines Satzes berücksichtigen.

Besonders nützlich ist das Modul für den Sprachunterricht.

Zunächst kann man oben in der Eingabemaske unter „Medien“ ein Bild oder ein Video hochladen, damit Ihre Lerngruppe weiß, um welches Thema es geht. Schreiben Sie nun einfach die Aufgabestellung in das obere Textfeld und geben darunter den Text ein. Ziehbare Wörter werden mit einem Sternchen (*) vor und hinter dem jeweiligen Wort (bzw. Satzteil) markiert (wie z.B. *Moral*).

Sie können sogar Tipps mit einem Doppelpunkt (:) vor dem jeweiligen Hilfstext hinzufügen. Sie können aber auch eine Rückmeldung hinzufügen, die angezeigt wird, wenn eine Aufgabe abgeschlossen wurde. Verwenden Sie "\+" für positive und "\-" für negative Rückmeldungen. Pro Lücke gibt es genau eine richtige Antwort.

Unter „Verhaltenseinstellungen“ Im Punktebereich können Sie festlegen, welche Rückmeldung bei welcher prozentualen Trefferquote erfolgen soll. Die genaue Bedienung wird Ihnen in unserem Glossar unter [Punkteverteilung](#) erläutert.

Zudem können Sie“ entscheiden, ob Sie „Kleine Rechtschreibfehler akzeptieren“ wollen.

The screenshot shows the 'Aufgabenbeschreibung' (Task Description) interface. At the top, there is a text input field with a placeholder 'Gib die Wörter in die richtigen Felder!'. Below this, there is a 'Text' field containing a sample text: 'Das Märchen zeigt eine typische Gliederung in drei sich steigende Episoden. Der Wolf sagt jedes Mal: „Ausfluchs“, schafft mir was zu fressen, oder ich fresse dich selber auf“. Wenn er sich dann beklagt, antwortet der Fuchs stets: „Nurum bist du so ein Klümele!“ Zum Schluss ist er froh, dass er den alten Klümele satt los ist. Statt * Moral * erscheint bei Gräse Sympathie für den Sieg des Betrügers über den * Typen Fresser *.' Below the text, there are settings for 'Punktebereich' (score range) and 'Rückmeldung für den definierten Punktebereich' (feedback for the defined score range). The feedback options are: 0% - 25% 'Schlecht. Nochmal lesen, bitte', 25% - 74% 'Befriedigend', and 75% - 100% 'Plena. Du hast das Tiernährchen gut verstanden.' There are also buttons for 'BEREICH HINZUFÜGEN' and 'Distribute Evenly'.

Wenn gewählt, wird eine Antwort bei kleinen Rechtschreibfehlern noch als richtig gewertet (3-9 Zeichen: 1 Fehler, mehr als 9 Zeichen: 2 Fehler).

Fortgeschrittene können zudem jedem fehlenden Wort im Lückentext unter „Bezeichnungen und Beschriftungen“ noch einen Hinweis hinzufügen. Dann speichern Sie bitte wie immer alles mit „Aktualisieren“ ab .

Wenn die Lernenden jetzt beginnen, die Wörter in die Lücken zu setzen, wird jeweils durch rote oder grüne Färbung des Feldes angezeigt, ob die jeweilige Einsetzung richtig war oder nicht. Abschließend gibt es wie fast überall in H5P eine Rückmeldung über die Leistung. Die dazu hinterlegten Satzbausteine können Sie jederzeit unter “Bezeichnungen und Beschriftungen“ ändern.

In unserem Beispiel mit den sieben in Lücken zu ziehenden Wörter ist alles richtiggemacht worden. Dafür gibt es ein Lob (blauer Text) und alle möglichen Sterne.

Ziehe die Wörter in die richtigen Felder!

Der Wolf und der Fuchs ist ein **Tiermärchen** ✓ der **Gebrüder Grimm** ✓. Da der Wolf der Stärkere von beiden ist dominiert er den Fuchs, der ihn gerne los wäre. Der Wolf zwingt aber den Fuchs, ihm Futter zu besorgen. So holt der ihm ein Lamm und geht. Der Wolf hat aber noch mehr Hunger und will selbst ein Lamm reißen. Doch er stellt sich so ungeschickt an, dass die Bauern es bemerken und ihn schlagen. Der Wolf beschimpft den Fuchs, dass er ihn reingelegt habe. Der Fuchs antwortete: Warum bist du so ein **Nimmersatt** ✓!

Am nächsten Tag muss der Fuchs dem Wolf Pfannkuchen besorgen. Sie gehen gemeinsam zu dem Haus und der Fuchs schleicht ums Haus, um vorsichtig sechs Pfannkuchen vom Teller zu holen. Der Wolf hat wieder nicht genug und möchte sich mehr holen. Doch er schafft es wiederum nicht und die Bäuerin schlägt ihn. Am darauffolgenden Tag treibt es die beiden zum Metzger. Sie springen durch eine Fensterluke in den Keller. Der Wolf frisst sehr viel. Der Fuchs hingegen frisst wenig und schaut immer wieder, ob er noch durch die Fensterluke passt. Plötzlich kommt der Metzger, und der Rotfuchs springt schnell durch die Luke. Der Wolf bleibt aber stecken und wird vom Metzger totgeschlagen.

Das Märchen zeigt eine typische Gliederung in drei sich **steigernde Episoden** ✓. Der Wolf sagt jedes Mal: „**Rotfuchs** ✓, schaff mir was zu fressen, oder ich fresse dich selber auf“. Wenn er sich dann beklagt, antwortet der Fuchs stets: „Warum bist du so ein Nimmersatt?“ Zum Schluss ist er froh, dass er den alten Nimmersatt los ist.

Statt **Moral** ✓ erscheint bei Grimm Sympathie für den Sieg des Betrügers über den **tumben Fresser** ✓.

Prima. Du hast das Tiermärchen gut verstanden.

7/7

Guess the Answer *

Dieses Modul ermöglicht es den Lehrkräften, Bilder hochzuladen und passende Beschreibungen hinzuzufügen. Die Lernenden kontrollieren dann selbst, ob sie die richtige Antwort kannten oder die richtige Idee hatten.

Dieses Modul lässt sich immer verwenden, wenn die Lernenden Objekte und Bilder erkennen sollen. Es eignet sich besonders gut für die naturwissenschaftlichen Schulfächer und den Sprachunterricht.

Mit diesem Modul können Sie Bilder von Ihrem Rechner hochladen, die Sie selbst erstellt haben oder als *Creative Commons* aus dem Internet geladen haben. Ebenso können Sie Fotos aus der Online-Mediathek nutzen. Tiefere Erklärungen finden Sie im Glossar unter [Urheberrecht](#) bzw. [Bilddateiformate](#).

Bei „Aufgabenbeschreibung“ tragen Sie zuerst Ihre Frage ein. Mit den Werkzeugen können Sie Ihren Text wie gewohnt formatieren.

Dann wählen Sie bei Medienart, ob sie optional ein Video oder ein Bild zur Frage hochladen möchten. Wenn es gewünscht wird, dann wählen Sie die entsprechende Medienart und klicken auf die „+ Hinzufügen“-Schaltfläche. Wenn Sie ein Bild gewählt haben können Sie es mit Anklicken nachträglich noch beschneiden oder drehen, falls es in einem ungünstigen Bildformat vorgelegen hat.

Ebenso können Sie Urheberrechtshinweise geben, müssen es aber zwingend. Im Textfeld darunter geben Sie einen Hinweis, wie der Lernende zur richtigen Antwort gelangt. Ganz unten tragen Sie schlicht den Lösungstext ein: „Raps“.

Guess the Answer

Titel * **Blüte**

Wird für die Suche, Berichte und Urheberrechtsinformationen benutzt

Aufgabenbeschreibung

Beschreibung: wie die Lernenden die Aufgabe lösen sollten. Wird über dem Medium angezeigt.

Rich text editor toolbar: B, I, U, T, X, List, Link, Unlink, Bold, Italic, Underline, Text color, Background color, Normal

Welches Kreuzblütengewächs steht hier in voller Blüte?

body p

Medienart

Medium, das wahlweise oberhalb der Aufgabe angezeigt wird.

Image (selected)

Video

Kopieren Einfügen & Ersetzen

es "Lösung anzeigen"-Buttons

Klickbarer Text: an dessen Stelle die Lösung erscheinen wird.

Klicken, um die Antwort zu sehen.

Lösungstext *

Die Lösung für die Aufgabe bzw. das Medium.

Raps

Bezeichnungen und Beschriftungen

Bei „Bezeichnungen und Beschriftungen“ können Sie eine andere Sprache wählen, was das Modul auch für den Sprachunterricht interessant macht.

Sie können aber auch alle Hinweistexte und Rückmeldungen umformulieren. Speichern Sie nun ihre Eingaben ab.

Das Ergebnis könnte in etwa so aussehen wie rechts im Bild.



iFrame Embedder (einfache Variante) *

Der IFrame-Embedder erlaubt es Ihnen, ein H5P-Modul von bereits existierenden JavaScript-Anwendungen zu erstellen. Am einfachsten geht das durch die externe Einbindung einer Internetadresse mit einer Javascript-Anwendung, also beispielsweise eine grafische Simulation aus dem Bereich der Physik.

Nicht verschwiegen werden soll an dieser Stelle, dass auch die interne Einbettung einer Javascript-Anwendung in H5P möglich ist. Das erfordert aber tiefgehende Programmierkenntnisse und würde den Rahmen dieses Handbuchs sprengen.

Image Slider *

Mit diesem Modul können Bildergalerien auf einfache Weise darstellen. Dazu müssen lediglich Bilder hochgeladen und alternative Texte bereitgestellt werden. Die Folgebilder sind immer vorinstalliert, so dass der Wechsel zwischen den Bildern in der Regel ohne große Verzögerung erfolgen kann. Das Modul kann beispielsweise genutzt werden, um visuelle Inhalte als motivierende Einführung in ein bestimmtes neues Thema zu nutzen.

Diese Fotoshow kann als Teil einer Seite oder im Vollbildmodus präsentiert werden. Bei Verwendung als Teil der Seite wählt das System abhängig von den verwendeten Bildern ein festes Seitenverhältnis aus, welches aber auch nachträglich veränderbar ist

Das Befüllen der Eingabemasken gestaltet sich insgesamt recht einfach und schnell, wenn Sie vorher die Bilder in einem Ordner zusammengestellt haben. Laden Sie in der Maske das erste Foto hoch.

Sie können einen Alternativtext vorgeben, falls das Bild aus technischen Gründen beim Endnutzer nicht korrekt angezeigt werden kann. Ebenso können Sie einen anderen Text vorgeben, der angezeigt wird, wenn der Mauszeiger über dem Bild schwebt. Müssen Sie aber nicht.

Bei „Aspect ratio“ geben Sie jetzt noch vor, wie die Fotos dargestellt werden sollen. „Automatisch“ bedeutet, dass ein festes Seitenverhältnis genutzt wird, das anhand der Bilder bestimmt wird.

Mit dem Anklicken von „Item hinzufügen“ können Sie anschließend alle Folgebilder hochladen und entsprechend verfahren.

Dann geben unten beim Anklicken von „Bezeichnungen und Beschriftungen“ vor, was Sie bei der Anzeige beim Wechsel zum nächsten oder vorherigen Bild angezeigt haben möchte. Müssen Sie aber auch nicht, denn die Richtungspfeile in der Ausgabe sprechen eine deutlichere Sprache.

Oben rechts ist Deutsch als gewählte Sprache ausgewählt, und die vorgeschlagenen Bezeichnungen sind in Ordnung. An der Einstellung „Beschriftung der Buttons“ sollten Sie keinerlei Veränderung vornehmen, weil mit „%“ automatisch die interne Seitenzahl berechnet wird. Bei jedem einzelnen Fotos können Sie zwar einen anderen Namen eingeben, aber der letzte gilt für alle Fotos.

So, jetzt nur noch „Aktualisieren“ drücken und schon können Sie sich an Ihrer Fotoshow ergötzen. Dabei gilt: Je besser Ihre Fotos sind, umso schöner wird Ihre Präsentation.

Image Slider

Beispiel

Images *

Image Slide: Image Slide

Bild *

Bild bearbeiten Urheberrecht bearbeiten

Alternativtext *

Erforderlich. Falls das Bild nicht geladen werden kann, wird dieser Text stattdessen angezeigt. Wird auch von "Readspeakers" genutzt.

Kiel - Queen Elisabeth

Hover-Text

Optional. Dieser Text wird angezeigt, wenn der Mauszeiger über dem Bild schwebt.

Queen Elisabeth im Kieler Hafen

item hinzufügen

Aspect ratio *

Automatic means fixed aspect ratio automatically determined based on the images

Automatic

Custom

Not fixed

Bezeichnungen und Beschriftungen

Hier können Bezeichnungen bearbeitet oder Texte übersetzt werden, die in diesem Inhalt verwendet werden.

Sprache: German (Deutsch)

Image Slider

Nächstes Bild

Beschriftung des "Nächstes Bild"-Buttons *

Dies wird nur für Vorlesewerkzeuge verwendet. Es wird nicht angezeigt.

Nächstes Bild

Beschriftung des "Vorheriges Bild"-Buttons *

Dies wird nur für Vorlesewerkzeuge verwendet. Es wird nicht angezeigt.

Vorheriges Bild

Beschriftung der Buttons für die Direktnavigation zu Bildern *

Dies wird nur für Vorlesewerkzeuge verwendet. Es wird nicht angezeigt. %slide ist ein Platzhalter und wird durch die Bild-Nummer ersetzt.

Gehe zu Bild %slide

Image

Name des Bildinhalts *

Kiel

Sie bemerken, dass der sogenannte Hover-Effekt (Anzeige eines Textes, wenn der Mauszeiger über einen vorher definierten Bereich fährt) in der Bildmitte bestens geklappt hat. Rechts daneben ist der Pfeil nicht zu übersehen, der zum zweiten Bild führt. Unterhalb des Bildes gibt es einen optischen Hinweis, der anzeigt, welches der sechs eingespielten Fotos gerade angezeigt wird. Am oberen Bildrand rechts haben Sie die Möglichkeit, die Größe der Ausgabe nachträglich zu verändern.

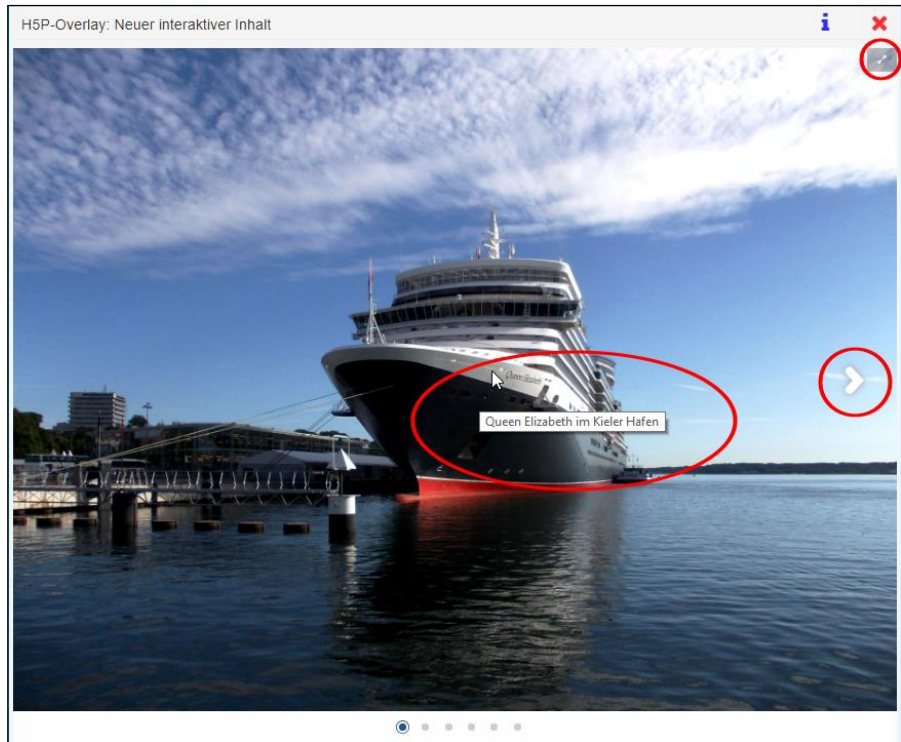


Image Juxtaposition *

In diesem Modul können zwei Bilder hochgeladen, zwischen deren Bildinhalten mit einem Schieberegler gewechselt werden kann. Dadurch ist beispielweise der anschauliche Vergleich von Fotografien zur Nachtzeit und Tageszeit, verschiedene Schichten von Objekten oder der Vergleich von Wasserstraßen bei Ebbe oder Flut möglich.

In diesem Modul mit dem etwas schwierig auszusprechenden Namen kann man recht einfach mittels zweier Bilder Vergleiche anstellen: vorher/nachher, hell/dunkel, alt/neu und vieles mehr. Man benötigt dazu lediglich zwei Fotos im gleichen Format, die aus dem gleichen Winkel aufgenommen sein müssen. Das ist die einzige Schwierigkeit bei diesem Modul.

Ansonsten geht alles kinderleicht von der Hand. Bei Titel gibt man die Aufgabe vor, und dann fügt man das erste Bild ein.

Wir haben dafür zur besseren Veranschaulichung kurzerhand mit dem Stativ einfach zwei Fotos von einem klitzekleinen LED-Weihnachtsbaum aufgenommen - einmal bei Licht und einmal im Dunkeln. Das erste Bild laden wir nun hoch und geben die passende Beschriftung „Tannenbaum bei Licht“ ein. Dann laden wir das zweite Bild hoch und tragen ebenfalls die entsprechende Bildbeschreibung darunter ein.

Titel
Der Titel, den du gerne vor dem Vorher/Nachher-Bild haben möchtest

Schiebe den Regler von links nach rechts.

Erstes Bild: Tannenbaum bei Licht

Erstes Bild *

Das erste Bild. Bitte stelle sicher, dass es dieselbe Größe wie das zweite hat.

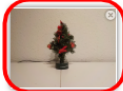


Bild bearbeiten Urheberrecht bearbeiten

Beschriftung für das erste Bild

Beschriftung, die im ersten Bild eingefügt wird

Tannenbaum bei Licht

Zweites Bild: Tannenbaum im Dunkeln

Zweites Bild *

Das zweite Bild. Bitte stelle sicher, dass es dieselbe Größe wie das erste hat.

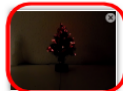


Bild bearbeiten Urheberrecht bearbeiten

Beschriftung für das zweite Bild

Beschriftung, die im zweiten Bild eingefügt wird

Aktionen

Löschen Aktualisieren

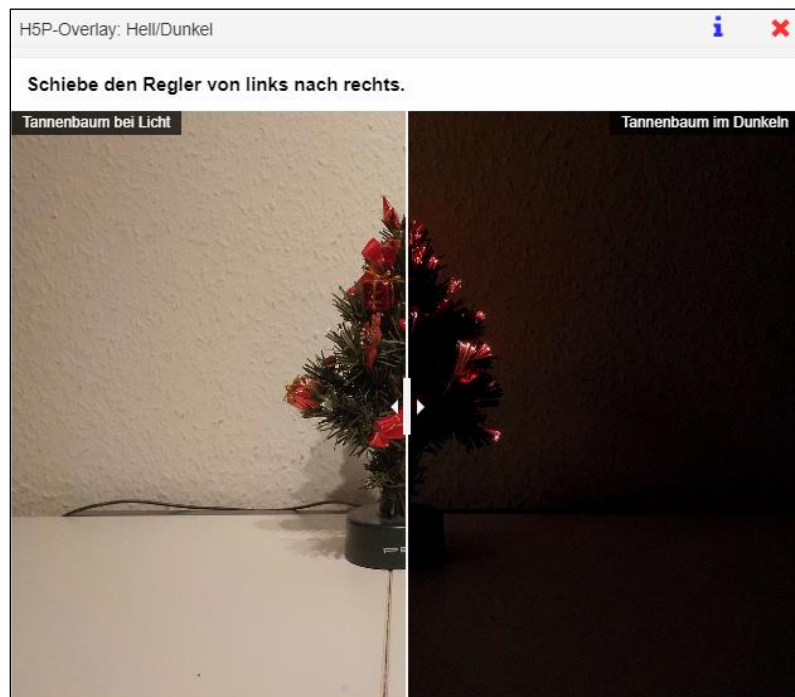
Bei den „Verhaltenseinstellungen“ weiter unten kann man noch die „Startposition des Schiebereglers in Prozent“ und die „Richtung des Schiebereglers“ verändern. Muss man aber nicht.

Wir haben uns für „horizontal“ entschieden, aber das ist letztendlich Geschmackssache. Mit dem Anklicken der blauen Schaltfläche „Aktualisieren“ speichern wir das Modul wie immer ab.

Das Resultat ist mehr als beeindruckend. Nicht weil die beiden Fotos besonders herausstechen, sondern weil man nun sanft mit dem weißen Schieberegler in der Mitte von links nach rechts vom Tag- in den Nachtmodus gleiten kann.

Das sieht nicht nur gut aus, sondern ist auch technisch perfekt gemacht. Oben an den beiden Bildrändern sehen Sie Ihre Texteingaben weiß auf schwarz eingeblendet.

Sie werden zunehmend bemerkt haben, dass nicht H5P Sie fordert, sondern eher der Mangel an geeignetem Bildmaterial.



Mark the Words *

Dieses Modul ermöglicht es den Lehrkräften, bestimmte Begriffe oder Wortarten in einem Text zu markieren. Die Lernenden finden diese Wörter entsprechend der Aufgabenbeschreibung und erhalten eine Punktzahl.

Obwohl dies ein einfacher Inhaltstyp ist, kann er auch in den komplexeren H5P-Modulen Präsentation, Interaktives Video und Quiz genutzt werden.

Mit diesem Modul kann man auf einfache Weise seine Lerngruppe auffordern, bestimmte Wörter in einem Text zu suchen und anzuklicken. In unserem Beispiel geht es dabei um ungebräuchliche Bezeichnungen.

Dazu trägt man in der Aufgabenbeschreibung den Arbeitsauftrag ein, darunter im Textfeld den zu durchsuchenden Inhalt. Die zu findenden ungebräuchlichen Bezeichnungen setzt man einfach zwischen Sternchen:

Nimmersatt und ***tumben***.

Bei „Allgemeine Rückmeldung“ legen Sie die Rückmeldungen für einzelne Punktebereiche fest.

Dadurch können Sie beliebig viele Bereiche festlegen für entsprechende Erfolgs- oder auch Misserfolgsrückmeldungen. Das müssen Sie in diesem frühen Stadium von des Erlernens von H5P aber noch nicht. Wir werden jedoch später ausführlich auf diese sehr gute *feedback*-Funktion zurückkommen.

Bei den „Verhaltenseinstellungen“ kann man wählen, ob man die Voreinstellung „Wiederholung zulassen“ und „Lösung anzeigen“ abstellen möchte.

Bei „Bezeichnungen und Beschriftungen“ können Sie die Sprache ändern und die Bezeichnung vieler Funktionsflächen abändern. Zudem kann man die Texte für richtige und falsche Antworten ändern sowie die Nachricht, wenn die Lösung angezeigt wird.

Die Anzeige für die Punkteausgabe sollte nicht verändert werden. Zudem kann man noch die Hinweistexte abändern, muss man aber nicht.

Zur Lösung der Aufgabe müssen die Lernenden die beiden mit Sternchen versehenen ungebräuchlichen Begriffe anklicken und anschließend die Schaltfläche „Überprüfen“.

Haben die alles richtig gemacht, dann wird das so wie untenstehend ausgegeben. Für jede falsche Antwort würde allerdings nicht nur ein Punkt weniger vergeben, sondern dazu noch ein Punkt abgezogen werden.

Übrigens wäre beispielsweise auch die Anwahl aller Artikel (der, die, das) möglich gewesen. Diese hätten allerdings genauso zwischen Sternchen gesetzt werden müssen.

Bezeichnungen und Beschriftungen

Hier können Bezeichnungen bearbeitet oder Texte übersetzt werden, die in diesem Inhalt verwendet werden.

Sprache: German (Deutsch)

Mark the Words

Beschriftung des "Überprüfen"-Buttons *

Überprüfen

Beschriftung des "Wiederholen"-Buttons *

Wiederholen

Beschriftung des "Lösung anzeigen"-Buttons *

Lösung anzeigen

Text für richtige Antworten *

Mit diesem Text wird angezeigt, dass die Antwort richtig war.

Richtig!

Text für falsche Antworten *

Mit diesem Text wird angezeigt, dass die Antwort falsch war.

Falsch!

Text für übergangene Antworten *

Mit diesem Text wird angezeigt, dass das Wort hätte ausgewählt werden sollen.

Vergessen!

Nachricht, wenn die Lösung angezeigt wird *

Mit diesem Text wird angezeigt, dass nun die richtigen Lösungen angezeigt werden.

Die Lösungen sind nun im Text markiert.

Anzeigetext für Vorlesewerkzeuge (Barrierefreiheit). :num wird durch die erreichten Punkte ersetzt. :total wird durch die maximal mögliche Punktzahl ersetzt. *

Du hast :num von :total Punkten.

Hinweis für den gesamten lesbaren Text für Vorlesewerkzeuge *

Gesamter lesbarer Text

Hinweis auf den gesamten Text, wo Wörter markiert werden können für Vorlesewerkzeuge *

Gesamter Text, wo Wörter markiert werden können

Klicke bitte alle ungebräuchlichen Bezeichnungen im folgenden Text an. Es sind nur 2 Begriffe.

Der Wolf und der Fuchs ist ein Tiern Märchen der Gebrüder Grimm. Da der Wolf der Stärkere von beiden ist, dominiert er den Rotfuchs, der ihn gerne los wäre und ihn als **Nimmersatt** ⁺¹ bezeichnet. Der Wolf bleibt wegen seiner Fresssucht letztendlich aber in einer Kellerluke stecken und wird von einem Metzger totgeschlagen. Dieses Märchen zeigt eine typische Gliederung in drei sich steigernde Episoden. Zum Schluss ist der Fuchs froh, dass er den Wolf los ist. Statt Moral empfinden die Gebrüder Grimm Sympathie für den Sieg des Betrügers über den **tumben** ⁺¹ Fresser.

Perfekt!

2/2

Memory Game *

Dieses klassische Lege-Spiel ist eines der beliebtesten Module in H5P überhaupt. Wenn man schon im Vorfeld alle benötigten Bilddateien beisammen hat, dann ist es schnell zu erstellen.

Lehrkräfte können klassische Gedächtnisspiele erstellen und das Gedächtnis der Lernenden auf spielerische Weise testen.

Das Modul eignet sich hervorragend für jüngere Lernende, insbesondere für den Wettbewerb zwischen Teams oder Gruppen. Es kann auch gut zum Vokabellernen eingesetzt werden.

Wichtige Anmerkung: Die Verwendung des Begriffs "Memory" für ein Spiel mit paarweise aufzudeckenden gleichen Karten ist in Deutschland nur mit Zustimmung der Firma Ravensburger als Inhaberin der entsprechenden Wortmarke zulässig.

Man muss sich übrigens nicht darauf beschränken, gleiche Bilderpaare aufdecken zu lassen. Denkbar wäre auch die Zusammenführung von Tierbildern und deren Namen, von Vokabeln zweier Sprachen oder auch von Orten und Sehenswürdigkeiten. Ebenso kann man aber auch Gegensätzliches zusammenführen. Der Fantasie sind da keinerlei Grenzen gesetzt.

Das alles geht erstaunlich einfach. Für jedes gleiche Bildpaar, das in H5P „Karte“ genannt wird, muss lediglich ein Bild hochgeladen werden. Bei gegensätzlichen Bildpaaren muss ein zweites Bild hochgeladen werden. Bitte fügen Sie die Alternativtexte hinzu, der von Vorlesewerkzeugen für Sehbehinderte genutzt wird.

Zusätzlich können Sie noch eine Tondatei zur Untermalung oder Erklärung beifügen.

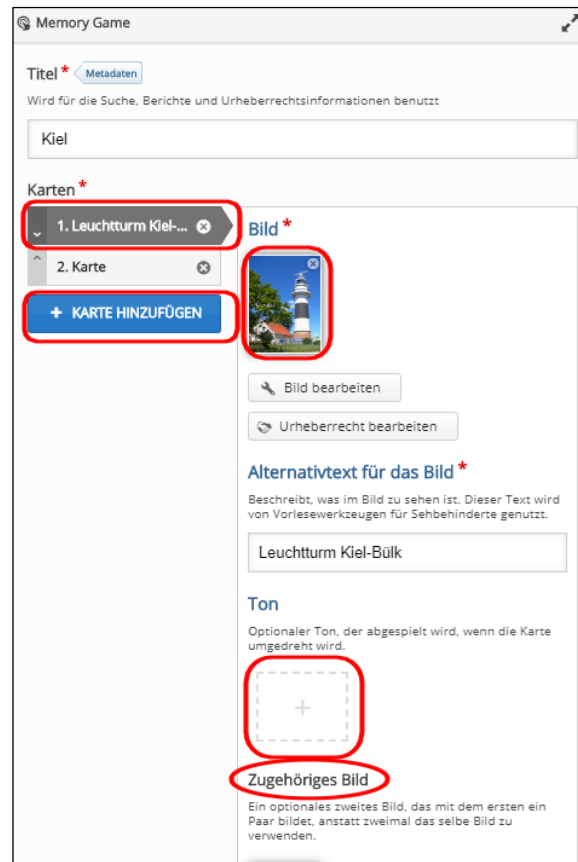
Natürlich können Sie in diesem Modul die Bilder auch nachträglich noch ändern. So wurde hier das ursprüngliche Hochformat zu einem quadratischen Bild umgeändert.

Ist das erledigt, dann kann mit der blauen Schaltfläche „KARTE HINZUFÜGEN“ ein neues Bildpaar hinzugefügt werden. Diesen Vorgang wiederholen Sie so lange, bis Sie die gewünschte Anzahl von Bildpaaren erstellt haben.

Praxistipp: Wenn Sie als Paar ein Bild und ein Wort kombinieren lassen möchten, beachten Sie bitte, dass das Wort ebenfalls in einem Bilddateiformat (*.jpg, *.png etc.) vorliegen muss. Mehr Informationen zu [Bilddateiformaten](#) finden Sie im Glossar.

Bei „Bezeichnungen und Beschriftungen“ können Sie einige Parameter ändern. Müssen Sie aber nicht, denn alles ist gut eingedeutscht. Und ob es „Versuche“ wie hier oder „Züge“ wie in den Voreinstellungen heißen soll, das ist ja eher Ansichtssache.

Speichern Sie nun bitte Ihre Eingaben. Vom Ergebnis werden Sie begeistert sein.



Summary *

Bei diesem Modul wählen die Lernenden aus mehreren Aussagen die richtigen aus. Das Endergebnis ist eine vollständige Liste mit den wichtigsten Aussagen zum Thema. Summary soll helfen, die Kernaussagen von Unterrichtsstoff kurz und einprägsam zu bündeln.

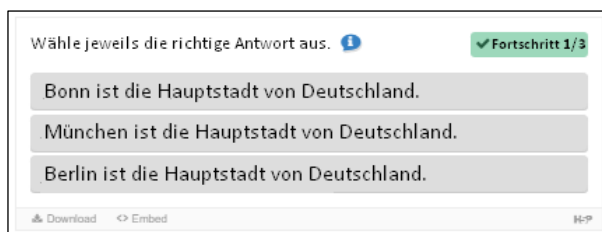
Zunächst werden Ihnen nur zwei Aussagemöglichkeiten angezeigt, wobei die erste in H5P zunächst die korrekte ist. Später wird im Modul für die Ausgabe die Reihenfolge gemischt.

Mit „Aussage hinzufügen“ können Sie mehr als die beiden Auswahlmöglichkeiten generieren.

Wenn Sie dieses Aussagen-Set fertiggestellt haben, dann können Sie jetzt beliebig oft ein neues Set von „AUSSAGEN HINZUFÜGEN“ mit Anklicken der blauen Schaltfläche unten. Bei einem höheren Schwierigkeitsgrad sollten Sie vielleicht noch unter „Einstellen und Texte“ noch einen „Tipp“ für den Lernenden hinzufügen.

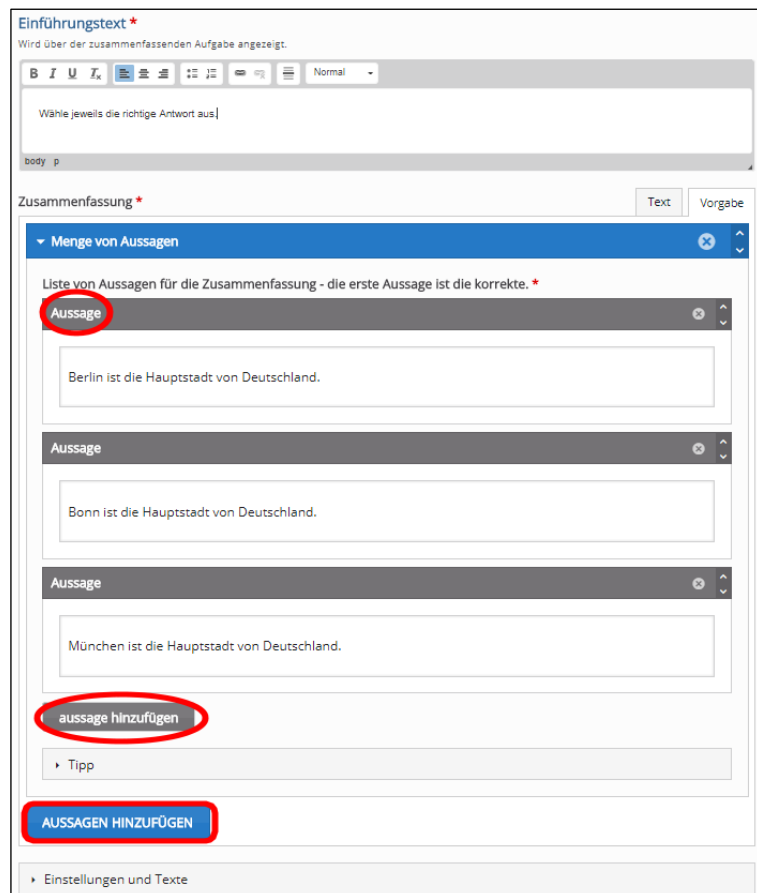
Die „Bezeichnungen und Beschriftungen“ sind übrigens so vor-eingestellt, dass dem Lernenden der Fortschritt angezeigt wird. Es ist nicht ratsam, daran etwas zu ändern. Speichern Sie nun alles ab.

Die Anzeige des ersten Aussagensets wird rechts angezeigt. Hinter der blauen Sprechblase mit dem „i“ verbirgt sich übrigens der „Tipp“, den Sie eingeben konnten. Im grünen Feld rechts oben kann der Lernende sehen, dass er jetzt eine von drei Aussagen richtig gelöst hat.



Zusammenfassungen können eigenständig erstellt oder in interaktive Videos oder Präsentationen eingefügt werden. In jedem Fall werden sie auf die gleiche Weise erstellt. Zuerst gibt man die Arbeitsanweisung ein. Dann können Sie mehrere Aussagen eingeben, von denen die erste die korrekte ist. Selbstverständlich wird später bei der Ausgabe die Reihenfolge gemischt.

Wenn Sie fertig sind, können Sie beliebig oft ein neues Set von Aussagen hinzufügen mit Anklicken der blauen Schaltfläche. Bei einem höheren Schwierigkeitsgrad können Sie noch Tipps eingeben.



True/False *

Mit diesem Modul können Fragen oder Aussagen als richtig oder falsch gewertet werden. Er kann zu anderen Inhaltstypen wie Kurspräsentation und Kolumne kombiniert werden. Zu beachten ist, dass jede Falsch/Richtig-Aufgabe einzeln als H5P-Modul gespeichert wird. Das Modul ist zum Wiederholen und Abfragen einsetzbar.

Bei diesem Modul, das dem Summary ähnelt, soll die Lerngruppe Aussagen auf den Wahrheitsgehalt überprüfen. Vorgeben kann man bei diesem interaktiven Element allerdings auch Bilder oder Videos.

Hochgeladene Fotos kann man wie gehabt noch bearbeiten (vergrößern, verkleinern und beschneiden) und die Urheberschaft eintragen. Mehr Informationen zu Bilddateiformaten finden Sie in unserem Glossar.

Ein Alternativtext muss eingegeben werden, falls das Foto vom Lernenden nicht geladen werden kann. Optional kann noch eine textliche Hilfe gegeben werden, wenn der Mauszeiger über das Foto wandert: „Höhe 72 Meter“.

Dann tragen Sie bitte unter „Frage“ die zu verifizierende Aussage ein (die keinesfalls eine Frage sein muss!).

Darunter bei „Richtige Antwort“ (großer roter Kasten) erhält man sehr viele Möglichkeiten, die „Verhaltenseinstellungen“ zu modifizieren. So kann man unter anderem auch Lob und Tadel erteilen.

Im Bereich „Bezeichnungen und Beschriftungen“ können Sie die Sprache einstellen. Auf Deutsch ist soweit alles richtig voreingestellt, darum müssen Sie sich nicht weiter kümmern.

Speichern Sie abschließend bitte wie immer unten oder rechts oben mit „Aktualisieren“ das erstellte Modul ab.

Und nun - zum Abschluss dieses Kapitels: Hut ab! Denn mit der korrekten Handhabung dieser Module haben Sie sich bereits den Weg zum 2-Sternebereich im H5P-Himmel gebahnt.

Zwei Sterne am Himmel

Glückwunsch. Ja, aber Sie haben sich den Aufstieg in den 2-Sterne-Bereich redlich verdient. Viel schwerer wird es nicht, nur ein wenig interaktiver.

The screenshot shows the H5P True/False question editor interface. The interface is in German and shows various settings for a question. Red circles highlight the 'Image' type selection, the 'Image' field, the 'Image alt text' field, the 'Question' field, and the 'Correct Answer' radio button. A large red box highlights the 'Behavioral Settings' section, which includes options for showing 'Wiederholen' and 'Lösung zeigen' buttons, and fields for feedback messages.

Medien: Image

Typ
Optionale Medien, die über der Frage dargestellt werden

Image

Bild *

Bild bearbeiten Urheberrecht bearbeiten

Alternativtext *

Erforderlich. Falls das Bild nicht geladen werden kann, wird dieser Text stattdessen angezeigt. Wird auch von "Readspeakers" genutzt.

Wo steht das größte Ehrenmal an der Kieler Förde?

Hover-Text

Optional. Dieser Text wird angezeigt, wenn der Mauszeiger über dem Bild schwebt.

Höhe 72 Meter

Frage *

Das größte Ehrenmal an der Kieler Förde steht in Strande.

Richtige Antwort *

Wahr Falsch

Verhaltenseinstellungen: Super!

"Wiederholen"-Button anzeigen

"Lösung zeigen"-Button anzeigen

Bilderzoom für Bilder-Fragen deaktivieren

Bestätigungsdialog beim Klicken auf "Überprüfen" anzeigen

Bestätigungsdialog beim Klicken auf "Wiederholen" anzeigen

Antwort automatisch überprüfen

Wenn diese Option gewählt wird, landet die Barrierefreiheit.

Rückmeldung bei richtiger Antwort

Dies überschreibt den Standard-Rückmeldungstext. Verfügbare Variablen: @score und @total

Super!

Rückmeldung bei falscher Antwort

Dies überschreibt den Standard-Rückmeldungstext. Verfügbare Variablen: @score und @total

Denke noch einmal nach!

Einstellungen und Texte

Agamotto (Image Blender) **

Dieses Modul ermöglicht es Lehrkräften, eine Bilderschau zu erstellen, welche die Lernenden mit einem Schieberegler in eigenem Tempo überblenden können. Dazu können optional Texte hinzugefügt werden, die das aktuelle Bild beschreiben.

Im schulischen Einsatz ist die Präsentation von Fotos von einem Gegenstand denkbar, der sich im Laufe der Zeit verändert (Zeitrafferaufnahmen) oder Bilder, die immer mehr Details offenbaren (Zoomstufen wie mit einem Mikroskop). Aber auch die Darstellung von Landkarten mit zunehmenden Detailgrad ist möglich.

Wenn Sie das Modul „Image Slider“ bereits ausprobiert haben, dann werden Sie mit dem Modul „Agamotto“ ebenfalls wenig Probleme haben. Auch mit diesem Modul können Bilder gezeigt werden. Technisch gesehen liegt der Unterschied darin, dass Ihre Bilder nicht einfach wechseln, sondern sanft überlagert werden. Unterhalb der Bildausgabe befindet sich ein Schieberegler, mit dem Sie den Grad der Überlagerung exakt steuern können. Das gestaltet Fotoshows noch eleganter.

Aber es bieten sich auch andere Möglichkeiten an. Wenn Sie Aufnahmen mit verschiedenen Zoomstufen machen, dann können Sie in Bilder hinein- oder hinauszoomen. Wenn Sie Bilder mit verschiedenen Detailgraden haben, dann können Sie diese Bild für Bild vervollständigen. Beispiel: Karte Europa nur Umriss – Europa mit Ländergrenzen – Europa mit Ländergrenzen und Flüssen - Europa mit Ländergrenzen, Flüssen und Hauptstädten. Je weiter man den Schieberegler nach rechts bewegt, umso detaillierter wird die Karte.

Das erste Foto wird rechts neben „1. Element“ hochladen und mit einer „Beschriftung“ versehen. Das ergibt auch Sinn, weil dann aus dem Titel „1. Element“ dann „Uni-Bibliothek“ wird. So behalten Sie den weiteren Überblick über Ihre hochgeladenen Fotos.

Wenn keine Beschriftungen bei der Schiebeleiste angezeigt werden sollen, dann darf ganz unten das letzte Kästchen „Beschriftungen anzeigen“ nicht mit einem Haken versehen sein.

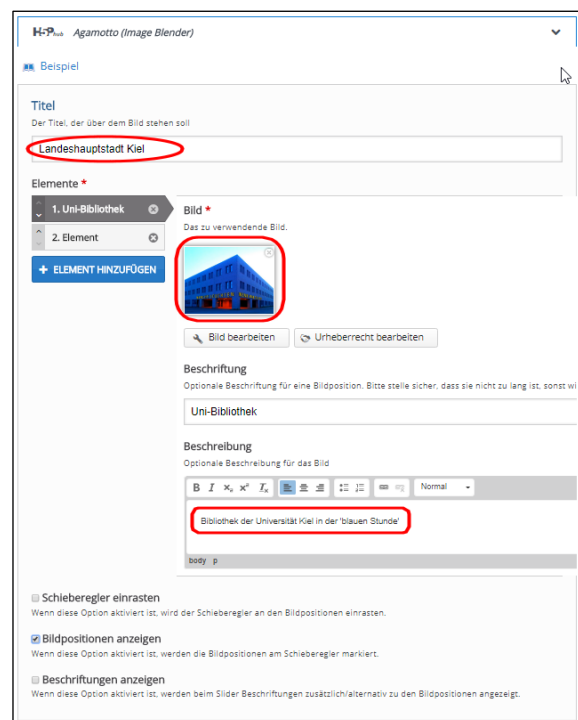
Ansonsten gibt man eine treffende Bildbeschreibung ein, die sich wie fast immer formatieren lässt.

„Schieberegler einrasten“ zu markieren ist nicht ratsam, weil damit der weiche Überblendungseffekt gestört wird.

„Bildpositionen anzeigen“ wurde hier mit einem Häkchen versehen, weil dadurch auf dem Schieberegler die Bildpositionen mit blauen Punkten markiert werden.

Rechts sehen Sie, dass alle „Elemente“ jetzt einen Namen bekommen haben. Mehr Fotos kann man mit „+ ELEMENT HINZUFÜGEN“ hochladen, auch nachträglich.

Jetzt müssen wir nur noch mit „Aktualisieren“ unsere Fotoshow abspeichern und bei den eigenen Medien ausgeben lassen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.



Jetzt können Sie unten am Bildrand den rot umrandeten Schieberegler mit den vier blauen Punkten sehen, die jeweils anzeigen, wo das Vollbild erreicht ist. Da der Regler genau zwischen zwei Bildern steht, sehen wir oben die Überblendung der Kieler Uni-Bibliothek mit den bunten Schlössern am Geländer der Levensauer Hochbrücke.

Die Bildunterschriften überblenden sich gerade auch. Bei Erreichen des Vollbildes werden sie aber korrekt angezeigt.

Mit „Download“ haben Sie unten links zudem die Möglichkeit, Ihre Fotoshow als „h5p“-Datei abzuspeichern.



Wenn Ihr Browser im Vollbildmodus läuft, dann wird die Fotoshow in der Originalbildgröße gezeigt. Wählen Sie also nicht zu große (und möglichst gleiche) Bildformate. Wenn Ihr Browser nicht im Vollbildmodus läuft, dann passt sich die Fotoshow responsiv der Fenstergröße an.

Arithmetic Quiz **

Dieses Modul erstellt Quizaufgaben in den vier Grundrechenarten. Art und Länge des Quiz können festgelegt werden. Punktezahl und Zeit werden erfasst.
Dieses Modul eignet sich zum Üben und Wiederholen besonders für Grundschule und Nachhilfe.

Zunächst gibt man die Aufgabe im „Intro“-Textfeld vor. Dann wählt man darunter die gewünschte Grundrechenart aus und die Anzahl der Fragen.

Bei „Bezeichnungen und Beschriftungen“ sollten Sie nicht ändern (obwohl es schonwünschenswert wäre, dass man den Zahlenbereich vergrößern kann). Aber das kommt ja vielleicht noch irgendwann.

Wie immer mit „Aktualisieren“ alles bestätigen. Aber dann zaubert H5P eine unglaublich gut gelungene Mathematikpräsentation der gewählten Grundrechenart ohne weiteres Zutun von Ihnen herbei.

Das Wort „Finished“ kann man unter „Bezeichnungen und Beschriftungen“ beliebig ändern.

Die Ausgabe erfolgt als ein kleiner Videoclip. Die Uhr tickt für Ihre Lerngruppe bis zur Lösung mit. Mit dem Klicken auf „Wiederholen“ können alle in Ihrer Lerngruppe die Zeiten verbessern, wobei natürlich per Zufallsgenerator bei einer Wiederholung ständig neue Aufgaben gestellt werden.

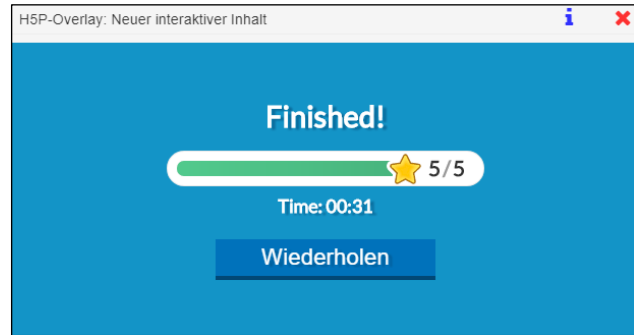


Chart **

Dieses Modul ermöglicht es den Lehrkräften, einfache Torten- und Balkendiagramme zu erstellen, optional Beschriftungen und Werte zu jedem Datenelement hinzuzufügen, die Farben auszuwählen und eine Hintergrundfarbe hinzuzufügen.

Unterrichtlich kann es bei der statistischen Zusammenfassung von Lernmaterial und der Aufbereitung und Hervorhebung aktueller Fakten und Zahlen helfen. Das Lesen von Diagrammen wird gleichzeitig geschult.

In unserem Beispiel geht es darum, die Motive darzustellen, weswegen Menschen Fremdsprachen erlernen.

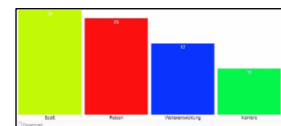
Zunächst wird ein Diagrammtyp ausgewählt. Dann wenden wir uns den einzelnen Datenelementen zu.

Das erste Datenelement ist der Faktor Spaß mit einem Wert von 25 Prozent. Dann wählen wir die Farbe für das Datenelement aus sowie die Schriftfarbe.

Dann wenden wir uns dem zweiten Datenelement zu: Reisen. Der Wert ist 23, als Farbe wird rot gewählt und die Schriftfarbe ist wieder weiß.

Ganz unten klicken wir die blaue Schaltfläche „OPTION HINZUFÜGEN“ an, um noch die Datenelemente Weiterbildung und Karriere einzutragen. Dann erfolgt die Speicherung mit „Aktualisieren“.

Jetzt können Sie sich mit dem Anklicken des Symbols „Ausgeben“ das Tortendiagramm anzeigen lassen. Wenn Sie einen anderen „Diagrammtyp“ wählen, wie hier zum Beispiel „Balkendiagramm“, dann wird es entsprechend erzeugt.



Column **

Das Modul „Column“ hat einen ganz besonderen Charakter: Es ermöglicht es, viele andere Inhaltstypen von H5P in einer Spalte untereinander zu gruppieren. Dadurch lassen sich vielfältige, komplexe und interaktive Aufgabenstellungen realisieren.

Wie immer vergeben Sie zunächst einen Titel. Dann wählen Sie unter „Inhalt“ ein H5P-Modul aus, das Sie bereits kennen.

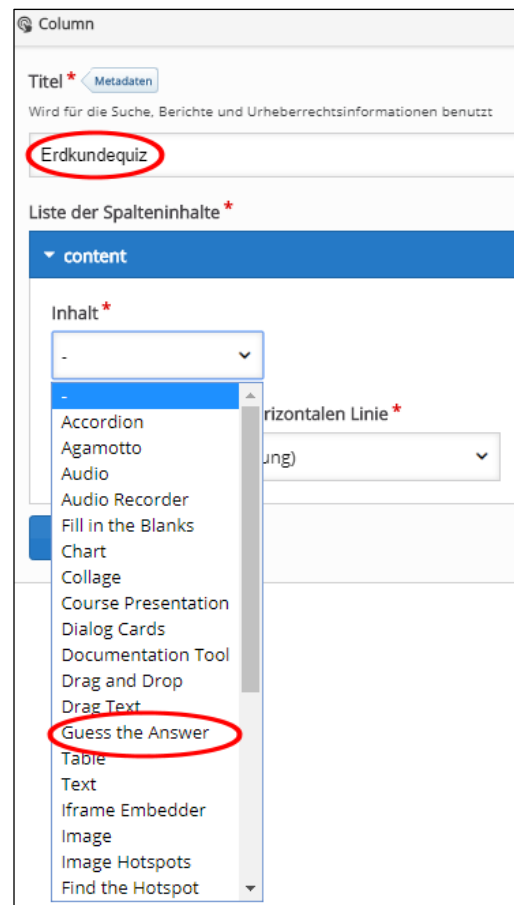
Jetzt wechselt Column direkt in dieses Modul mit den Eingabemasken, die Sie bereits im letzten Kapitel kennengelernt haben.

Ist das Modul fertig bearbeitet, dann können Sie unten links unten links durch Anklicken der blauen Schaltfläche „Inhalt hinzufügen“ ein weiteres Modul anfügen. Diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen.

Diese einzelnen Module müssen von der Lerngruppe in der Reihenfolge von oben nach unten nacheinander abgearbeitet werden, die Sie bei der Erstellung vorgegeben haben.

Mit „Column“ können Sie eine sehr umfangreiche und in sich geschlossene interaktive Lernwelt schaffen, in der alle Inhalte aufeinander aufbauen.

Für den Anfang können Sie beispielsweise ausschließlich 1-Sterne-Module zum Einsatz kommen lassen, das sollte Ihnen keine Schwierigkeiten bereiten.



Dialog Cards **

Bei den Dialogkarten kann man auf der Vorderseite Bilder, Texte oder Tondateien platzieren. Auf der Rückseite erscheinen die Antworten oder Information in beliebiger Form. Sie sind vielfältig einsetzbar: Als Übung, zur Wiederholung und auch, um neue Lerninhalte darzustellen. Durch selbständiges Drehen der Karte wird den Lernenden die Rückseite angezeigt.

Das Modul ist hilfreich beim Erlernen oder selbständigen Üben von Sprachen oder Fachbegriffen.

Bei diesen virtuellen Karteikarten stehen auf der Vorderseite jeweils die Fragen und auf der Rückseite die Antworten, wobei auch Bilder und Audios beigefügt werden können.

Zunächst vergeben Sie den Titel für das Modul. Bei „Modus“ gleich darunter können Sie die Art und Weise festlegen, wie die Dialogkarten angezeigt werden sollen. Dafür gibt es zwei Varianten.

Variante 1: Normal (der Reihe nach)
Dabei muss der Lernende alle Dialogkarten beantworten.

Variante 2: Nicht gewusste Karten wiederholen
Dabei muss der Lernende nur nicht gewusste Dialogkarten beantworten.

Egal, wie Sie sich entscheiden, folgt der erste „Dialog“ mit der Frage für die Vorderseite der Karteikarte. Gleich darunter tragen Sie die erforderliche Antwort für die Rückseite ein. Sie können beliebig viele Karteikarten erstellen.

The screenshot shows the 'Dialog Cards' configuration window. It has several sections:

- Titel ***: A text input field containing 'Europas Hauptstädte'.
- Titel**: A preview area showing the title 'Europas Hauptstädte'.
- Modus ***: A dropdown menu with options 'Nicht gewusste Karten wiederholen' (selected), 'Normal (der Reihe nach)', and 'Nicht gewusste Karten wiederholen'.
- Dialoge ***: A rich text editor containing the question 'Nenne die Hauptstädte folgender europäischer Länder'.

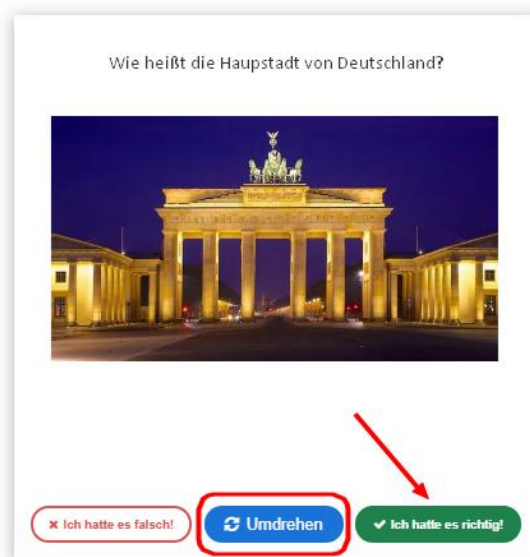
 Red circles highlight the title and the selected mode. A red oval highlights the question text in the preview area.

Zusätzlich können Sie durch Anklicken der Schaltfläche „+ Hinzufügen“ ein optionales Bild für Frage UND Antwort hochladen (müssen Sie aber nicht). Wegen der Barrierefreiheit sollten Sie jedoch eine textliche Beschreibung des Bildes hinzufügen. Durch Anklicken der Schaltfläche „Audiodateien“ können Sie einen sprachlichen Hinweis hochladen.

Bei „Tipps“ darunter können Sie zusätzliche Hilfestellungen auf Vorder- und Rückseite zum Finden der richtigen Lösung geben.

Nach dem Anklicken von „Verhaltenseinstellungen“ können Sie entscheiden, ob eine falsche Antwort wiederholt werden darf oder nicht und die zulässige Anzahl der Wiederholungen. Wenn „Schnellantwort erlauben“ aktiviert ist können Lernende angeben, dass sie eine Karte bereits kennen.

Unter „Bezeichnungen und Beschriftungen“ können Sie wie immer die Sprache einstellen oder eine andere Beschriftung der Steuerung der Karteikarten und Rückmeldungen vornehmen.



Im Ergebnis bekommt der Lernende die Frage nach der deutschen Hauptstadt gestellt. Weil er sich aber noch gut an die Lernkarte erinnern kann, klickt er rechts das grüne Feld „Ich hatte es richtig“ an.

So erspart der Lernende sich das Umdrehen der Dialogkarte. Weil die Lernenden auf der Vorderseite entscheiden können, ob sie die Antwort kennen, eignet sich dieses Modul besonders gut zum selbständigen Üben.

Dictation **

Lehrkräfte können in diesem Modul einzeln gesprochene Sätze aufnehmen und die jeweils korrekte Transkription vorgeben. Die Lernenden hören sich die Hörproben an und geben die gehörten Sätze in Textfelder ein. Die Antworten werden automatisch ausgewertet. Optional kann eine langsam gesprochene Version enthalten sein, aber man kann auch die Abspielbarkeit begrenzen. Zudem kann die Relevanz von Rechtschreibung und Interpunktion für die Bewertung festgelegt werden. Dieses Modul eignet sich besonders gut für den Deutschunterricht und dem Erlernen von Fremdsprachen für Lernende aller Schularten.

Für die Produktion der Texte ist ein Mikrophon notwendig, welches allerdings in Notebooks und Smartphones bereits integriert ist.

Zunächst geben Sie einen „Titel“ ein und beschreiben anschließend die Aufgabe. Dann fügen Sie bei „Sätze“ die vorher aufgenommene Audio-Datei von Ihrem Speicherplatz ein (in diesem Beispiel „hase.mp3“). Alternativ können Sie auch eine Internetadresse angeben, wobei Sie natürlich auch hier das Urheberrecht beachten müssen.

Optional können Sie darunter als Hilfestellung eine zweite Audio-Datei einfügen, in der Sie den Text langsamer gesprochen haben (hier „hase_langsam.mp3“). Abschließend tragen Sie im Feld „Text“ die korrekte Schreibweise der Audiodatei ein.

Oben links können Sie mit „+ Satz hinzufügen“ beliebig viele zusätzliche Texte generieren, die gleichermaßen befüllt werden.

Bei „Gesamt-Rückmeldung“ können Sie die Anzahl der Wertebereiche für die Ergebnis-Rückmeldung des gesamten Diktats festlegen (=Benotung).

Mit „Verhaltenseinstellungen“ steuern Sie den Schwierigkeitsgrad der Übung. Sie können ein Limit festlegen, wie oft die Audio-Datei abgespielt werden kann. Außerdem können Sie festlegen, ob die Interpunktion für die Bewertung relevant sein soll und entscheiden, ob kleine Fehler (beispielsweise Tippfehler) als kein Fehler, vollständiger Fehler oder halber Fehler gewertet werden sollen.

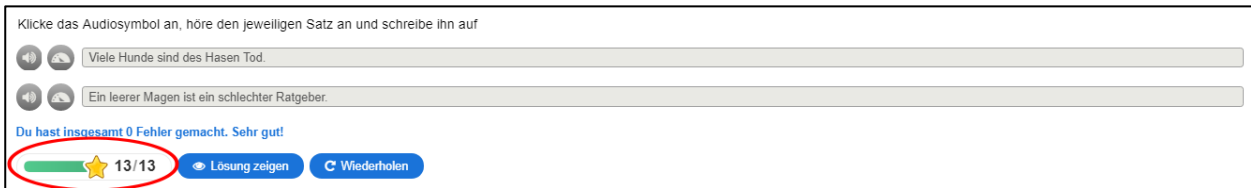
Praxistipp: Wenn beim Klicken auf die Audiosymbole keine Sprachausgabe erfolgt, dann liegt es vermutlich daran, dass in Ihrem Browser „Autoplay disabled“ ist (=abgeschaltet). Bei Menüpunkt „Einstellungen“ in

The screenshot displays the Dictation interface with several key elements highlighted by red circles and boxes:

- Titel:** A text input field containing the word "Diktat".
- Aufgabenbeschreibung:** A text area with a rich text editor toolbar. The instruction "Klicke das Audio-Symbol an, höre den jeweiligen Satz und schreibe ihn auf." is circled in red.
- Sätze:** A list of sentences. The first sentence, "1. Viele Hunde sind...", is circled in red. Below it are two audio recording options: "Tonaufnahme" (normal tempo) and "Tonaufnahme (langsam)" (slow tempo), each with an "mpeg" audio icon circled in red.
- Text:** A text input field at the bottom containing the sentence "Viele Hunde sind des Hasen Tod.", which is circled in red.
- Gesamt-Rückmeldung:** A section for feedback settings, outlined in a red box. It includes a "Rückmeldungen für die einzelnen Wertebereiche" section with a "Wertebereich" dropdown and a "Rückmeldung für den Wertebereich" input field. Below this are buttons for "BEREICH HINZUFÜGEN" and "Distribute Evenly".

Ihrem Browser klicken Sie auf „Autoplay enabled“. Bei Google Chrome können Sie ganz einfach oben rechts in der Kopfzeile den roten Kreis mit dem weißen Pfeil anklicken und die Änderung vornehmen.

Ansonsten hört sich die Lerngruppe die Sätze an und tippt sie in die danebenstehenden Felder. Die Antworten werden automatisch ausgewertet. Ein mögliches Ergebnis könnte folgendermaßen aussehen, und natürlich werden auch hier die heißbegehrten Sterne verteilt.



Find the Hotspot **

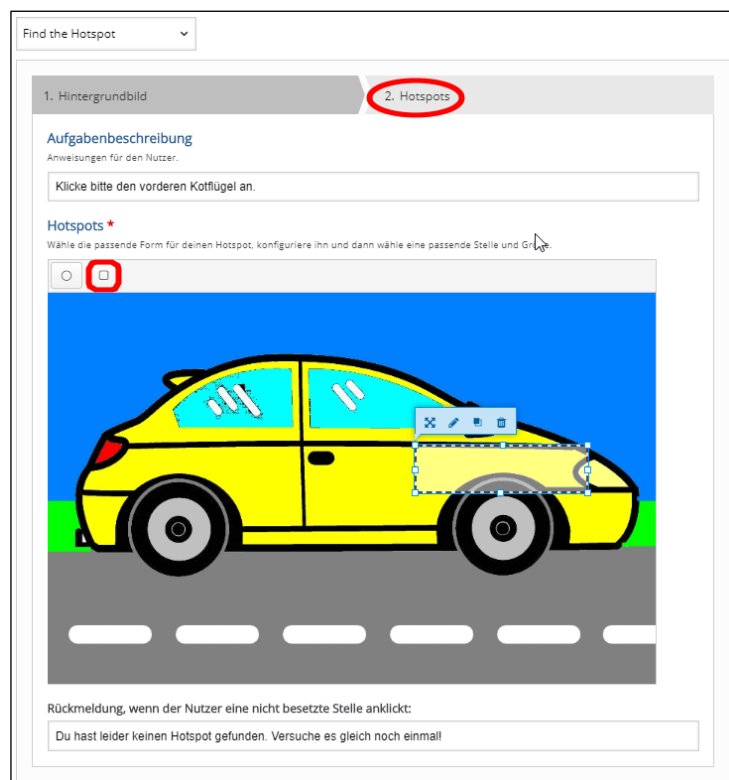
Dieses Modul ermöglicht ein Bild mit unsichtbaren Flächen (Hotspots) zu erstellen. Wenn die Lernenden einen Hotspot klicken, wird ein Pop-up mit einer Kopfzeile und einem Text oder Video angezeigt. Einstellbar sind die Anzahl der Hotspots, die Platzierung, die Farbe und der Inhalt des Popup-Fensters. So können Lernende beispielweise Teile eines Fahrzeugs identifizieren, ein Skelett erforschen oder geografische Erkundungen durchführen.

In diesem Modul geht es darum, bestimmte Stellen eines Bildes anzuklicken und eine Rückmeldung darüber zu erhalten, ob das gemäß der Aufgabenbeschreibung richtig oder falsch war. Dazu müssen Sie zunächst ein Bild hochladen und verschiedene Hotspots definieren, die Details des Bildes entsprechen.

Hotspots können darüber hinaus als richtig oder falsch definiert werden. Kompliziert an diesem Modul ist eigentlich nur, dass es endlos viele Möglichkeiten gibt, spezielle Feedback-Texte zur Verfügung zu stellen. Man kann sogar Rückmeldungen definieren, wenn der Lernende eine Stelle anklickt, die weder als richtiger noch als falscher Hotspot definiert ist. Aber Sie wollen ja keine Doktorarbeit schreiben.

Wir halten den Ball also flach. Zunächst laden Sie ein Hintergrundbild. Wir haben ein Auto gewählt. Darüber gibt man den Titel dieses Moduls ein.

Dann klickt man oben den rechten Reiter „2. Hotspots“ an, denn damit kommt erst man zur eigentlichen Aufgabenbeschreibung, also die Anweisung für den Nutzer.



Nachdem wir ihn gebeten haben, auf den Kotflügel zu klicken, müssen wir uns darunter auf dem Bild entscheiden, mit welcher geometrischen Form man den Kotflügel am passendsten kennzeichnen kann. Wir haben uns für das Rechteck entschieden und können jetzt den Kotflügel mit dem blau umrandeten Feld ziemlich genau markieren.

Unterhalb des Bildes können wir dem Nutzer noch Rückmeldungen geben, falls er zu dieser Frage nicht die richtige Stelle gefunden hat.

Wenn das erledigt ist, können wir den nächsten Hotspot markieren. Das wiederholt man, bis alle Teile des Autos mit Hotspots versehen sind. Dann speichern wir das ab. Nun kann sich Ihre Lerngruppe den Kopf darüber zerbrechen, wo die von ihnen gesetzten Hotspots sein könnten.

Sie haben sicherlich bemerkt, dass ein Hotspot in diesem Modul nicht ein beliebig kleiner Punkt sein muss, sondern durchaus großflächig sein kann.

Find Multiple Hotspots**

Dieser Inhaltstyp kann für Fragen verwendet werden, bei denen die Lernenden alle Hotspots in Form von unsichtbaren Flächen in einem Bild finden sollen. Sie erhalten relevantes Feedback, je nachdem, wo sie klicken. Der Lehrer kann festlegen, wie viele richtige Hotspots gefunden werden müssen, bevor die Frage als vollständig markiert wird.

Dieses Modul eignet sich besonders gut für den Sachunterricht.

Dieser Fragetyp ermöglicht es, einen bildbasierten Test zu erstellen, bei dem der Lernende die richtigen Stellen auf einem Bild finden soll. Die Lernenden erhalten relevante Rückmeldungen, je nachdem, wo sie klicken. Das alles gestaltet sich recht einfach in zwei Schritten, wenn Sie erst einmal das entsprechende Bildmaterial auf Ihren Rechner geladen haben.

Schritt 1:

Zuerst geben Sie die Aufgabenstellung ein: „Finde die Früchte!“ Dann laden Sie ein Hintergrundbild für die angegebene Aufgabe hoch. In unserem Beispiel sollen alle Früchte gefunden werden.

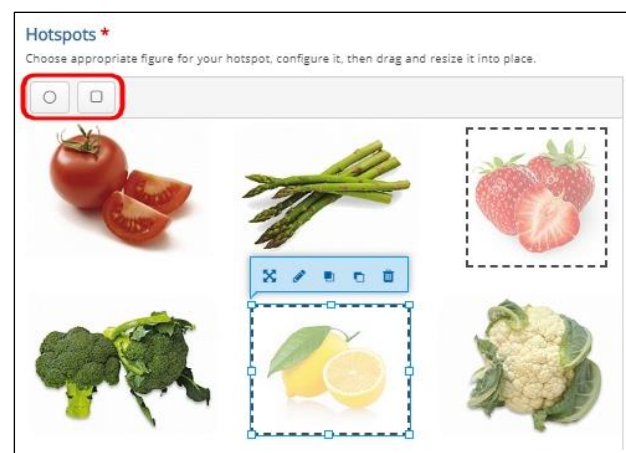
Schritt 2:

Nun kann die Lehrkraft festlegen, wie viele korrekte Hotspots gefunden werden müssen, bevor die Aufgabe als abgeschlossen markiert wird. Die Form der Hotspots kann mit dem Kreis oder dem Rechteck links oberhalb der einzelnen Bilder festgelegt werden.

In diesem Beispiel haben wir das Rechteck ausgewählt. Dieses ziehen wir auf die entsprechende Frucht auf dem Hintergrundbild und beschriften es für eine individuelle Rückmeldung: „Richtig gemacht. Die Zitrone ist eine Frucht“.

Grundsätzlich können Hotspots entweder als richtig oder falsch definiert werden und die Lehrkraft kann in beiden Fällen das entsprechende Feedback für die Lerngruppe zur Verfügung stellen.

Vielen Lehrkräften hat dieser Elementtyp ausgesprochen gut gefallen, weil er vor allem im Sachunterricht sehr gut einsetzbar ist.



Find the Words **

Mit diesem Modul kann man Wörter in einem Raster verstecken. Die Aufgabe der Lernenden ist es, die Wörter im Raster zu finden und auszuwählen. Dabei lässt sich der Schwierigkeitsgrad gut und einfach an die Fähigkeiten der Lernenden anpassen.

Dieses Modul ist gut einsetzbar, wenn Bezeichnungen oder Fachbegriffe geübt werden sollen.

Zunächst tragen Sie den „Titel“ ein und bei „Task description“ beschreiben Sie die Aufgabe.

Bei „Word list“ tragen Sie nun die Städtenamen ein, getrennt durch Komma. Die Ausgabe erfolgt stets in Großbuchstaben.

Sie sehen, dass das Wort Lübeck ein Sonderzeichen enthält, aber im darunterliegenden Feld „Word list“ sind nur die normalen Buchstaben des Alphabets aufgeführt. Deswegen muss hier das „ü“ zugefügt werden.

Klicken Sie nun die Buchstabenfolge an und bestimmen bei „Orientations“ den Schwierigkeitsgrad, indem Sie einzelne Wortrichtungen ausschließen. Wenn alle Optionen angewählt sind, ist es selbst für konzentrierte Tüftler schwierig, diese einfache Aufgabe schnell zu lösen. Für Drittklässler dagegen würde man dagegen wahrscheinlich lediglich „Horizontal-left to right“ und „Vertical downward“ wählen.

Mit dem Haken bei „Prefer overlay“ wird zufällig unter den Positionen die höchste Anzahl von Buchstaben ausgewählt, die sich überlappen, wodurch ein kompakteres Puzzle entsteht. Setzt man keinen Haken, dann entsteht ein weniger kompaktes Puzzle.

Bei „Show vocabulary“ kann man auch ausschließen, dass die zu suchenden Wörter in der rechten Leiste angezeigt werden. „Enable show solution“ ermöglicht es, jederzeit die Lösung anzuschauen. Mit „Enable retry“ können Sie die Lernenden die Wörter erneut finden lassen, die dann allerdings durch den Zufallsgenerator anders angeordnet werden.

Bei „Bezeichnungen und Beschriftungen“ können Sie wie immer auswählen, in welcher Form das Ergebnis ausgegeben werden soll.

Find the words

Beispiel

Kopieren Einfügen & Ersetzen

Titel * Metadaten

Wird für die Suche, Berichte und Urheberrechtinformationen benutzt

Ortsnamen finden

Task description *

Description of the Game

Finde die Ortsnamen in dem Gitter

Word list *

Comma Separated list of words. Special Characters, White Spaces and Numbers Not allowed

Kiel, Flensburg, Norderstedt, Lübeck, Rendsburg

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzü

Bezeichnungen und Beschriftungen

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzü

Orientations

- Horizontal- left to right
- Horizontal- right to left
- Vertical downwards
- Vertical upwards
- Diagonal downwards- left to right
- Diagonal downwards- right to left
- Diagonal upwards- left to right
- Diagonal upwards- right to left

Vertical downwards

pool of letters from which the blanks to be filled

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzü

- Prefer overlap
- Show vocabulary
- Enable show solution
- Enable retry

Bezeichnungen und Beschriftungen

Ein Bild von der Ausgabe des Moduls sehen Sie unten. Versuchen Sie ruhig einmal, die fünf Ortsnamen von der grauen Leiste rechts irgendwo im Buchstabengitter zu finden. Das ist nicht so einfach.

Finde die Ortsnamen in dem Gitter

N	O	R	D	E	R	S	T	E	D	T
R	E	N	D	S	B	U	R	G	E	Y
E	W	F	L	E	N	S	B	U	R	G
A	Q	K	X	H	C	X	S	S	G	B
O	Z	T	L	T	Y	V	M	R	X	Z
F	F	J	L	Ü	B	E	C	K	H	P
B	C	C	E	U	A	I	L	I	K	R
H	H	P	F	H	F	Ü	Y	I	R	S
U	B	B	A	B	I	Q	E	F	G	F
H	Ü	R	U	V	N	L	R	N	Z	W
A	N	K	V	N	Y	M	S	U	Z	Y

Finde die Ortsnamen

- Kiel
- Flensburg
- ✓ Norderstedt
- ✓ Lübeck
- ✓ Rendsburg

gebrauchte Zeit : 1:25

✓ Prüfen

Sie sehen oben rechts, dass drei Ortsnamen in grüner Schrift bereits gefunden wurden und mit einem Haken versehen. Um „Kiel“ zu finden ziehen wir einen diagonalen Strich mit der Maus. Wenn man loslässt, dann verschwindet die Linie wieder, aber Kiel wird oben rechts in grün eingefärbt. Unten links läuft die aktuell gebrauchte Zeit mit. Wenn wir sehen möchten, ob die Lösung richtig ist, dann drücken wir auf „Prüfen“.

gebrauchte Zeit : 2:23

5 gefunden von 5 Wörtern

Du hast 5 von 5 Punkten

5/5

Nochmal

Die Ergebnisdarstellung erfolgt in bekannter Art und Weise: Die benötigte Zeit wird angezeigt, die Anzahl der erreichten Punkte und die erhaltenen Sterne. Mit dem Anklicken von „Nochmal“ wird das Gitter erneut in anderer zufällig generierter Darstellung aufgebaut.

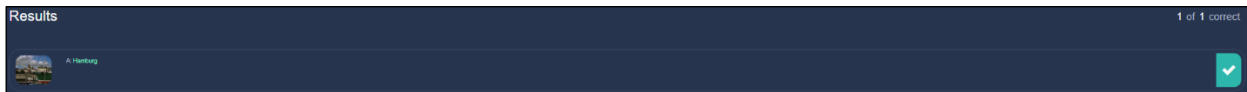
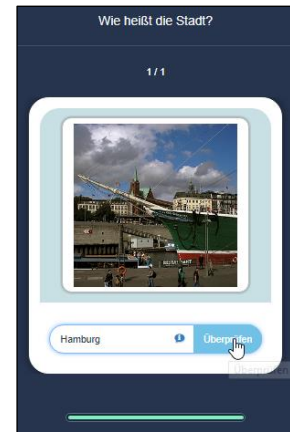
Flashcards **

Dieses Modul ermöglicht es, einzelne Karten oder einen Satz von Karteikarten zu erstellen, die sowohl Fragen als auch Antworten enthalten. Die Lernenden müssen das Textfeld ausfüllen und dann ihre Lösung überprüfen.

Flashcards sind ein bekanntes Lernwerkzeug und könnten nützlich sein zum Lernen von Sprachen und Fachbegriffen. Mit entsprechen vorhandenem Bildmaterial lässt es sich gut im Sachunterricht einsetzen.

„Flashcards“ funktionieren vom Prinzip her genauso wie die „Dialog Cards“. In diesem Modul können Sie lediglich keine Audioelemente hinzufügen. Deswegen ersparen wir uns an dieser Stelle eine Wiederholung der Eingabe. Achten Sie lediglich darauf, dass Sie bei diesem Modul nur eine Frage **oder** ein Bild vorgeben können.

Ansonsten können Sie beliebig viele Karten anlegen. Wenn Sie bei der Beantwortung auf Rechtschreibung großen Wert legen, dann sollten Sie jeweils „Case sensitive“ mit einem Haken markieren. Dieses Fragemodul ist optisch sehr gelungen, und die Ergebnisausgabe mit einem Haken auf dem grünen Feld sieht richtig gut aus.



Unter Umständen hätten wir aber doch mehr Fragen stellen sollen als lediglich die eine.

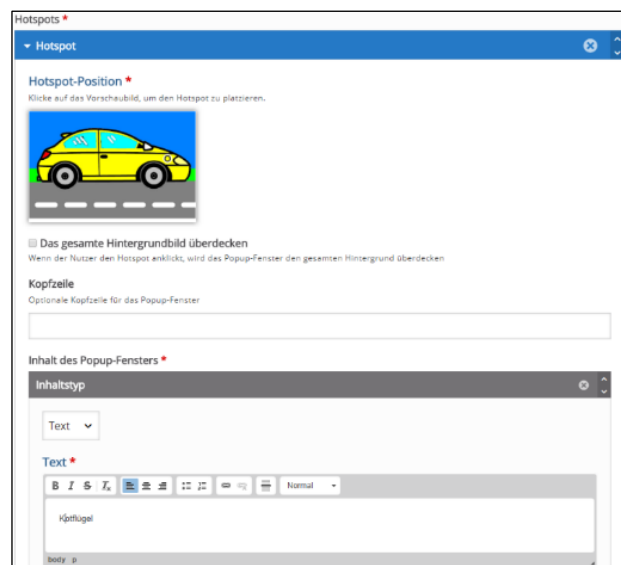
Image Hotspots **

Image Hotspots ermöglicht die Erstellung eines Bildes mit interaktiven Hotspots. Beim Anklicken des sichtbaren Hotspots wird ein Pop-up mit einer Kopfzeile und einem Text, Bild oder Video angezeigt. Mit diesem Modul können Lernende sich selbständig über Themen zu informieren.

Im Gegensatz zu „Find the Hotspot“ kann man bei diesem Modul auf einer Grafik oder einem hochgeladenen Bild verschiedene sensitive Punkte setzen (Hotspots). Dort werden weitere Informationen wie Texte, Bilder oder Videos hinterlegt.

Zunächst legen Sie wie immer einen Titel fest. Anschließend laden wir als Hintergrundbild die schematische Zeichnung eines Autos hoch, um auf seine Bestandteile Hotspots zu setzen.

Der erste Hotspot ist der Kotflügel, den man mit dem Klicken auf die entsprechende Stelle im Bild erzeugt. Darunter bei „Inhaltstyp“ trägt man das Wort Kotflügel ein.



Wenn das gespeichert wurde, kann man den nächsten Hotspot setzen, bis alle abzufragenden Bestandteile des Autos mit einem Hotspot versehen sind.

Image Pairing **

Dieses Modul ermöglicht es Lehrkräften, Bildpaare zu erstellen, die miteinander verglichen werden sollen. Die Schülerinnen und Schüler erhalten die ungepaarten Bilder und können sie entweder per Drag & Drop oder durch Anklicken der übereinstimmenden Bilder einfügen.

Es ist dabei nicht erforderlich, dass beide Bilder in einem Paar gleich sind, so dass eine Beziehung zwischen verschiedenen Bildern gefunden werden können: Zuordnung von Tieren zu ihrer geographischen Lage, Automodelle an das Emblem des Herstellers anpassen oder Politiker mit den Logos ihrer politischen Parteien abgleichen.

Dieses gelungene Modul ähnelt ein wenig dem klassischen Memory-Spiel, welches eines der beliebtesten Module in H5P überhaupt ist. Auch „Image Pairing“ ist recht einfach zu erstellen, allerdings muss man im Vorfeld alle benötigten Bilddateien bereitstellen.

In unserem Beispiel wird die Aufgabe gestellt, die Komplementärfarben zu finden.

Zur Lösung muss man die Hexadezimalrechnung beherrschen, denn beide Farbwerte müssen zusammengerechnet nach dem CMY-Modell den Hexadezimalwert #FFFFFF ergeben. Auf der ersten Karte beschreiben wir Aufgabe.

Dazu wählen wir eine Grafik mit der ersten Farbe: Schwarz. Im Alternativtext geben wir den Wert ein: #000000. Darunter wählen wir die Komplementärfarbe Weiß mit dem Hexacode #FFFFFF. Zusammen ergibt das #FFFFFF. Mit „+ CARD HINZUFÜGEN“ können wir mehr Komplementärpärchen erstellen.

Bei den „Behavioural settings“ kann man eine Wiederholung erlauben, bei „Bezeichnungen und Beschriftungen“ die deutschen Bezeichnungen für Schaltflächen und den Wertungstext. Mit „Aktualisieren“ speichern wir wie gewohnt ab.

Das Modul mischt die Komplementärfarben bei jedem Aufruf in zufälliger Reihenfolge, so dass man sich die Paarungen nicht merken kann. Mit dem Anklicken von „Prüfen“ wird den Lernenden das Ergebnis angezeigt.

Komplementärfarbe finden

H5P Image Pairing

Beispiel

Task Description *
A guide telling the user how to solve this task.
Ziehe jede Farbe von der linken Seite rechts auf ihre Komplementärfarbe.

Cards *

1. hex #000000
2. hex #FF0000
3. hex #00FF00
4. hex #0000FF
5. hex #3378F9
6. hex #99AA77

+ CARD HINZUFÜGEN

Image *
Bild bearbeiten Urheberrecht bearbeiten
#000000

Alternative text for Image *
Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.
hex #000000

Matching Image
An optional image to match against instead of using two cards with the same image.
Bild bearbeiten Urheberrecht bearbeiten
#FFFFFF

Alternative text for Matching Image
Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.
hex #FFFFFF

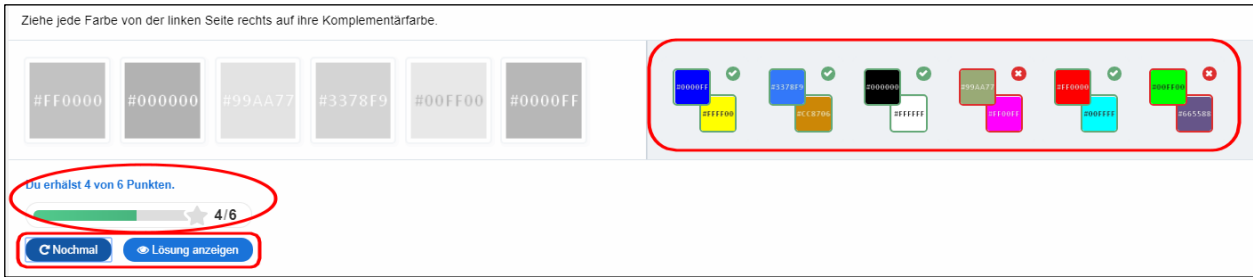
Behavioural settings
Einstellungen und Texte

Ziehe jede Farbe von der linken Seite rechts auf Ihre Komplementärfarbe.

#FF0000 #000000 #99AA77 #3378F9 #00FF00 #0000FF

#FFFF00 #CC8706 #FFFFFF #FF00FF #00FFFF #665588

Prüfen



Oben rechts sehen Sie die gewählten Paarungen. Ein grünes Häkchen zielt die richtigen Antworten. Unten links sieht man die Wertung, in diesem Fall 4 von 6 Punkten. Nun kann man sich die Lösung anzeigen lassen oder es gleich noch einmal probieren.

Dieses Beispiel soll aufzeigen, dass man auch mit einfacheren Modulen in H5P mit etwas Einarbeitung sehr komplexe Aufgaben stellen kann.

Image Sequencing **

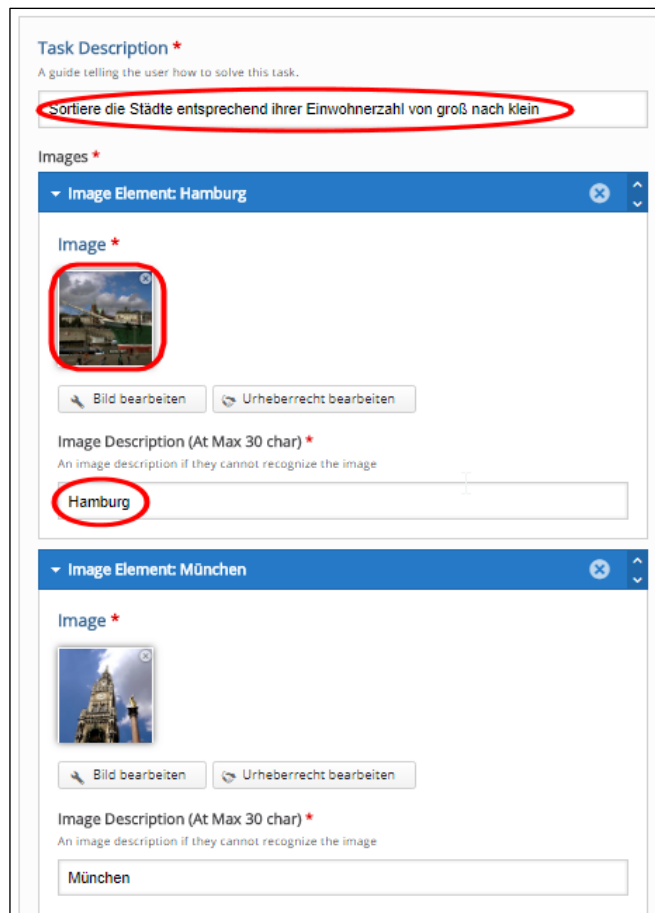
Dieses Modul ermöglicht die Reihung von Bildern mit optionalen Beschreibungen in einer bestimmten Reihenfolge, die dann im Modul vertauscht wird und wieder richtig angeordnet werden muss. Unterrichtsliche Verwendung findet es bei Reihungen, Einordnungen oder Abfolge von Prozessen

Dieses Modul ist hervorragend geeignet, um bestimmte Reihenfolgen spielerisch zu erfragen. Die Schwierigkeit liegt nur darin, geeignetes Bildmaterial vorrätig zu haben.

Wir sind einfach unsere Reisebilder durchgegangen und haben sechs davon auf 300x300 Pixel gebracht. Dann stellen wir bei „Task Description“ unsere Frage und geben bei „Images“ sechsmal alle Bilder in absteigender Reihenfolge ein.

Wenn Sie andere Formate vorliegen haben, dann können Sie auch mit „Bild bearbeiten“ jedes einzelne Foto in das richtige Format bekommen.

Bei „Bezeichnungen und Beschriftungen“ können Sie die Ergebnisausgabe eindeutschen. Wir haben uns das erspart, um nicht aus Versehen den Zählalgorithmus zu beschädigen. Nach dem „Aktualisieren“ mischt H5P die Bilder kräftig durch, und Ihre Lerngruppe muss versuchen, möglichst schnell mit wenigen Zügen die richtige Reihenfolge herzustellen.



Selbstverständlich kann man sich viele andere Aufgaben vorstellen: Körperteile von oben nach unten reihen, Planeten der Größe nach sortieren oder geschichtliche Persönlichkeiten in die richtige zeitliche Abfolge bringen. Ihrer Fantasie sind da keinerlei Grenzen gesetzt.

Die Ausgabe des Moduls ist besonders gelungen. Man schiebt die Bilder hin und her und klickt auf „Check“, wenn man fertig ist. Alle richtig gesetzten Bilder haben nun einen grünen Haken bekommen. Leider können Folgefehler entstehen, da die Position des Bildes abgecheckt wird. Die benötigte Zeit wird gelistet und die Anzahl der Züge notiert.

Sortiere die Städte entsprechend ihrer Einwohnerzahl von groß nach klein

Time spent:
0:07
Total Moves:
3

You got 6 of 6 points

Abschließend werden wieder Sterne vergeben, diesmal sechs an der Zahl.

Single Choice Set **

Mit diesem Modul lassen sich schnell und einfach Fragesätze mit einer jeweiligen Antwortalternative. Zudem lassen sich Soundeffekte für richtige und falsche Antworten einstellen, an, die aber auch ausgeschaltet werden können. Diese Fragen-Sets können zum Selbstlernen von Kenntnissen zu jedem Thema verwendet werden. Durch die sofortigen Rückmeldungen kann die Freude am Lernen bei den Nutzern verstärkt werden.

Die Gestaltung erfolgt ähnlich wie beim „Summary“. Zunächst stellen Sie Ihre Frage ein. Vorgegeben ist, dass Sie darunter mindestens zwei Antworten in die beiden Textfelder eintragen. Mit „Antwort hinzufügen“ können Sie aber auch beliebig viele weitere Textfelder hinzufügen.

Anders als beim „Summary“ müssen Sie jetzt aber zwingend noch ein zweites Fragen-Set erstellen. Dann erst können Sie Ihre Arbeit abspeichern. An den Voreinstellungen sollten Sie beim ersten Versuch nicht allzuviel verändern. Später werden Ihrer Fantasie aber auch hier keinerlei Grenzen gesetzt.

Liste der Fragen *

Frage & Alternativen: Von welchem Staat ist Taschkent die Hauptstadt?

Frage *

Von welchem Staat ist Taschkent die Hauptstadt?

Alternativen - die erste Alternative ist die Richtige. *

Alternative

Usbekistan

Alternative

Georgien


Alternative

Turkmenistan

antwort hinzufügen

Set 2

Das erste Single-Set wird bei Ihnen vermutlich in etwa so aussehen wie hier am rechten Bildrand. Natürlich hat H5P durch einen Zufallsgenerator die Reihenfolge der Antwortmöglichkeiten wieder einmal kräftig durcheinandergemischt.

Von welchem Staat ist Taschkent die Hauptstadt? 

- Turkmenistan
- Usbekistan
- Georgien

Bitter ist nur, dass Ihre Lernenden bei vorher falsch eingegebenen Antworten nicht den nächsten ersehnten goldenen Stern ergattern können.

3 von 3 Fragen richtig beantwortet. Super!

  3/3

Aber wenn die Lerngruppe dann immer wieder versuchen, alle Fragesets richtig zu beantworten, dann haben Sie es wieder einmal mit Hilfe von H5P geschafft, bei Ihrer Lerngruppe intrinsische Motivation zu erzeugen.

Speak the Words (funktioniert zurzeit nur mit Chrome) **

Dieser Inhaltstyp ermöglicht es Lehrkräften, eine Frage zu stellen, die mit der Stimme des Lernenden beantwortet werden kann.

Dieses Modul ist vielseitig gut einsetzbar, weil es die Schreiblastigkeit verringert.

Für dieses Modul benötigen Sie ein Mikrofon oder Headset. Leider funktioniert es momentan nur in Chrome. Sie tragen Ihre Frage in die Eingabemaske ein und in beliebig viele andere Felder mögliche Lösungen. Für unser kleines Beispiel haben wir „Lübeck“ und „Hansestadt Lübeck“ eingetragen. Ansonsten ist nur wichtig, dass Sie German (also Deutsch) als gewählte Sprache auswählen.

Um eine Antwort geben zu können muss der Lernende zunächst die blaue Fläche anklicken. Falls Sie nicht Chrome nutzen oder kein Mikrofon angeschlossen haben bekommen Sie entsprechende Meldungen angezeigt. Ansonsten färbt sich das blaue Feld rot und es erscheint „Ich höre...“.

Was ist die nördlichste Hansestadt Deutschlands?

 **Klicken zum Sprechen**

Falls die richtige Antwort ins Mikro gesprochen wurde, dann wird der Lernende gelobt und erhält sofort einen Stern.

Was ist die nördlichste Hansestadt Deutschlands?

Das ist richtig!

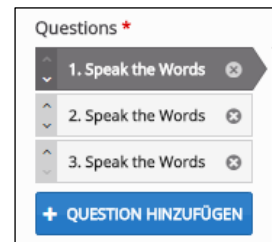
  1/1

Speak the Words Set (funktioniert zurzeit nur mit Chrome) **

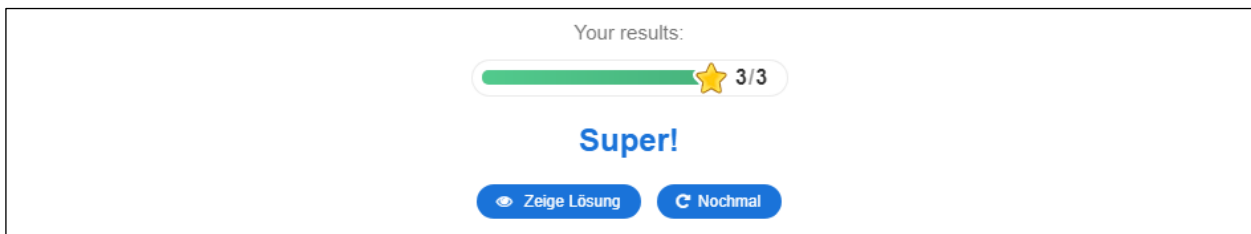
Dieser Inhaltstyp ermöglicht es Lehrkräften, mehrere Fragen zu stellen, die mit der Stimme des Lernenden beantwortet werden können.

Dieses Modul ist vielseitig gut einsetzbar, weil es die Schreiblastigkeit verringert.

Noch mehr Spaß macht dieses sehr ähnliche Modul, mit dem man im gleichen Verfahren wie eben mehrere Fragen bündeln kann. Der Teufel steckt aber bekanntlich manchmal im Detail: Sie müssen bei jeder Frage einzeln „German“ als Sprache anwählen (außer im Fremdsprachunterricht natürlich), ansonsten wird Ihre Eingabe als falsch gewertet. Mit „+ QUESTION HINZUFÜGEN“ können Sie zudem beliebig viele neue Fragen einstellen.



Sie müssen auch bei jeder Frage erneut die Schaltfläche „Klicken zum Sprechen“ aktivieren. Das mag lästig erscheinen, ist aber sinnvoll, damit die Spracherkennung von Chrome keine unerwünschten Geräusche im Hintergrund falsch interpretiert.



Dann ist es aber geschafft und Sie erhalten erneut 3 Sterne. Für jede Frage einen. Und damit postwendend auch Ihren kometenhaften Aufstieg in den 3-Sterne-Bereich von H5P.

Herzlichen Glückwunsch!

Weiter aufgestiegen: 3 Sterne-Bereich

Hervorragend! Wenn Sie die vorhergehenden kleineren Sternbereiche im Handbuch erfolgreich absolviert haben, dann werden Sie auch in diesem Bereich von H5P wenig Probleme bekommen.

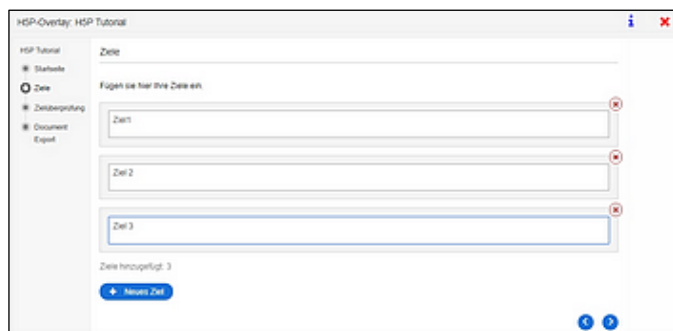
Documentation Tool ***

Dieser Assistent ermöglicht es, Arbeiten an einem Projekt strukturiert zu dokumentieren. Das Modul lässt sich nutzen für arbeitsbasierte Planung, Trainings- und Entwicklungspläne und der Ausbildung in der Beurteilung.

Aus pädagogischer Sicht ist beim Documentation Tool auf den ersten Blick kein ernsthafter unterrichtlicher oder schulischer Nutzen zu erkennen, was eigentlich nicht dem Anspruch von H5P entspricht. Mit diesem etwas sperrigen Modul können Sie (leider auf recht komplizierte Art) lediglich ein mehrstufiges Formular gestalten. Dabei können die Ziele, der gesamte Plan und einzelne Bereiche der Projektarbeit beschrieben werden, aber auch die Auswertung und Bewertung der Ziele.

Um ein Projekt richtig dokumentieren zu können sollten folgende Schritte vorgenommen werden:

1. Zuerst erstellt man eine „Standard page“, um ein Titelblatt zu generieren. Sie haben die Möglichkeit, einen Text einzufügen, einen Texteingabefeld-Editor zu generieren oder ein Bild hochzuladen.
2. Danach erstellt man eine „Goals page“. Das ist eine Seite, auf der die Lernenden (fast) beliebig viele Textfenster erstellen können, um sie mit Zielen zu füttern.
3. Auf einer „Goals assessment page“ soll Ihre Lerngruppe dann deren eigene Ziele nach dem Ampelprinzip bewerten.
4. Abschließend generiert man noch eine „Document export page“, um das Ergebnis nach Word oder in die Zwischenablage zu exportieren.



Je nach Seitentyp variieren die Eingabemasken, aber Sie können beliebig viele Seiten („pages“) mit der blauen Schaltfläche „ELEMENT HINZUFÜGEN“ erstellen (leider jedoch keine anderen Seitentypen nutzen).

Fazit: Besonders schwierig ist das „Documentation Tool“ nicht, aber wie bereits erwähnt geschieht alles auf recht sperrige und unübersichtliche Art und Weise.

Weil man zudem die Seitenbezeichnung nicht eindeutschen kann, erhält man in der Ausgabe leider nur eine Version in „Denglish“. Aber vielleicht wird dieses Modul von H5P auch für die schulische Nutzung noch verbessert.

Drag and Drop ***

Durch dieses Modul können Lernende zwei oder mehr Elemente miteinander verbinden. Mögliche Kombinationen sind Eins-zu-Eins, Eins-zu-Viele, Viele-zu-Eins und Viele-zu-Viele. Die vielfältigen schulischen Einsatzmöglichkeiten werden im Text unter näher beschrieben.

"Drag & Drop" (Ziehen und Ablegen) ermöglicht es Lernenden, einen Textbereich oder ein Bild zu ziehen und es auf eine oder mehrere sensitive Dropzonen abzulegen. So können Sie vielfältige logische Verbindungen visuell herstellen.

Dafür gibt es viele Einsatzmöglichkeiten:

- Platzieren von Elementen an einer korrekten Position
- Gruppieren von Elementen, die etwas gemeinsam haben
- Gruppieren von Elementen, die nichts gemeinsam haben
- Zuordnen von mehreren Objekten
- Anordnen von Elementen in der richtigen Reihenfolge

„Drag and Drop“ kann eigenständig verwendet werden und auch in den H5P-Modulen Fragesets, interaktiven Videos oder Präsentationen eingefügt werden. Wie dort werden sie auf die gleiche Weise erstellt.

Zunächst gibt man einen Titel vor und entscheidet, ob der sichtbar sein soll. Dann wählt man ein Hintergrundbild aus.

Anschließend klickt man den rechten Reiter „2. Aufgabe“ an. Jetzt ist es möglich, mit dem ersten Symbol links oberhalb des Hintergrundbildes eine erste *Dropzone* einzurichten. Wir haben die Quadriga auf dem Brandenburger Tor mit einem dort platzierten Rechteck zu einer *Dropzone* bestimmt.

Mit dem Klicken auf das zweite Symbol können wir jetzt ein Textfeld erstellen, in das wir den Begriff „Quadriga“ eingeben.

Weiter unten kann bestimmt werden, welcher *Dropzone* dieses Wort zugeordnet werden soll. Da es bisher nur eines gibt, klicken wir das Kästchen vor „Brandenburger Tor“ an.

Drag and Drop

1. Einstellungen 2. Aufgabe

Aufgabe *

Starte, indem du deine "Drop Zones" platziest.
Als nächstes platziere die verschiebbaren Elemente und wähle die zugehörigen "Drop Zones" an.
Zum Schluss wähle in den "Drop Zones" die für sie korrekten Elemente aus.

Hintergrunddeckkraft für bewegliche Elemente
Wenn dieses Feld gesetzt ist, wird dadurch die Hintergrunddeckkraft für alle beweglichen Elemente überschrieben. Es sollte eine Zahl zwischen 0 und 100 sein, wobei 0 für vollständige Transparenz steht und 100 für keine Transparenz.

Verhaltenseinstellungen.

Einstellungen und Texte

Damit haben wir diese Aufgabe bereits fertig gestellt: Das Textfeld soll auf die Quadriga des Brandenburger Tors gezogen werden. Bei Bedarf können Sie auf dem Hintergrundbild aber noch weitere Dropzonen einrichten sowie mit denen zu verbindende Textfelder oder kleinere Bilder.

In diesem Modul können Lehrkräfte Schlüsselwörter definieren, die individuelle Antworten auslösen, wenn sie in einem Text gefunden werden (oder fehlen). Essay ermöglicht es den Lernenden daher, eine sofortige Rückmeldung zu einem von der Lerngruppe geschriebenen Text zu erhalten. Diese Modul lässt sich gut als Schreibaufgabe nutzen, bei der Schlüsselwörter und -konzepte einbezogen werden sollten. Ebenso ist es einsetzbar für Sprachunterricht und Übersetzungen, aber auch für Überprüfung, ob Lernende innerhalb einer bestimmten Wortzahl effektiv zusammenfassen können.

Keine Angst, dieses Modul soll nicht die Benotung durch die Lehrkraft ersetzen. Aber es kann ihr helfen, einen von Schülerinnen oder Schülern erstellten Text zu einem bestimmten Thema quantitativ nach Schlagwörtern zu durchsuchen, die zuvor vom Unterrichtenden definiert wurden.

Dabei gibt es die Möglichkeit, die Anzahl der Zeichen zu begrenzen, welche die Lerngruppe verwenden kann, um alle wichtigen Aspekte eines Themas abzudecken. Auf diese Weise können Sie kognitive Anstrengungen stimulieren, die benötigt werden, um zwischen wichtigen und weniger relevanten Details zu unterscheiden.

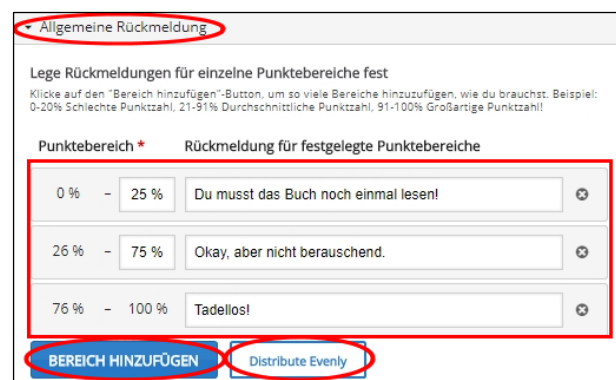
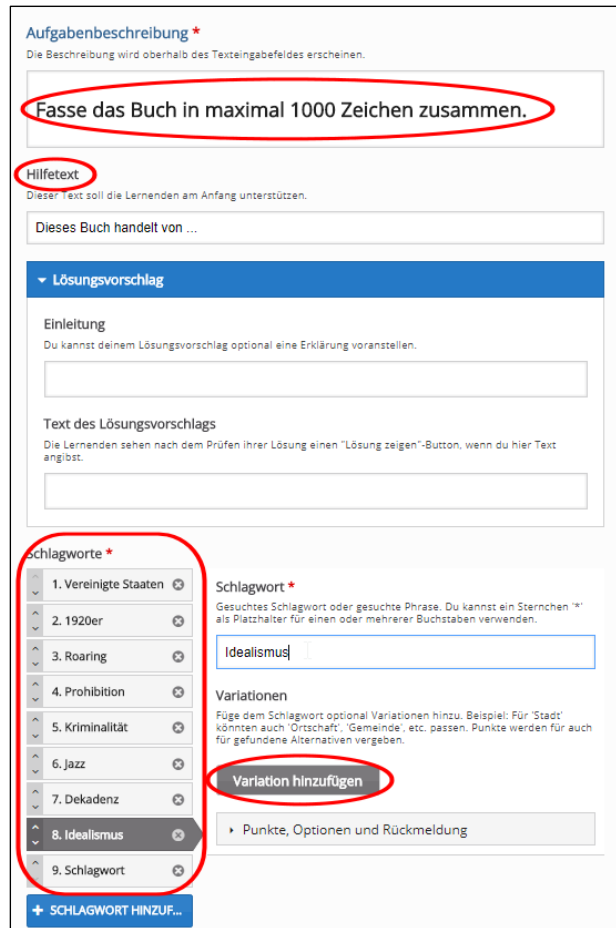
Da dieses Modul sehr umfangreiche Einstellungen ermöglicht werden wir es genauer beschreiben. Zuerst geben Sie die Aufgabenbeschreibung und gleich darunter einen kleinen Hilfstext vor, damit der Lernende weiß, wie er beginnen soll.

Den „Lösungsvorschlag“ können Sie übergehen. Beginnen Sie besser mit dem Anlegen der Schlagwörter, zu denen Sie „Variationen hinzufügen“ können: „1920er“ mit „Twenties“ und „Zwanziger“.

Mit „+ Schlagwort hinzufügen“ können Sie die Auflistung erweitern. Im Bereich „Allgemeine Rückmeldung“ können Sie jetzt die [Punktebereiche](#) festlegen und einen Kommentar dazu eintragen, wobei Sie das Prozentzeichen nicht hinter die Zahlen setzen sollten.

Im Bereich „Allgemeine Rückmeldungen“ können Sie durch Anklicken der Schaltfläche „BEREICH HINZUFÜGEN“ neue Punktebereiche anlegen und „Distribute Evenly“ sorgt für eine gleichmäßige Verteilung.

Bei den „Interaktionseinstellungen“ legen Sie die Minimal- und Maximalanzahl der Zeichen fest. Wenn der Lernende den Text eintippt, dann wird ihm die verbleibende Anzahl von Zeichen angezeigt, was sehr gelungen ist.



Bei „Größe des Eingabefelds“ haben wir das Maximum gewählt: „10 Zeilen“. Jetzt können Sie entscheiden, ob der Lernende die Aufgabe wiederholen darf und ob ihm die Bepunktung angezeigt werden soll. Danach geben Sie den Prozentsatz zum „Bestehen“ und zum „Meistern“ ein (25 bzw. 75, wieder ohne „%“).

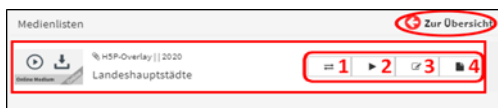
Praxistipp: Die Option legt fest, ob "Auf Groß-/Kleinschreibung achten" für alle Schlagworte aktiviert oder deaktiviert wird. So können kleinere Rechtschreibfehler übergangen werden.

Um „Bezeichnungen und Beschriftungen“ müssen Sie sich nicht kümmern, da ist alles richtig auf Deutsch voreingestellt. Klicken Sie jetzt bitte auf „Aktualisieren“.

Dann schauen Sie sich Ihr fertiggestelltes Modul an. Bei der jetzt folgenden Texteingabe werden die verbleibenden Zeichen angezeigt. Da alle Schlagwörter gefunden wurden (welch' Wunder!) gibt es die volle Punktzahl. Und einen Stern. Hurra!

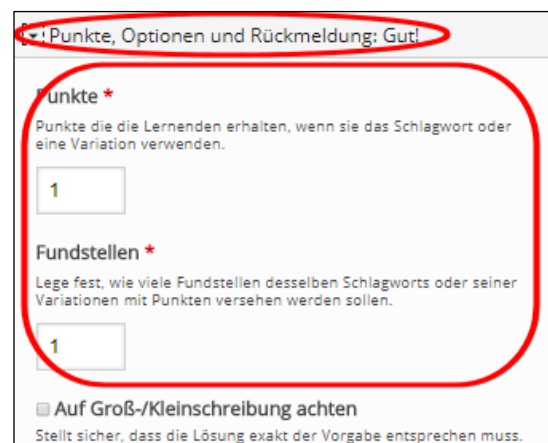


Wenn Sie jetzt der Ehrgeiz gepackt hat und Sie nachträglich noch umfänglich an der Punktebewertung herumfeilen möchten, dann ist das auch kein Problem.



Beenden Sie dazu bitte die Anwendung des Moduls und wählen Sie anschließend in Ihrer Medienliste das Symbol zum Editieren. Gehen Sie jetzt direkt zum Bereich der Schlagwörter.

Auf der rechten Seite unterhalb von „Variation hinzufügen“ finden Sie den Bereich „Punkte, Optionen und Rückmeldung“. Das ist der Ort, an dem die Punkte geboren werden. So können Sie für jedes gefundene Schlagwort beispielsweise 10 Punkte vergeben und jede weitere Fundstelle mit einer beliebigen Punktzahl belohnen. Seien Sie ruhig großzügig, es kostet Sie ja nichts und Ihre Lerngruppe wird begeistert sein.



Die Optionen „Auf Groß-/Kleinschreibung“ und „Kleine Rechtschreibfehler akzeptieren“ hatten Sie schon an anderer Stelle deaktiviert bzw. aktiviert. Belassen Sie es bei den Einstellungen. Ganz am Ende können Sie dem Lernenden noch Rückmeldung geben, wenn Schlagwörter oder deren Variationen verwendet wurden. Aber auch, wenn nicht.

Dieses Modul ist deswegen empfehlenswert, weil qualitativ und quantitativ Lerninhalte abgefragt werden und der Rechner endlich wieder einmal das macht, was er am besten kann: Rechnen.

Multiple Choice ***

Multiple-Choice-Fragen können eine oder mehrere richtige Optionen pro Frage haben. Die Lernenden erhalten im Laufe ihrer Fortschritte ein sofortiges Leistungsfeedback. Multiple-Choice-Fragen sind ein wirksames Beurteilungsinstrument und werden schulisch in der Regel eingesetzt am Ende einer Lerneinheit zur Konsolidierung des Lernstoffs.

Im Gegensatz zu den meisten anderen von H5P ist es in diesem Modul sogar möglich, eine oder mehrere richtige Antworten pro Frage zu ermöglichen. Das gestaltet sich erfreulicherweise recht angenehm. Wenn Sie ganz oben in der Eingabemaske „Medien“ angeklickt haben, dann öffnet sich ein neues Fenster.

Sie müssen zunächst entscheiden, ob Sie ein Bild oder ein Video hochladen möchten oder nicht. Wir haben uns für ein Bild von der letztjährigen Kirschblüte in Kiel entschieden. Wie immer können Sie es in H5P noch bearbeiten.

Dann sollten Sie einen Alternativtext eingeben, falls das Medium beim Nutzer aus irgendeinem Grund nicht angezeigt werden kann.



Den Hover-Text müssen Sie nicht zwingend eingeben, aber es ist immer ein schöner Effekt, wenn beim Herüberfahren des Mauszeigers über das Bild ein interaktiver Text erscheint.

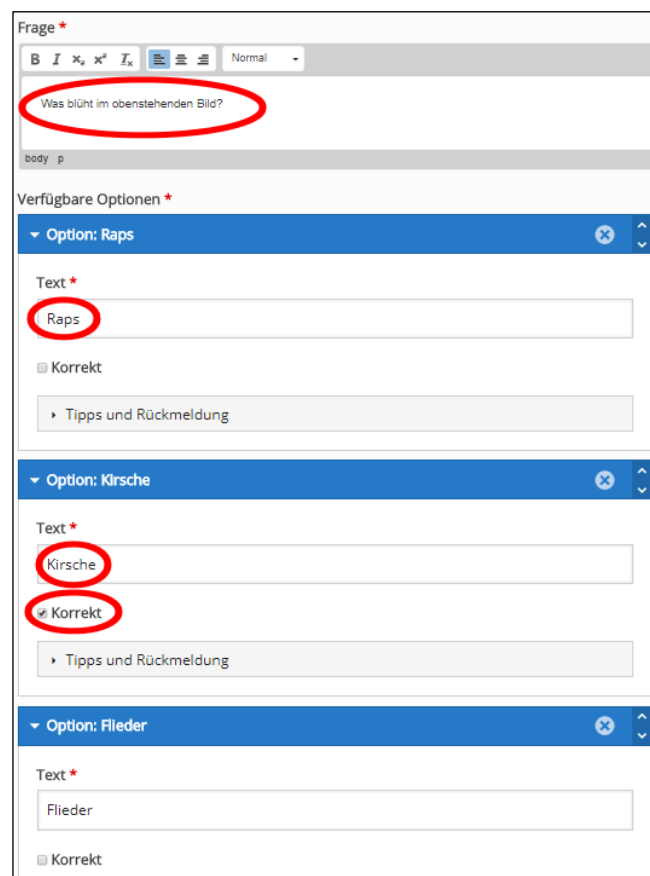
Praxistipp: Sie müssen aber kein Medium hochladen, um Multiple-Choice-Fragesets zu erstellen. Sie können mit dem Anklicken von „—“ auch einfach nur eine Frage stellen. Dann können die Informationen vom letzten Absatz wegfallen.

Jetzt kommen wir zum eigentlichen Multiple-Choice-Set. Zuerst beginnen Sie mit der Fragestellung. Dann fügen Sie in beliebiger Reihenfolge die Antwortmöglichkeiten ein: Raps, Kirsche und Flieder. Sie können aber auch mehr Optionen aufführen.

Unterhalb von jedem Begriff gibt es ein leeres Kästchen, das man Anklicken kann. Wir haben nur das unterhalb von Kirsche angeklickt, weil es die einzige richtige Antwort in diesem Set ist.

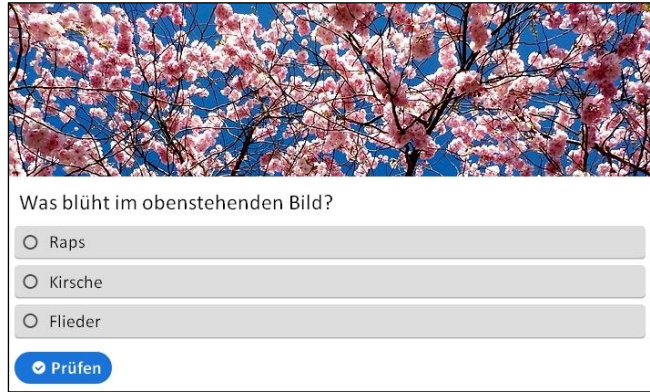
Sie haben aber die Möglichkeit hier beliebig viele richtige Antwortoptionen einzutragen.

In jeder Option können Sie mit Anklicken von „Tipps und Rückmeldung“ Hinweise für Ihre Lerngruppe geben. Das müssen Sie aber nicht zwingend.



Genauso wenig müssen Sie Änderungen über die beiden darunter befindlichen Schaltflächen „Verhaltenseinstellungen“ bzw. „Bezeichnungen und Beschriftungen“ vornehmen.

Speichern Sie nun bitte das fertige Modul ab und schauen Sie sich das Ergebnis Ihres Multiple-Choice-Sets an. Jede Frage mit ihren Antwortmöglichkeiten wird einzeln aktualisiert und gespeichert.



Wenn Sie eine Liste von Fragen erzeugen möchten, nutzen Sie besser das vorher beschriebene Modul Kolumne (Column) mit diesem Tool.

Virtual Tour (360°) ***

Panoramafotos (aber auch normale Bilder) können mit Erklärungen, Videos, Tönen und interaktiven Fragen angereichert werden. Sie können miteinander verknüpft werden, um den Eindruck zu vermitteln, dass man sich zwischen den verschiedenen Standpunkten bewegen kann. Mit diesem Modul kann man virtuelle Rundgänge durch reale Orte erzeugen, die ansonsten für die Lerngruppe nicht erreichbar wären.

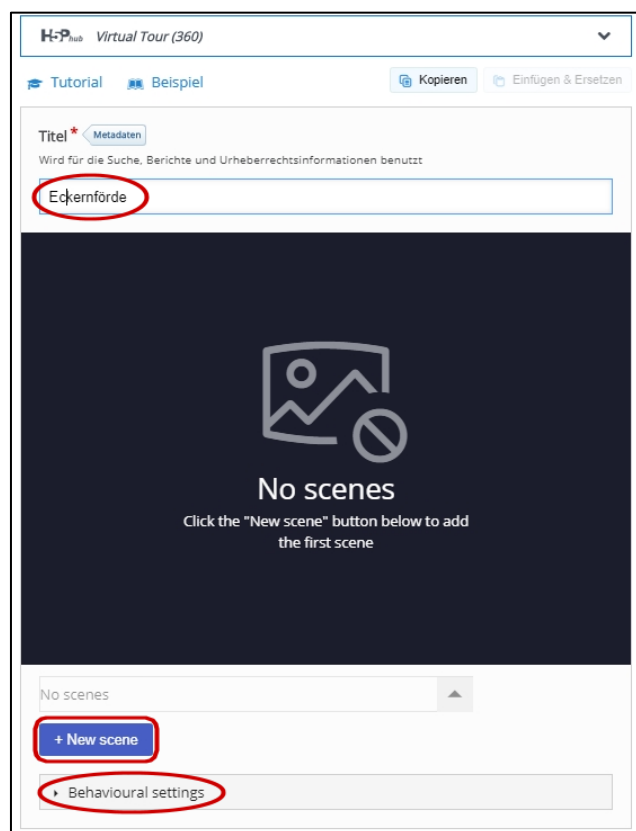
Im 3-Sterne-Bereich ist dieses Modul nur gelandet, weil das Anfertigen von Panoramabildern ein wenig Übung benötigt.

Die meisten Kameras bieten eine Funktion für Panoramabilder. Im Display wird angezeigt, wo genau die Anschlussfotos erfolgen sollen. Ansonsten nutzt man ein Panoramaprogramm, die es in großer Anzahl kostenfrei gibt. In beiden Fällen ist es übrigens ratsam, bei den Aufnahmen ein Stativ zu benutzen.

Technischer Hinweis: Wenn das Panoramafoto im Verhältnis größer als 2:1 (Breite/Höhe) ist, dann wird das Bild von H5P entsprechend gestaucht.

Das Befüllen des Moduls geht recht einfach vor sich. Zuerst gibt man einen Titel ein, der für das gesamte Projekt steht. Dann klickt man „+ New scene“, um das erste Bild (Hafenbild) zu laden. Sobald es geladen ist, wird es in der Mitte im schwarzen Feld als Vorschau angezeigt.

Unter „Behavioural settings“ gibt es zwei Einstellmöglichkeiten: bei „Global Audio“ können Sie eine Sprachdatei hochladen, welche Informationen zum gesamten Projekt bietet.



Darunter können sie die Aufbereitungsqualität (Rendering) festlegen. Voreingestellt ist die höchste Qualität 128x128.

Sollten Sie einen sehr langsamen Internetanschluss haben, dann können Sie einen geringeren Wert einstellen, was die Hochladegeschwindigkeit erhöht, allerdings auch die Wiedergabequalität zunehmend verschlechtert.

Wenn das Bild in der Vorschau geladen ist, dann werden Ihnen bei „Scene type“ zwei Varianten angeboten.

1. „360 image“ erzeugt ein Bild, in dem Sie sich mit der Maus interaktiv frei bewegen können.
2. Bei „Static image“ wird dagegen lediglich das statische Panoramabild angezeigt.

Bei „Scene Background“ wird das Panoramabild in einer Vorschau angezeigt.

Bei „Bild bearbeiten“ können Sie das Panoramabild beschneiden. Sie können es übrigens auch in beide Richtungen drehen, wenngleich sich mir der Sinn dieser Möglichkeit nicht erschlossen hat.

Vergessen Sie bitte zu „Speichern“.

Hinter „Urheberrecht bearbeiten“ finden Sie die üblichen Eingabemöglichkeiten.

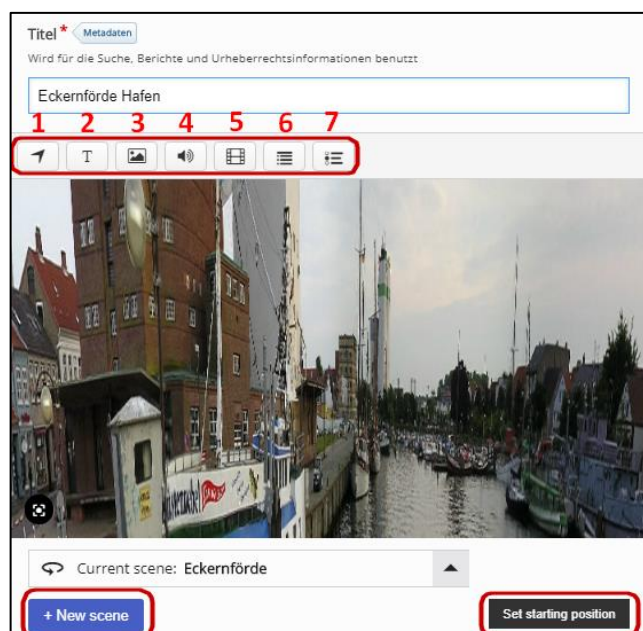
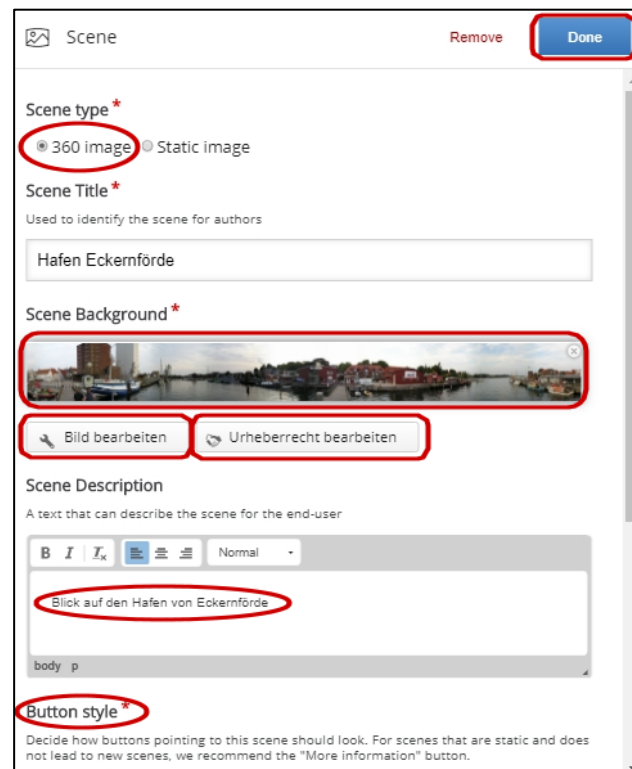
Bei „Button style“ entscheiden Sie, wie die Schaltflächen aussehen sollen, die auf diese Szene zeigen. Wenn Sie oben „360 image“ gewählt haben, dann belassen Sie es bei der Voreinstellung „New scene (arrow)“ (also neue Szene mit Pfeil anklicken). Für Szenen, die statisch sind und nicht zu neuen Szenen führen, ist die Schaltfläche "More information (plus)“ (also weitere Informationen mittels Plus-Zeichen) zu empfehlen.

Für jede einzelne Szene können Sie übrigens bei „Audio track“ eine eigene Tondatei hochladen. Klicken Sie bitte abschließend oben rechts auf „Done“.

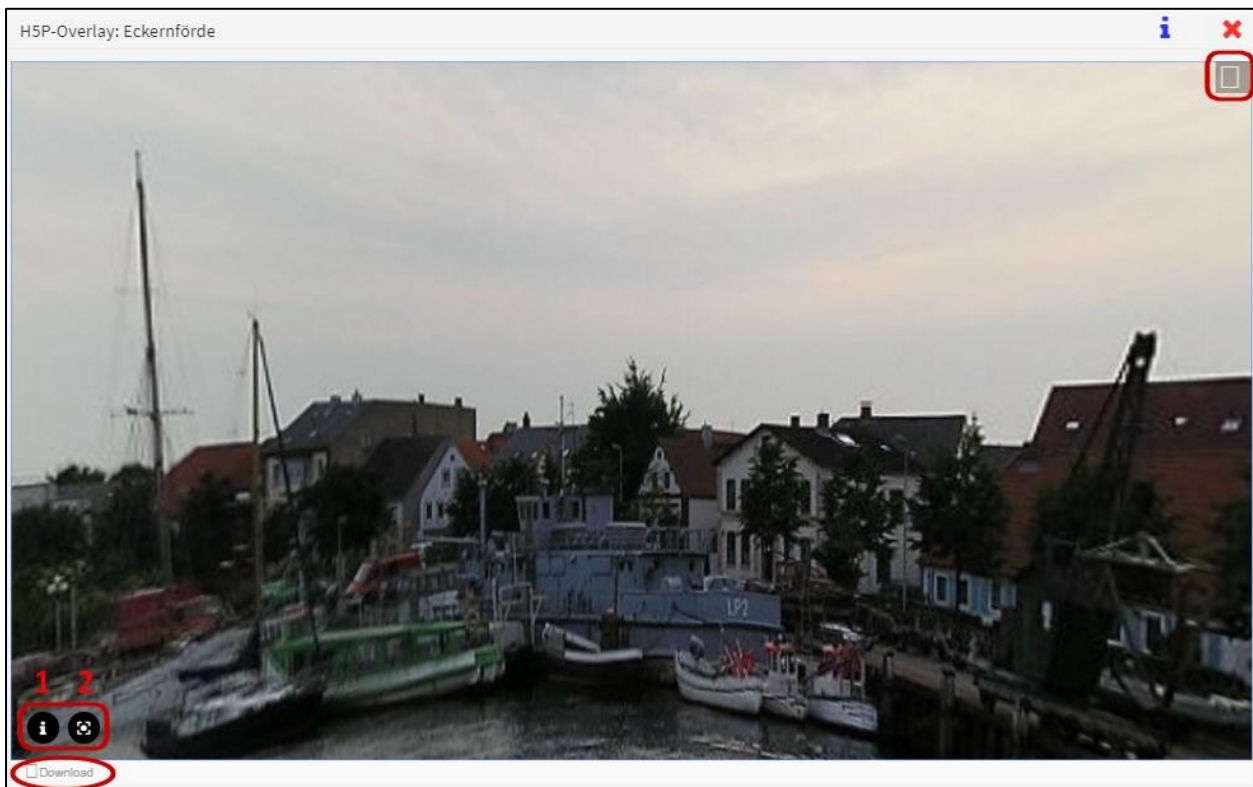
Jetzt wird eine Vorschau angezeigt. Mit den 7 Schaltflächen können Sie nun komfortabel für jede Szene alle Einstellungen ändern oder um andere H5P-Module erweitern:

1	Szene auswählen
2	Beschriftung ändern
3	Bild ändern
4	Audiodatei ändern
5	Video verlinken
6	Modul „Summary“ hinzufügen
7	Modul „Single Choice Set“ hinzufügen

Mit „Set starting position“ (unten rechts) legen Sie jetzt noch fest, aus welchem Blickwinkel die Szene gestartet werden soll. Mit „New scene“ können Sie eine neue Szene anlegen.



Sie haben es bestimmt bemerkt: Mit diesem Modul können beispielsweise ganze interaktive Reiseführer erstellt werden.



Wenn das Modul aufgerufen wird, startet es mit dem von Ihnen gewählten Blickwinkel. Mit dem Symbol oben rechts können Sie die Vollbilddarstellung starten und mit der „Esc-Taste“ kehren Sie zurück in den Fenstermodus.

Die beiden Symbole unten links haben folgende Bedeutung:

1	Anzeige der Informationen, die Sie zu dem Bild eingegeben haben
2	wieder zum voreingestellten Blickwinkel zurückkehren

Mit „Download“ darunter können Sie das Modul auf ihren Rechner laden (falls bei Ihnen vorhanden).

Vier Sterne de luxe

Richtig, jetzt befinden Sie sich bereits im Delikatessenbereich von H5P. Aber als versierte NutzerInnen der meisten kleineren Module werden Sie selbst hier mit Sicherheit kaum Probleme bekommen.

Branching Scenario ****

Dieses Modul ist ein flexibler Inhaltstyp, der es Lehrkräften ermöglicht, eine Vielzahl interaktiver Inhalte und Wahlmöglichkeiten zu präsentieren. Der Lernende kann dann den gewünschten (beispielsweise leichten oder schweren) Lernweg beschreiten.
Dieses Modul verwendet werden, um selbstgesteuertes Lernen zu ermöglichen.

Die Inhalte in diesem Modul (deutsch Verzweigungs- oder Entscheidungsszenario) können videobasiert sein oder direkt auf eine große Auswahl anderer H5P-Inhaltsarten zurückgreifen: *Course Presentation*, *Text*, *Image*, *Image Hotspots*, *Video* und *Interactive Video*.

Das Modul ermöglicht es Autoren, den Inhalt als Baum mit mehreren Zweigen und Endungen zu strukturieren. Die Bewertung des Lernenden kann nach dem gewählten Ende oder der auf dem Weg gesammelten Punkte festgelegt werden.

Es können beliebig viele Verzweigungen und Endungen mit unterschiedlichem Feedback erstellt werden. Dabei kann die Auswahl so eingestellt werden, dass sie zu jedem anderen Knoten innerhalb der Interaktivitätsbaumstruktur führt.

Bei diesem Modul ist die Planung der Aufgaben besonders wichtig und es ist fast unerlässlich diese vor Beginn der Programmierung zu skizzieren. Zur Erstellung eines *Branching Szenarios* geht man in folgenden Schritten vor:

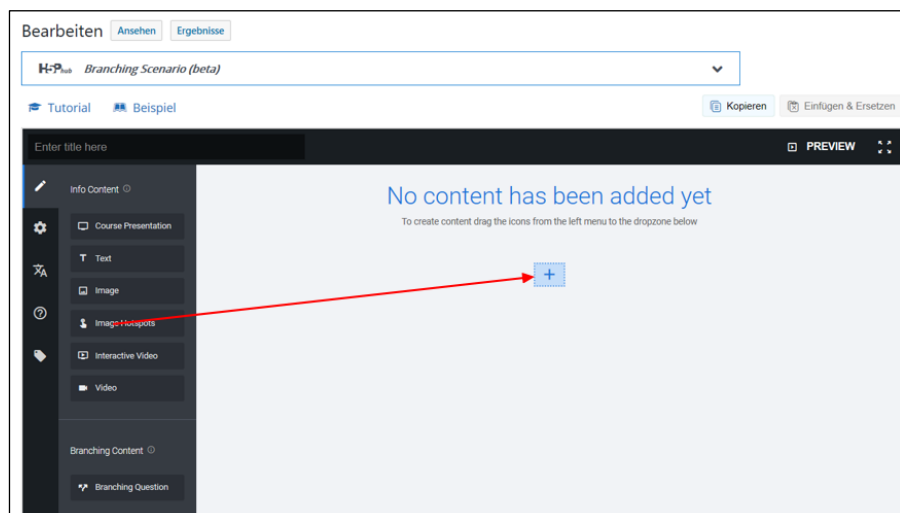
Schritt 1: Titel eintragen

Beginnen Sie die Erstellung eines Szenario mit dem Hinzufügen des Titels, der den Inhalt in der Liste der von ihnen erstellten H5P-Module identifiziert und für den Benutzer nicht sichtbar ist.

Schritt 2: Neue Inhalte hinzufügen

Man beginnt mit einer leeren Leinwand. Um Inhalt zu erstellen ziehen Sie einen Inhaltstyp aus der linken grauen Menüleiste und legen Sie ihn auf eine sogenannte *Dropzone*.

Das wird den Inhaltstyp-Editor laden. Erstellen Sie die Inhalte wie gewohnt.



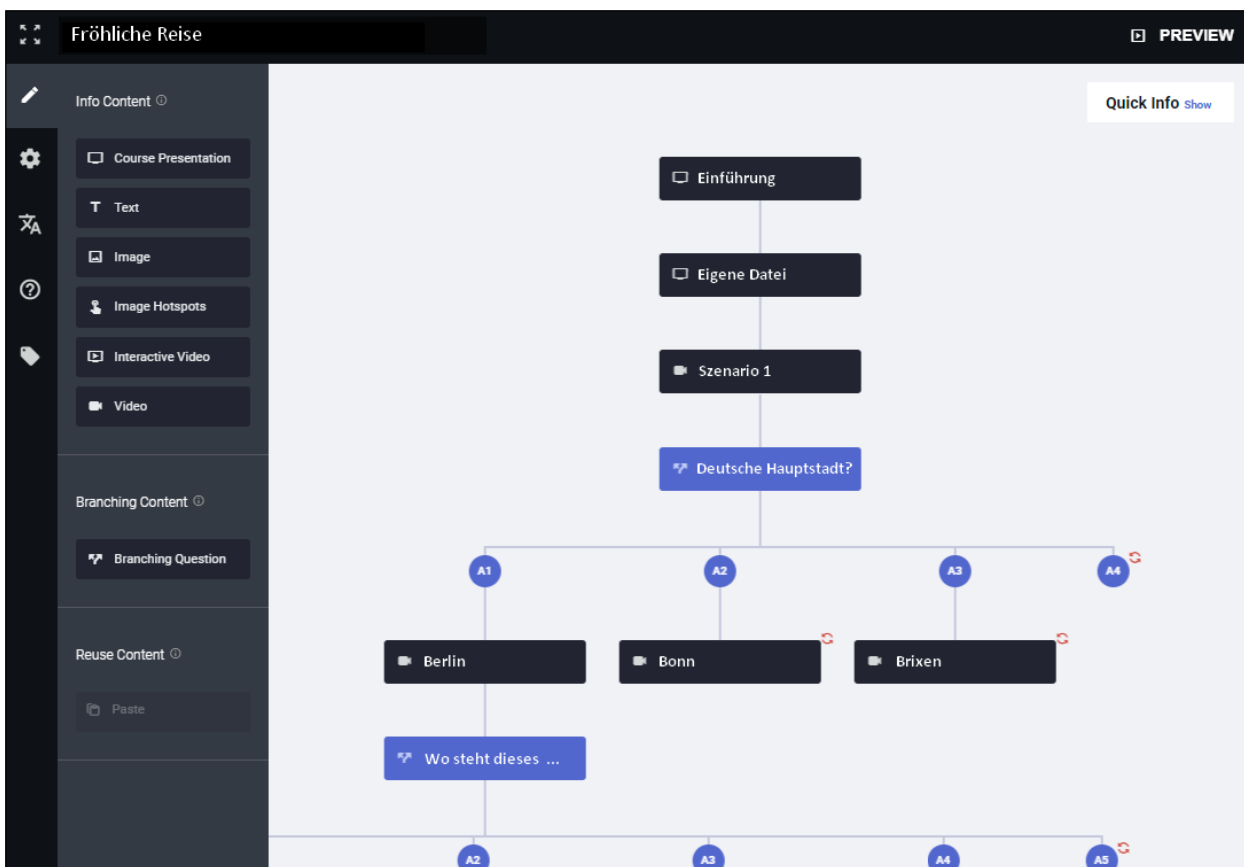
Schritt 3: Verzweigungslogik hinzufügen

Die Verzweigungsfrage bestimmt die Verzweigungslogik. Fügen Sie so viele Alternativen hinzu, wie Sie wünschen. Jede Alternative wird den Benutzer auf einen anderen Pfad führen.

Schritt 4: Auswahl der Alternativen

Legen Sie fest, was geschehen soll, wenn eine Alternative gewählt wird. Dafür gibt es vier Möglichkeiten:

1. Der Benutzer sieht einen neuen Inhalt: Ziehen Sie einen neuen Inhalt unter diese Alternative.
2. Der Benutzer sieht eine neue Verzweigungsfrage: Ziehen Sie eine neue Verzweigungs-Frage unter diese Alternative
3. Der Benutzer wird in einige der bestehenden Filialen zurückgeschickt: Öffnen Sie die Gruppe "Verzweigungsoptionen" und wählen Sie unter "Sonderaktion, falls ausgewählt" die Option "In einen anderen Zweig springen". Wählen Sie dann den Zweig aus, zu dem Sie springen möchten
4. Das Szenario soll mit einer benutzerdefinierten Rückmeldung und optionaler Bewertung enden: Öffnen Sie die Gruppe "Verzweigungsoptionen" und wählen Sie dann bitte unter "Sonderaktion, falls ausgewählt" das „Benutzerdefiniertes Endszenario" aus. Füllen Sie unten bitte auch die Gruppe "Feedback" aus. Falls Sie die Gruppe "Feedback" leer lassen führt das zum "Standard-Endszenario".



Schritt 5: Vorhandene Inhalte hinzufügen

Sie müssen Inhalte nicht von Grund auf neu erstellen, sondern können im *Branching Scenario* auch vorhandenen H5P-Content verwenden.

- So kopieren Sie vorhandenen Inhalt: Öffnen Sie den Inhalt, den Sie kopieren möchten und wählen Sie oben "Kopieren".
- Zum Kopieren von Inhalten, die im *Branching Scenario* erstellt wurden: Klicken Sie auf das Symbol "Einstellungen" neben jedem Inhalt und wählen Sie "Kopieren".
- Zum Einfügen von Inhalten aus der Zwischenablage: Ziehen Sie "Einfügen" aus dem linken Menü und legen Sie ihn auf dem Bildschirm in einer *Dropzone* ab.

Schritt 6: Feedback

Nachdem Alternativen ausgewählt oder Inhalte angesehen wurde können Sie dem Benutzer ein optionales Feedback geben. Das erscheint, nachdem vom Benutzer eine Alternative ausgewählt oder der Inhalt betrachtet wurde. Bei dem Anklicken von "Szenario beenden" wird die Rückmeldung auf dem Endbildschirm angezeigt.

Schritt 7: Startbildschirm

Das ist der Einführungsbildschirm, auf dem Sie Ihren Kurs vorstellen können. Zur Konfiguration gehen Sie zu den Einstellungen und füllen Sie den Abschnitt "Startbildschirm konfigurieren" aus.

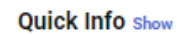
Schritt 8: Bewertung

Das *Branching Scenario* bietet grundsätzlich zwei Arten der Bewertung an. Sie erscheint, nachdem der Benutzer eines der Endszenarien erreicht hat. Konfigurieren Sie die Bewertungsart unter "Einstellungen/Verhaltenseinstellungen/Bewertungsoptionen".

- Die statisch eingestellte Bewertung für jedes Endszenario ist als Standard gesetzt, wobei der Autor Punkte für jedes Endszenario vergibt.
- Bei dynamisch eingestellter Berechnung der Punkte aus den Antworten der Benutzer vergibt der Autor Punkte für jeden Inhalt und für jede alternative Frage innerhalb der Verzweigung. Die Endpunktzahl wird als Summe der Punkte berechnet, die der Benutzer bis zum Ende des Szenarios verdient hat.
- Keine Bewertung: Bei Erreichen des Endes des Szenarios erhält der Benutzer nur noch Feedback.

Schritt 9: Legende

Sie können jederzeit auf die "Legende" zugreifen, indem Sie die weiße Schaltfläche "Quick-Info" oben rechts auf dem Bildschirm anklicken.



- Wenn die Alternative so eingestellt ist, dass sie zu einem bestehenden Pfad zurückspringt, dann erscheint ein Symbol mit zwei Pfeilen daneben. Klicken Sie auf dieses Symbol, um zu sehen, wohin die Alternative führt.
- Wenn die Alternative dagegen den Pfad beendet, dann wird sie als umrandeter Kreis (wenn kein Endszenario gesetzt ist) oder mit einer Zielflagge (wenn ein Endszenario gesetzt ist) markiert.

Schritt 10: Preview

Sie können jederzeit eine Vorschau Ihrer Inhalte ansehen. Entweder von Anfang an durch Klicken auf den "Preview"-Button oben rechts oder von einem bestimmten Knoten durch Klicken auf "Spart Preview" im Knotenmenü.



Schritt 11: Vollbildmodus

Sie können jederzeit auch das Symbol mit den vier Pfeilen in der linken oberen Ecke anklicken, um den *Branching Scenario*-Editor im Vollbildmodus zu öffnen.



Hinweis: Da sich dieser Inhaltstyp noch in der Betaphase befindet können sich Abläufe und Bezeichnungen jederzeit noch kurzfristig ändern.

Course Presentation ****

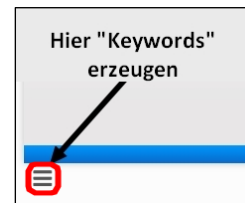
Lehrkräfte können ihre ganze Kreativität auf einer unendlichen 3D-Leinwand einsetzen. Bilder, Text und andere H5P-Inhaltstypen können kombiniert werden, um Präsentationen zu erstellen. Dadurch gibt es vielfältige schulische Einsatzmöglichkeiten, wenngleich der Editor noch experimentell ist und sich am besten für fortgeschrittene H5P-Lehrkräfte und Autoren eignet.

Dieses Präsentationsmodul ähnelt einer Mischung von Präsentationsprogrammen wie MS Powerpoint und weitaus komplexeren Desktop-Publishing-Programmen wie Adobe Indesign oder MS Publisher. Weil H5P aber ein browsergestützter *cloud-service* ohne nutzerseitige Softwareinstallation ist, fällt die Bedienung leider ein wenig unkomfortabler aus.

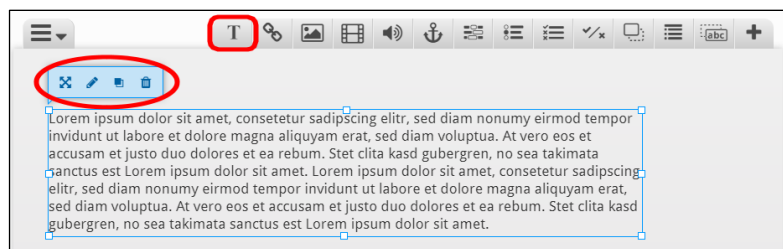
Mit „Course Presentation“ lassen sich allerdings fast alle interaktiven Module von H5P unkompliziert zusammenführen und die Interaktivität der digitalen Welt kann voll genutzt werden.

Obwohl der Startbildschirm auf den ersten Blick ein wenig verwaist erscheint, dann aber wegen der vielen kleinen Symbole kompliziert wirkt, ist „Course Presentation“ dennoch recht einfach zu bedienen, denn dieses Modul ist schlüsselwortgesteuert („Keyword“).

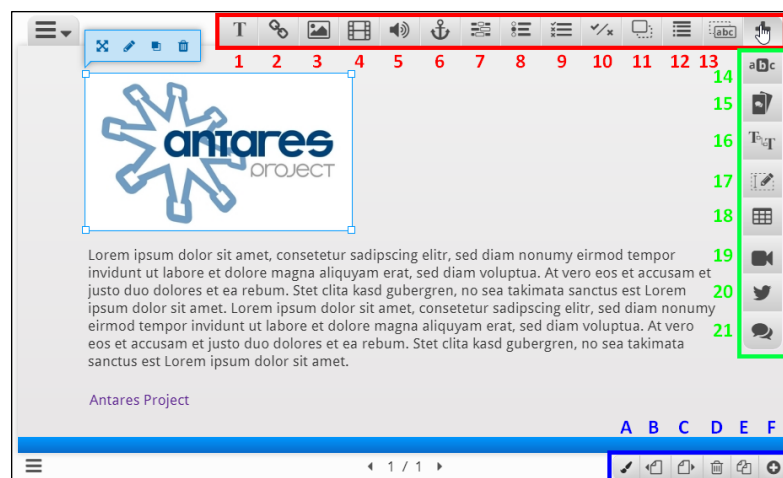
Wir beginnen also mit dem Hinzufügen eines sogenannten „Keywords“ ganz unten links. „Textseite 1“ nennen wir unsere erste Folie und mit dem Drücken der Enter-Taste ist sie angelegt. Ihre Schlüsselwörter können übrigens später gut zum Navigieren zwischen den verschiedenen Folien verwendet werden. Deswegen ist es sinnvoll, an dieser Stelle möglichst genaue Bezeichnungen zu vergeben.



Aus der umfangreichen Symbolleiste oben rechts wählen wir das erste Element aus: Das „T“ steht für Textbaustein einfügen. Ein rechteckiger Rahmen öffnet sich, in den wir Text einfließen lassen. Mit den kleinen blauen Symbolen lässt er sich editieren.



Wir klicken nun auf das zweite Symbol und fügen einen Link ein. Mit dem dritten Symbol fügen wir eine Grafik hinzu. Auch ansonsten werden Sie weiter rechts auf der Symbolleiste auf viele alte Bekannte wiedertreffen, die Ihnen inzwischen recht vertraut geworden sein müssten. Daher ist die Erstellung einer Präsentation insgesamt kinderleicht, wenn man das Grundprinzip erst einmal verstanden hat.



Damit ist die erste Seite (Folie) Ihrer Präsentation bereits fertig gestellt. Unten links klicken Sie wieder das kleine Symbol an, um ein „Keyword“ für die zweite Folie einzugeben. Mit dem Symbol oben links können Sie zwischen den Folien hin- und herspringen, indem Sie das jeweilige Schlüsselwort anklicken.

Die vielen Symbole am Rand haben folgende Bedeutung:

1	Textbaustein einfügen
2	Hyperlink einfügen
3	Bild bzw. Grafik einfügen
4	Videoclip einfügen
5	Tondatei einfügen
6	mit diesem Symbol kann der Lernende direkt zu einer anderen festgelegten Folie gelangen
7	Einfügen des Moduls „Fill in the Blanks“ (Lückentext)
8	Einfügen des Moduls „Single Choice Set“
9	Einfügen des Moduls „Multiple Choice“
10	Einfügen des Moduls „True/False Question“
11	Einfügen des Moduls „Drag and Drop“
12	Einfügen des Moduls „Summary“
13	Einfügen des Moduls „Drag Text“
14	Einfügen des Moduls „Mark the Words“
15	Einfügen des Moduls „Dialog Cards“
16	Einfügen eines Bereichs mit fortlaufendem Text
17	Einfügen eines Bereichs zum Exportieren von Text
18	Einfügen einer Tabelle
19	Einfügen zum Erstellen eines interaktiven Videos (Overlay erzeugen)
20	Erzeugen eines „Twitter User Feeds“ (dazu kommen wir noch später)
21	„appear.in“ für chat und talk einfügen (dazu mehr auch erst später)
A	Hintergrund für die jeweilige Folie hinzufügen (Bild im Format 2:1 oder Farbwahl)
B	Eine Folie zurück
C	Eine Folie vor
D	Diese Folie entfernen
E	Folie kopieren (sehr praktisch, wenn man viele Seiten im gleichen Layout produzieren möchte)
F	Folie hier hinzufügen

Insgesamt ist „Course Presentation“ eines der Modul in H5P, welches die Digitalität am stärksten nutzt. Allerdings fehlt die Funktion „Rückgängig machen“ wegen der Internetbasierung manchmal schmerzhaft. Dafür kostet es aber auch nichts.

Quiz (Question Set) ****

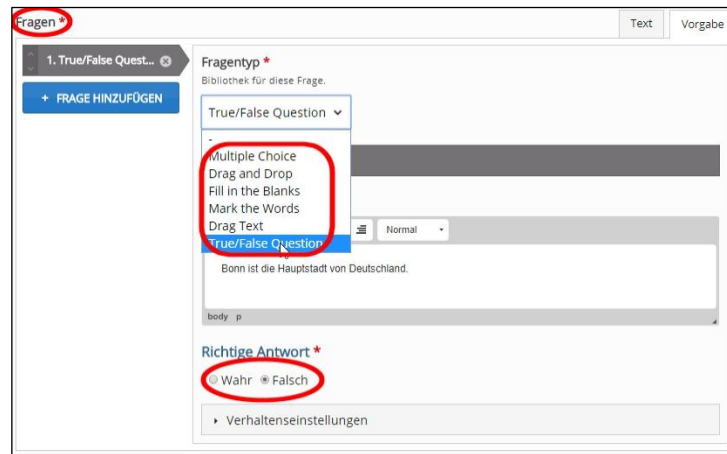
Dieses Modul ermöglicht Lehrkräften die Erstellung von Fragebögen mit Multiple-Choice-Fragen oder als Fragen zur Texteingabe. Diese können in andere H5P-Inhaltstypen wie Interaktives Video aufgenommen werden.

Das Modul eignet sich gut zum Wiederholen und Üben.

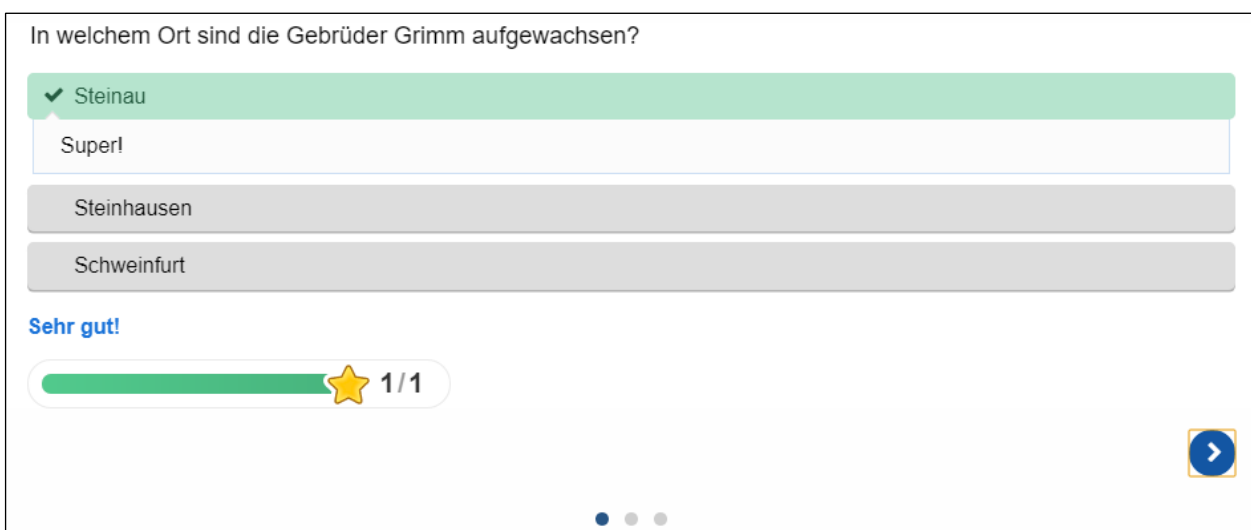
Mit diesem Modul lässt sich schnell ein umfangreicher Test mit den unterschiedlichsten H5P-Fragetypen erstellen, die in diesem Handbuch allesamt beschrieben wurden.

Es lassen sich verschiedene Antworttypen (z.B. richtig/falsch) frei wählen kann. Zudem kann man sowohl die Reihenfolge der Fragesets wie auch die Abfolgen der Fragen per Zufallsgenerator variieren. Dadurch können sich Lerngruppen die Schemata nicht merken, sondern müssen die Inhalte erlernt haben.

Überspringen Sie einfach alle Einstellmöglichkeiten, bis Sie zum Kernbereich des Fragen-Sets kommen: „Frage“. Wir entscheiden uns bei der ersten Frage für eine Richtig/Falsch-Frage. Im darunterliegenden Textfeld tragen wir unsere (falsche) Behauptung ein, was wir weiter unten bestätigen müssen.



Dann können Sie oben links auf das blaue Textfeld klicken, um die nächste Frage auszuwählen. Dabei ist der Fragentyp erneut frei wählbar. Selbstverständlich können Sie alles noch mit Bildern hinterlegen. Nur an den komplexen Voreinstellungen sollten Sie nichts weiter ändern, weil sonst die Ergebnisausgabe für Ihre Lerngruppe fehlerhaft sein könnte.



Selbstverständlich gibt es auch hier wieder die Möglichkeit, Lob (und Tadel) auszusprechen und Sterne zu vergeben, die sogar für das gesamte Set zusammengezählt werden.

Timeline ****

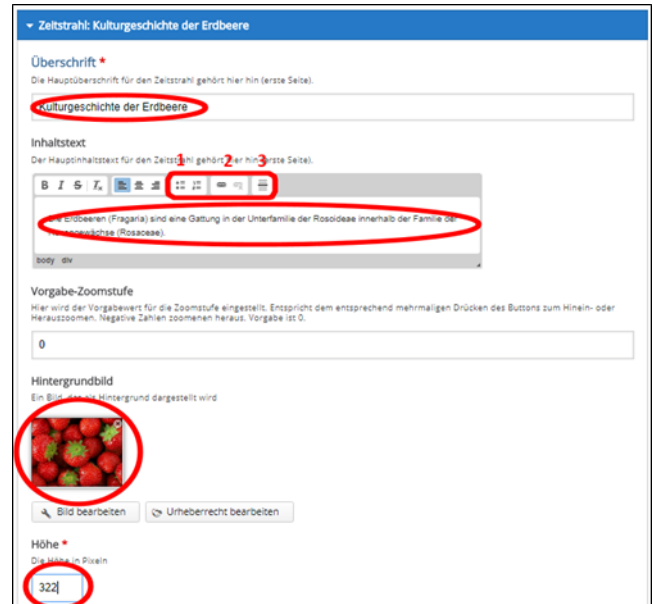
Dieses Modul ermöglicht es Lehrkräften, eine Abfolge von Ereignissen in eine chronologische Reihenfolge zu bringen. Für jedes Ereignis können Sie Bilder und Text hinzufügen, aber auch Inhalte von YouTube, Flickr, Vimeo, Google Maps oder SoundCloud. Zeitleisten können für jeden Einsatz historischer Ereignisse im Geschichtsunterricht benutzt werden oder für aktuelle kurzfristige globale Veränderungen. Es hilft den Lernenden, die Reihenfolge bestimmter Ereignisse zu erlernen durch visualisierte Informationen.

Mit diesem ausgesprochen interessanten Modul kann man als geübter Nutzer relativ einfach einen interaktiven Zeitstrahl gestalten. Dieses Rich-Media-Objekt ordnet alle Elemente in einer bestimmten Reihenfolge an, um komplexe Ereignisse, Entwicklungen und historische Präzedenzfälle im Zusammenhang mit dem Unterrichtsstoff zu erklären. Das Modul erstellt eine Zeitleiste mit von Ihnen definierten Daten, auf die die Teilnehmer durch Anklicken verschiedener Elemente kurze Beschreibungen von Personen, Orten, Ereignissen oder anderen von Ihnen hinzugefügten Elementen lesen können.

Praxistipp: Eignen Sie sich bitte aber zuerst ausreichend Kenntnisse aus den Einzelmodulen an, ansonsten wird Ihnen die Arbeit mit der Timeline nicht viel Freude bereiten.

Zunächst benötigen Sie eine Überschrift für Ihre Timeline. Wir haben „Kulturgeschichte der Erdbeere“ gewählt.

Als nächstes benötigen Sie einen einführenden Text für die Startseite. Sie stellen dabei fest, dass Ihnen jetzt erweiterte Formatierungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen. Zum einfacheren Verständnis haben wir diese nummeriert. Anschließend sollten Sie noch ein passendes Foto für die Startseite hochladen.

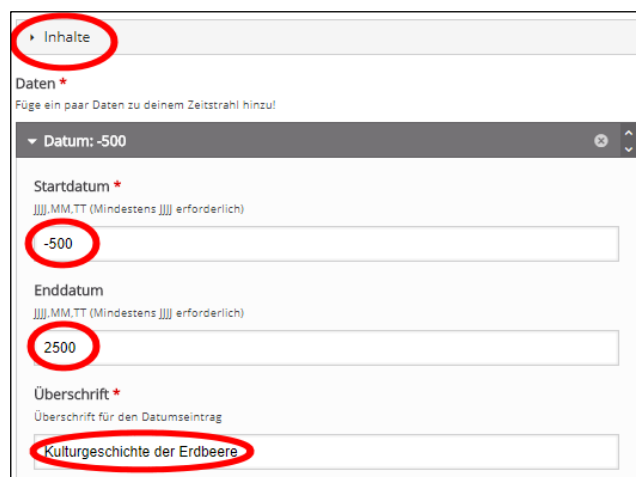


1	Aufzählung einfügen bzw. nummerierte Aufzählung einfügen/entfernen
2	Link einfügen oder nachbearbeiten/Link entfernen
3	horizontale Linie einfügen

Abschließend klicken Sie bitte die Schaltfläche „Inhalte“ an, denn jetzt gilt es, den zeitlichen Gesamtbereich Ihrer Timeline festzulegen.

Bei dem großen Zeitraum, den die Erdbeere auf Erden bereits hinter sich hat, da reichen Jahreszahlen für Start- und Enddatum völlig aus. Geben Sie jetzt noch eine „Überschrift“ für den Datumseintrag ein.

Praxistipp: Möchten Sie Ihren Zeitstrahl genauer eingrenzen, dann beachten Sie bitte, dass Daten nach dem Muster JJJJ,MM,TT eingegeben werden. Die Kommas müssen Sie beachten.



Jetzt können Sie sich nun den einzelnen Einträgen auf Ihrem Zeitstrahl widmen, die hier als „Items“ bezeichnet werden. Klicken Sie also bitte auf „Item hinzufügen“.

Sobald Sie das Startdatum eingegeben haben, werden Sie feststellen, dass ganz oben im grauen Feld nicht mehr „Item“ steht, sondern „Datum: -234“. Geben Sie jetzt das „Enddatum“ dieses Zeitabschnitts ein und wählen eine passende „Überschrift“ dafür.

Glücklicherweise können Sie im Eingabefeld „Inhaltstext“ an dieser Stelle ganze Textblöcke hineinkopieren, die Sie sogar gliedern können. Jetzt können Sie ihren Text noch nach Lust und Laune verschlagworten.

Datum: -234

Startdatum *
 YYYY.MM.TT (Mindestens YYYY erforderlich)
 -234

Enddatum
 YYYY.MM.TT (Mindestens YYYY erforderlich)
 200

Überschrift *
 Überschrift für den Datumseintrag
 Ursprünge

Inhaltstext
 Inhalt für den Datumseintrag

B I S Ix [Rich Text Editor]
 Normal
 Absatzformat
 Aus archäologischen Funden kann man schließen, dass war und eine Rolle in der menschlichen Ernährung hatte
 Überschrift 2
 Überschrift 3
 Normal

Schlagworte
 Gib Schlagworte (Kategorien) ein.

Das müssen Sie aber nicht, sondern nehmen sich mit „Item“ den nächsten Zeitabschnitt vor. Hier heißt er „Erste Erwähnungen“. Nun können Sie immer mehr Zeitabschnitte hinzufügen. Nach dem Speichern ist das Werk vollendet.

Kulturgeschichte der Erdbeere ➔

234 v. Chr. Ursprünge

Die Erdbeeren (*Fragaria*) sind eine Gattung in der Unterfamilie der Rosoideae innerhalb der Familie der Rosengewächse (*Rosaceae*).

Timeline events:

- Erste Erwähnungen
- Ursprünge
- Mittelalter
- Anbau in Europa
- Neue Sorte
- Erdbeeren in Kosmetika
- komm Erdbeeren weltweit Produ
- Erdbeeren bei WECK als Markenzeichen

Timeline axis: 0, 100, 500, 1000, 1300, 1700, 2000, 2100

Geschafft: Die Königsklasse erreicht

Fünf Sterne jetzt auch für Sie. Super. Wenn Sie bisher alles gut überstanden haben, dann wird auch das Erstellen eines Overlays für ein lizenziertes Video ein Kinderspiel werden.

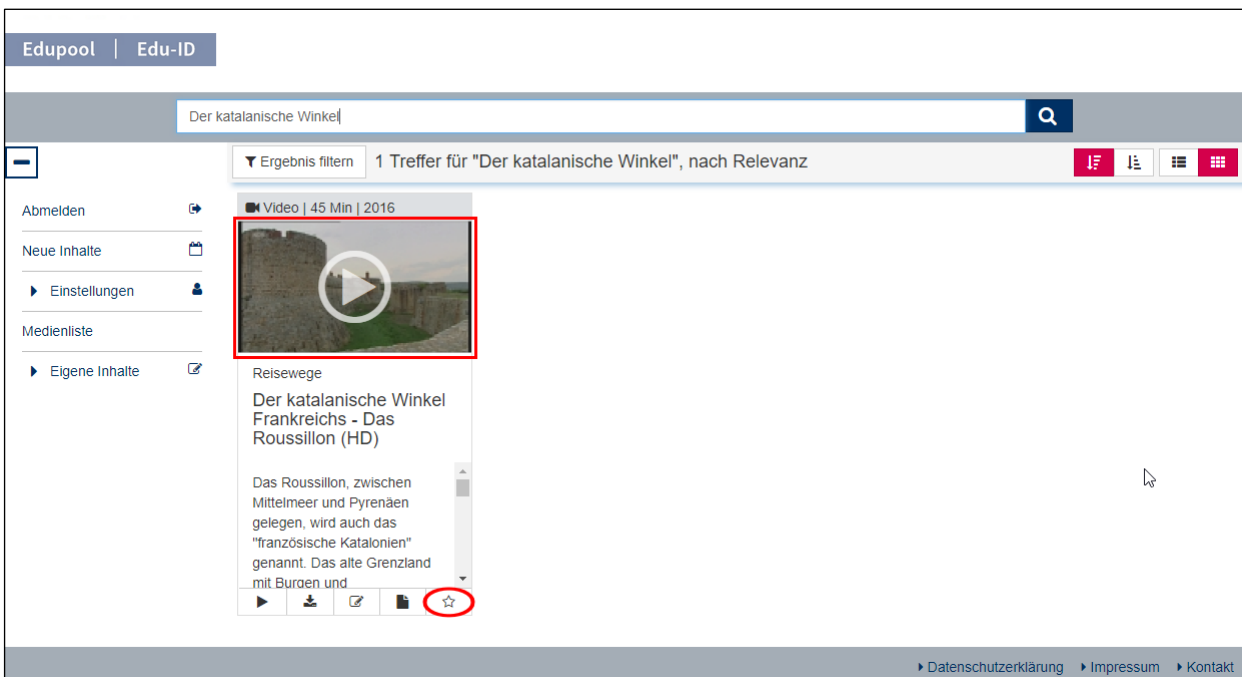
Interactive Video *****

Dieses Modul versieht einen Videoclip mit didaktisch gewollten Zusätzen wie Fragen oder anderem Bildmaterial an von Ihnen gewünschten Stellen oder es verändert die Steuerungsmöglichkeiten für Ihre Lerngruppe (*Overlay*).

Dieses Modul ist vielfältig interaktiv einsetzbar und ersetzt statische „Filmvorführungen“.

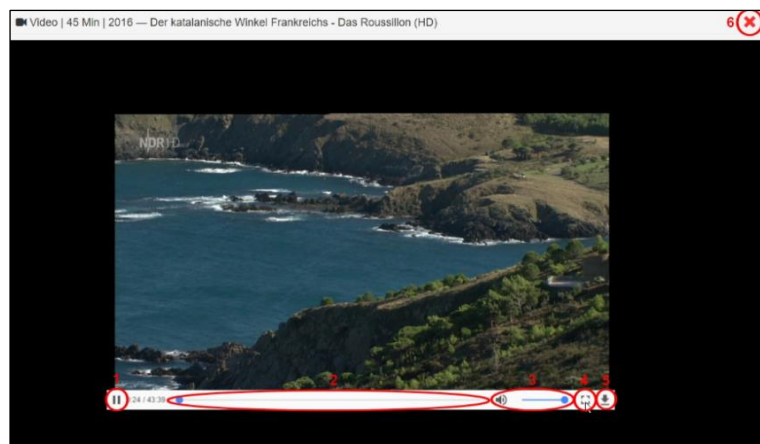
Schritt 1: Ein Medium aussuchen

Da für unsere Lerngruppe das Thema „Der katalanische Winkel Frankreichs“ ansteht, geben wir die ersten drei Wörter in das Suchfeld ein und klicken rechts davon die Lupe an. Als Ergebnis wird ein Video angezeigt, das wir sofort durch einfaches Anklicken ansehen können.



Das Video startet dann in dem in Edupool eingebetteten Player und Sie haben wie von anderen Internet-Plattformen gewohnt die üblichen Möglichkeiten der Steuerung.

1	Pause
2	schnelles Vor-/Rückspulen
3	Lautstärkeregler
4	Vollbildansicht ('Esc' zurück)
5	Download
6	Verlassen der Videoschau

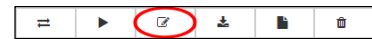


Sie landen nach dem Anklicken von dem roten X rechts oben (6) wieder bei Ihrem Suchergebnis. Da wir aber

nicht nur den Film abspulen wollen, sondern auch didaktische Fragestellungen hineinbringen wollen, werden wir das Medium mit einem *Overlay* versehen.

Schritt 2: Das Overlay hinzufügen

Dazu müssen Sie in der Medienliste der Mediathek (siehe Glossar) rechts vom Video das Symbol „Clip editieren“ anklicken. Dadurch wird der Clip aus Edupool automatisch nach H5P übertragen und Sie können sofort mit der Erstellung eines Overlays beginnen. Klicken Sie anschließend bitte bei „Overlay erstellen“ das Pluszeichen im schwarzen Kreis an.



Interaktionen hinzufügen

Durch das Anklicken des ersten Reiters „Interaktionen“ bekommt man nun mannigfaltige Möglichkeiten, das Medium mit einem didaktischen Overlay zu versehen.

Die grundsätzliche „Verhaltenssteuerung“ unterhalb der Filmanzeige sollte zunächst gewählt werden, um generelle Dinge wie den Startbeginn des Clips und Steuerungsfunktionen für die Schülerinnen und Schüler festzulegen.

Unter „Bezeichnungen und Beschriftungen“ können zudem in generelle Textbausteine zur Anzeige und Interaktion mit den Schülerinnen und Schüler und zur Rückmeldung für die Lehrkraft eingegeben werden.



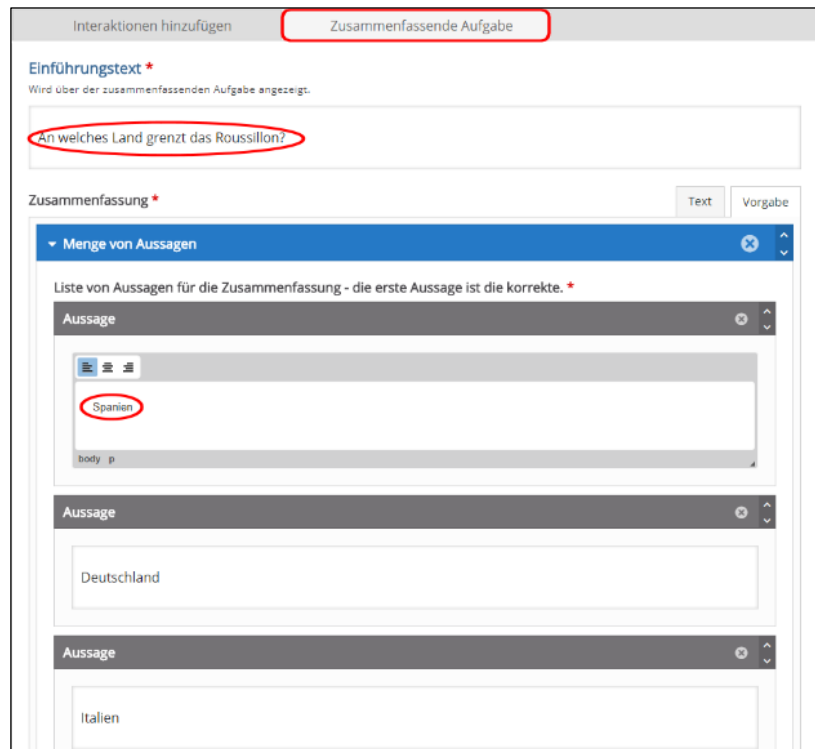
Wenn das erledigt ist, kann man den Film wie gewohnt durch Anklicken starten. Jetzt kann man jederzeit kann den Film pausieren lassen, um an didaktisch geeigneten Stellen auf vielfältige Art und Weise unterrichtsbezogene Interaktionen hinzuzufügen. Die vielen kleinen Symbole oberhalb des Films helfen uns dabei. Sie haben folgende Bedeutungen:

1	einen eigenen Titel für das Medium eingeben
2	zu diesem Zeitpunkt einen Text einfügen (in vielen Varianten)
3	zu diesem Zeitpunkt eine Tabelle einfügen (mit vielen Wahlmöglichkeiten)
4	zu diesem Zeitpunkt einen Link einfügen
5	ein Bild mit einer festgelegten Anzeigedauer einblenden (oder als Knopf zum Aufklappen)
6	hiermit kann man verschiedene Aussagen zur Überprüfung einblenden
7	hier kann man Fragen und Alternativen einblenden, wobei nur eine davon richtig ist (<i>single choice</i>)
8	man kann Fragen und Alternativen einblenden, wobei mehrere richtig sein können (<i>multiple choice</i>)
9	erlaubt die Einblendung von Fragen, die nur mit „falsch“ oder „richtig“ beantwortet werden können
10	dient dem Einblenden von Leerfeldern auf Fragen, die der Lerngruppe gestellt wird
11	hier kann man Inhalte durch <i>drag&drop</i> ins Medium hineinziehen
12	an dieser Stelle soll die Lerngruppe bestimmte Sätze, Wörter oder Buchstaben markieren
13	hier soll die Lerngruppe bestimmte Wörter an vorgegebene Stellungen platzieren
14	man kann auf bestimmte Stellen im Film verzweigen (z.B. Laufzeit zurück zu 2:25 Min:Sek.)
15	dient zur Erstellung eines <i>hotspots</i> , um auf andere Stellen im Film oder andere Ressourcen zu führen

Sie sehen, dass es zahlreiche nützliche Werkzeuge gibt, um einen Film nach eigenen methodischen Vorstellungen und didaktischen Notwendigkeiten optimal für jede von Ihren unterschiedlichen Lerngruppen aufzubereiten.

Nach der Erstellung des interaktiven Videos lässt sich durch Anklicken des entsprechenden Reiters eine „Zusammenfassende Aufgabe“ hinzufügen. Jetzt kann man im Gegensatz zu dem vorherigen Bereich eine Aufgabe stellen, um den Lernerfolg messbar zu machen.

Dazu werden fast unendlich viele Möglichkeiten angeboten, um zu jeder denkbaren Fragestellung oder Antwort der Lerngruppe passende Rückmeldungen zu geben. Man kann es aber auch bei unserer einfachen Abfrage nach dem angrenzenden Land des Roussillons belassen. Die erste Aussage ist dabei stets die richtige Antwort.



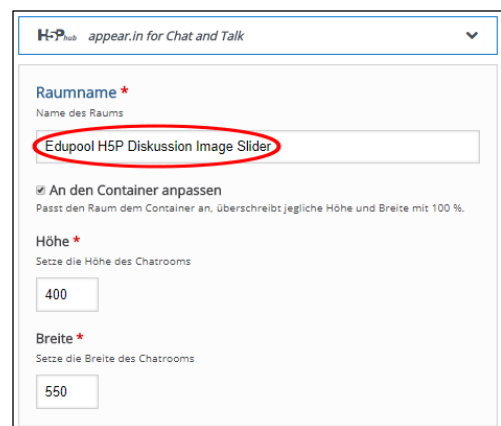
Außerdem werden Ihnen an dieser Stelle noch einmal Ihre Eingaben aus der „Verhaltenssteuerung“ sowie „Bezeichnungen und Beschriftungen“ aus dem vorherigen Bereich angezeigt. Das fertige Ergebnis speichern Sie in Ihrer Medienliste ab.

Die Module „Appear.in“ und „Twitter User Feed“

Diese beiden kommunikativen Module wollen wir nicht weiter beschreiben, weil deren Qualität vor allem von den Nutzern abhängig ist und unter Umständen datenschutzrechtlich bedenklich sind. Erklärt werden sollen sie dennoch kurz.

Wenn man „appear.in“ anklickt, landet man in der technischen Möglichkeit, eine Videokonferenz innerhalb von H5P zu starten oder einer beizutreten. Immerhin wird damit eine Möglichkeit geschaffen, ohne die Installation von Programmen wie Skype eine Videokonferenz innerhalb der Nutzer von H5P zu starten.

Gut vom Datenschutz her ist auch, dass man die rote Schaltfläche unten erst anklicken muss, damit auch bei Notebooks Kamera und Mikro eingeschaltet werden. Viele andere Nutzer dagegen (gerade die an Dienstrechnern) werden vermutlich kaum eine Kamera oder ein Headset angeschlossen haben.

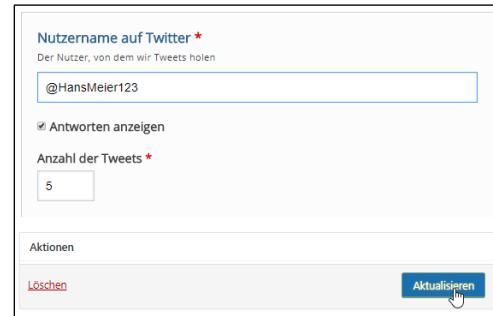


Auch das Modul „Twitter User Feed“ wird hier nicht weiter erläutert, weil es im deutschsprachigen Raum vermutlich nicht so viel Verbreitung finden wird wie in manchen anderen Ländern.

Auf einfache Art und Weise ist es damit in H5P möglich, sich Tweets (bei Twitter natürlich) eines bestimmten Nutzers anzeigen zu lassen.

Dazu muss man lediglich den Nutzernamen bei Twitter angeben und die Anzahl der Tweets festlegen, die angezeigt werden sollen. Man kann auch entscheiden, ob die Antworten auf die Tweets (*retweets*) mit angezeigt werden sollen.

Dann klickt man abschließend noch auf „Aktualisieren“ und schon man bekommt Twitterfeeds des ausgewählten Nutzers angezeigt.



The screenshot shows a form titled "Nutzernamen auf Twitter" with a red asterisk. Below the title is the text "Der Nutzer, von dem wir Tweets holen". There is a text input field containing "@HansMeier123". Below the input field is a checked checkbox labeled "Antworten anzeigen". Underneath is another text input field labeled "Anzahl der Tweets" with the number "5" entered. At the bottom of the form, there is a section labeled "Aktionen" containing two buttons: "Löschen" (in red) and "Aktualisieren" (in blue). A mouse cursor is pointing at the "Aktualisieren" button.

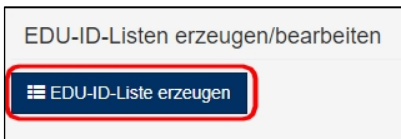
Die Edu-ID zur Weitergabe aus der Medienliste

Vielleicht fragen Sie sich, warum Sie ausgerechnet mit H5P neue interaktive Lerninhalte erstellen sollen, wo Sie vielleicht schon eine ganze Festplatte mit Bildern, Videos und Arbeitsbögen besitzen.

Nun, H5P im Rahmen der Mediathek ermöglicht Ihnen Ihre Daten mit interaktiven Elementen zu versehen. Wenn Sie in der Mediathek abgelegte Videos nutzen, sind Sie datenschutzrechtlich auf der sicheren Seite. Die Mediathek ermöglicht Ihnen mittels Medienlisten und Edu-IDs (Education Identification) die gezielte pseudonymisierte Verteilung von Medien und interaktiven Aufgaben.



Im Folgenden wird erklärt, wie Sie für jeden einzelnen Schüler und jede einzelne Schülerin eine Edu-ID erzeugen und wie sie diese für die Lernenden zugänglich machen. Letzteres ist in Form eines Kürzels für die Zugangsseite der Mediathek oder in Form eines QR-Codes möglich, des einscannen per Handy direkt zum Medium führt. Sie haben inzwischen mehrere interaktive Inhalte mit H5P erstellt, die alle in Ihrer Medienliste gespeichert sind. Jetzt kommt die Edu-ID ins Spiel, welche die pseudonymisierte Verteilung vom Urheberrecht und Datenschutz her sauber und schnell gewährleistet.



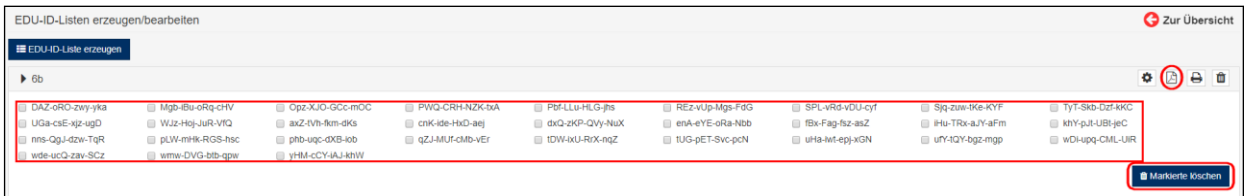
Gehen Sie dazu bitte mit Ihrem Login auf die Startseite Ihrer Mediathek, klicken links in der Menüleiste auf „Einstellungen“ und wählen Edu-IDs. Der rechts danebenstehende Schlüssel ist das Symbol für diesen Bereich.

Dann klicken Sie bitte auf die blaue Schaltfläche „Edu-ID-Liste erzeugen“, um den Namen Ihrer Lerngruppe einzutragen, die Anzahl der Schülerinnen und Schüler einzugeben, den Gültigkeitszeitraum festzulegen und die Jahrgangsstufe zu wählen.

Mit dem Anklicken der blauen Schaltfläche „IDs erzeugen“ unten rechts wird nun eine ID-Liste erzeugt.



Wir wollen die Medienliste nicht weiterbearbeiten (1), sondern sie zunächst lediglich als PDF auf dem Bildschirm ausgeben. Vergessen Sie bitte nicht, auf der linken Seite die entsprechende Medienliste auszuwählen (auch wenn es bisher nur eine gibt). Dann klicken Sie bitte auf das Symbol unterhalb von (2).




Verkehrt machen können Sie eigentlich nichts, denn es wird zunächst nur eine Vorschau angezeigt. Sie können einzelne EDU-IDs noch löschen, falls Sie sich bei der Schüleranzahl verkalkuliert hatten. Dafür klicken Sie die kleinen Kästen bei den nicht benötigten Edu-IDs an. Mit dem Klicken auf die blaue Schaltfläche „Markierte löschen“ unten rechts werden eventuell nicht benötigte Edu-ID-Zugänge gelöscht.

Mit einem Klick auf das PDF-Symbol (2) gelangen Sie zu einem PDF-Dokument, welches Sie ausdrucken können. Alle Edu-IDs und die zugehörigen QR-Codes sind dort abgedruckt.

Mit diesen Zugangsdaten können sich die Schülerinnen und Schüler der Klasse 6a sofort mit dem individuellen Link auf jeder Edu-ID in der Ihrer Mediathek einloggen und die für sie freigegebenen Medien ansehen.



Schülerinnen und Schüler höherer Klassen, die in der Regel ein Smartphone besitzen, können den QR-Code einfach scannen. Damit entfällt auch die Eingabe der Edu-ID. Danach kann die blaue Lupe  angeklickt werden und die von Ihnen erstellte Medienliste angewählt werden.

Anschließend kann Ihre Lerngruppe sämtliche Medien ansehen und Ihre vielen interaktiven Module in dieser Liste nutzen.

Sie als Lehrkraft sollten für jede Medienliste eine Edu-ID-Liste ausdrucken durch Anklicken des Druckersymbols (3), um den Überblick zu behalten, welche der Schülerinnen oder Schüler eine Zugangsberechtigung hat.

Hinter den laufenden Nummern trägt die Lehrkraft einfach die Vor- und Nachnamen der Lerngruppe ein. Dadurch werden keine Echtnamen digital transportiert.

EDU-ID-Liste: Klasse 6a		
Lfd. Nummer	EDU-ID	Ausgegeben an:
1	AMJ-wuU-ixS-ovU	Jan Meier
2	FLO-oMm-UZV-cfa	Diane Sch...
3	KeT-Wob-WJj-Fwy	Tim M...
4	SGM-Jeg-CyA-PmN	Patr...

Wenn eine Lehrkraft nicht mehr für eine Lerngruppe zuständig ist kann sie mit dem Anklicken des Mülleimersymbols (4, siehe weiter oben) die jeweilige Medienliste einfach löschen. Dann steht die Liste aber natürlich nicht mehr zur Verfügung.

Lesen Sie im nächsten Abschnitt, wie Sie Ihre H5P-Module auch in Schule und Unterricht nutzen können, wenn Sie eine schlechte oder unzureichende Internetanbindung haben.

Die App EduCap für die Offline-Nutzung

Endlich müssen Lehrkräfte und Lernende keinen Ballast von Büchern oder anderen Druckerzeugnissen mehr in Form von schweren Taschen (oder Ranzen) mit sich herumschleppen auf dem Weg zu Uni, Schule oder anderweitiger Bildungseinrichtung. Die App EduCap bietet eine „Digitale Schultasche.“



Diese plattformunabhängige Anwendung kann ein USB-Stick sein, es gibt aber auch kostenfreie Apps für Android, iPad oder den PC. EduCap erlaubt die digitale Verwaltung von Schulbüchern und anderen Bildungsinhalten aller gängigen digitalen Formate, insbesondere auch H5P.

Was Sie einmal erworben haben, können Sie auch bei Verlust des digitalen Datenträgers durch Ihre Anmeldedaten immer wieder ohne zusätzliche Kosten neu beziehen. Das kennen Sie sicherlich von den vielen digitalen Angeboten in der Unterhaltungsindustrie: einmal gekauft oder kostenfrei erhalten, immer verfügbar.

Durch die vollständige Verschlüsselung ist es sogar möglich, EduCap auf einem USB-Stick offline für Schule und Unterricht zu nutzen. Mit der App sind Ihre Nutzungsmöglichkeiten allerdings immer auf dem neuesten Stand.



Praxistipp: Eine Nutzung per Smartphone ist jederzeit möglich, aber wenn Sie Inhalte zur Vorführung mit hochauflösenden Videos wählen, dann sollten Sie natürlich besser Endgeräte mit größerer Bildschirmauflösung wählen.

EduCap ermöglicht es beispielsweise, zu einem Thema Arbeitsbögen im PDF-Format mit verschiedenen interaktiven H5P-Inhalten zu erstellen. Lernende können direkt Audios und Videos zu den Lerninhalten abspielen und haben die Möglichkeit, interaktiv auf Unterrichtsstoff zu reagieren. Lehrkräfte erhalten ein direktes Feedback durch EduCap.

Durch modernste Verschlüsselung der Offline-Inhalte und einem integrierten Downloadmanager ist EduCap ein zuverlässiger Begleiter für Unterricht und Lehre. Mit EduCap können Sie

- epub3 oder PDF-Dateien in einem aufgeräumten integrierten Player einspielen und anzeigen
- PDFs einfach mit dem einem digitalen Werkzeugkasten bearbeiten
- jedes kompatible html-Paket abspielen
- in Netzwerken kann man erstellte H5P-Module für andere freigeben

EduCap ist zudem kompatibel zu einer ständig wachsenden Anzahl von Webshops im Bildungsbereich. Alle dort gekauften Produkte, aber auch die durch Medienzentren erhaltenen Inhalte können Sie im Startfenster von EduCap direkt anwählen und auf Projektionsgeräte Ihrer Wahl abspielen. Das funktioniert per Bluetooth, WLAN, Lan oder auch durch einfaches Einstecken des USB-Sticks in das Endgerät.

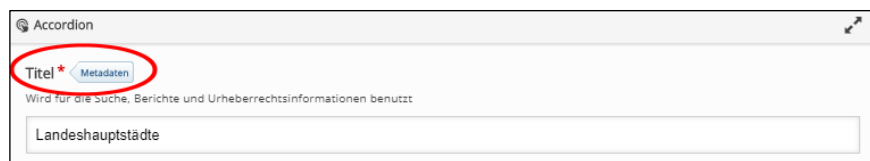
Der in EduCap integrierte Downloadmanager vereinfacht zudem das Herunterladen aller Inhalte:

- Downloads können abgebrochen und wieder aufgenommen werden
- der Downloadstand wird angezeigt
- Beim einem Neustart von EduCap werden Downloads automatisch wieder aufgenommen
- heruntergeladene Produkte verschwinden aus der Download-Ansicht und landen im Startfenster

Glossar

Metadaten

Jedes Modul von H5P beginnt mit der Eingabe von einem internen „Titel“, lediglich für die Suche und Berichte benutzt wird.



Mit Anklicken der Schaltfläche „Metadaten“ klappt ein neues Fenster mit vielen Feldern auf. Eintragen **müssen** Sie aber lediglich den Titel (hier im Beispiel „Landeshauptstädte“ und die Lizenzart (hier „Undisclosed“, was in etwa „nicht bekanntgegeben“ bedeutet).

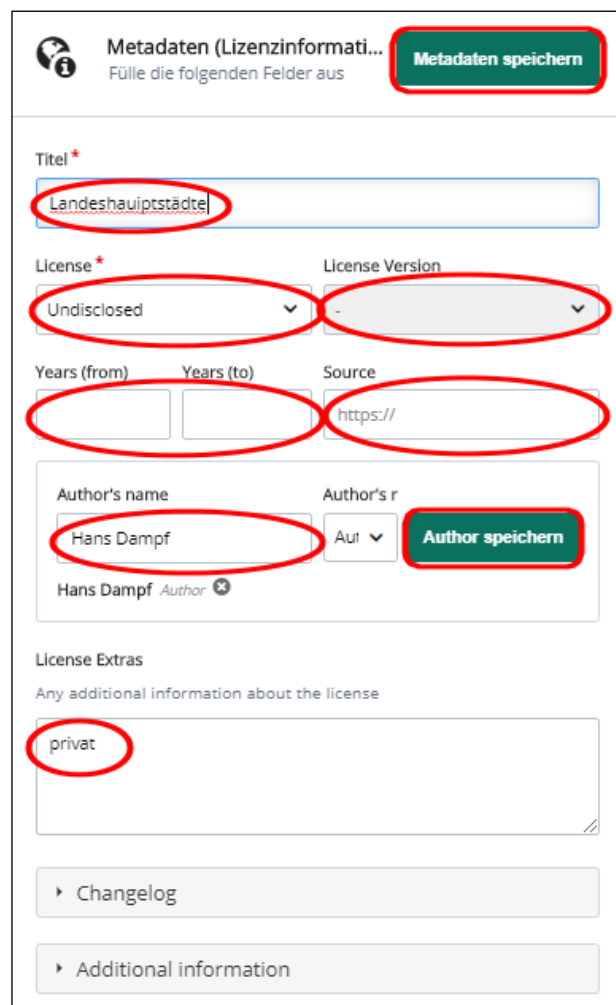
Wenn man also Module, Bilder, Texte, Audios oder Videos selbst erstellt hat, dann kann man weiter unten bei „Author’s name“ einfach seinen Namen eintragen und ihn bei „Autor speichern“ dauerhaft übernehmen.

Weiter unten bei „License Extras“ kann man zusätzliche Angaben über die Art einer Lizenz eintragen.

Einige Lizenzen schreiben vor, dass Änderungen am ursprünglichen Werk oder Derivaten gekennzeichnet werden. Bei „Changelog“ können solche Änderungen protokolliert werden - aus Lizenzgründen oder einfach um einen genauen Überblick über die vorgenommenen Änderungen zu haben. Bei „Additional Information“ kann man zusätzliche Informationen über das erstellte Modul eintragen.

Arbeitet man jedoch mit lizenziertem Material, dann kommt man aus urheberrechtlichen Gründen nicht daran vorbei, im Feld „License“ die entsprechende Lizenzart einzutragen.

Die grüne Schaltfläche „Metadaten speichern“ schließt das Fenster und wir sehen wieder die ursprüngliche Eingabemaske.



Urheberrecht

Wenn Sie H5P aus Ihrer Mediathek heraus starten, sind Sie vom Copyright immer auf der sicheren Seite, weil Ihnen nur lizenzierte Medien für Bildungszwecke angezeigt werden. Ansonsten greifen Sie am besten auf selbst erstelltes Material zurück, wenn wir kein entsprechendes Angebot vorhalten.

Es gebietet sich natürlich, das Urheberrecht einzuhalten. Für die Einbindung von anderen fremden Inhalten sind die Creative Commons zu empfehlen. Diese gleichnamige gemeinnützige Organisation hat standardisierte Lizenzverträge entwickelt, die sogenannten CC-Lizenzen. Urheber können damit ihre Werke gezielt und in unterschiedlichen Stufen zur Nutzung für alle freigeben.

Dadurch sind in den letzten Jahren unendlich viele Möglichkeiten geschaffen worden, kreative Inhalte zu einem Teil der Allgemeinheit (engl.: commons) werden zu lassen, wenn diese unter einer freien Lizenz veröffentlicht werden. Externer Link:

https://de.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons



Punkteverteilung

In vielen Modulen von H5P können Sie im Bereich „Allgemeine Rückmeldung“ können Sie die Punktebewertung festlegen.

Dazu können Sie beliebig viele Punktebereiche festlegen (eckige Umrahmung) und für jeden einzelnen einen Kommentar zusätzlich eintragen, wobei Sie das Prozentzeichen nicht hinter die Zahlen setzen sollten, weil das in H5P eine völlig andere Funktion hat (übernimmt die Zählung).

Punktebereich *	Rückmeldung für festgelegte Punktebereiche
0 % - 25 %	Du musst das Buch noch einmal lesen!
26 % - 75 %	Okay, aber nicht berauschend.
76 % - 100 %	Tadellos!

Praxisbeispiel: Sie können einfach zwischen schlecht und gut (zwei Punktebereiche - 0-50/50-100) unterscheiden oder sich an der klassischen Zensurenggebung orientieren (6 Punktebereiche - 0-15/16-32/33-50/51-66/67-83/84-100).

Durch Anklicken der Schaltfläche „BEREICH HINZUFÜGEN“ können Sie zusätzliche Punktebereiche anlegen. Der Button „Distribute Evenly“ sorgt für eine gleichmäßige Verteilung und erspart Ihnen unnötige Rechnerei.

Bei den „Interaktionseinstellungen“ legen Sie die Minimal- und Maximalanzahl der Eingaben fest.

Vollbildmodus

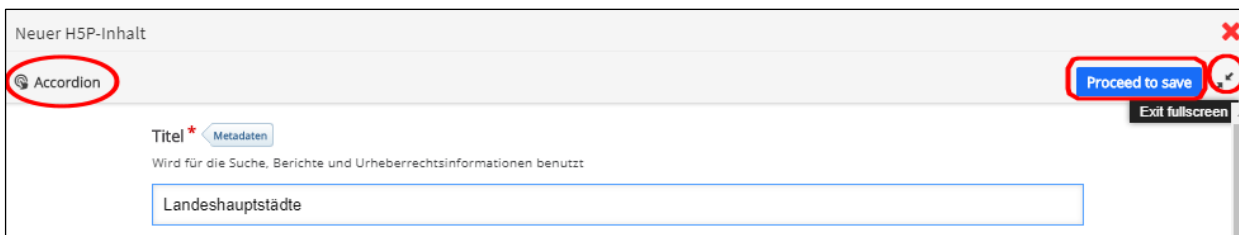
Mit dem Anklicken des Pfeilsymbols oben rechts gelangen sie in allen H5P-Module in den Vollbildmodus, der aber eigentlich keiner ist, denn die Eingabemaske verbleibt bei etwa 750 Bildpunkten in der Breite, was lediglich einem guten Drittel der HD-Auflösung entspricht.

Accordion

Titel * Metadaten

Wird für die Suche, Berichte und Urheberrechtsinformationen benutzt

Mit Anklicken der blauen Schaltfläche oben rechts „Proceed to save“ können Sie jederzeit das Modul speichern, und mit dem umgekehrten Pfeilsymbol „Exit fullscreen“ kommen sie zur ursprünglichen Standardansicht zurück.



Praxistipp: Welche Ansicht Sie wählen bleibt völlig ihrem Geschmack überlassen. In jedem Fall werden die gleichen Inhalte angezeigt.

Bilddateiformate in H5P

Bilddateiformate sind grundsätzlich standardisierte Mittel zum Organisieren und Speichern von Digitalbildern, was verlustfrei (unkomprimiert) oder verlustbehaftet (komprimiert) geschehen kann. Ein Bilddateien können Daten in einem unkomprimierten Format, einem komprimierten Format oder einem Vektorformatspeichern speichern. Die Größe von Bilddateien korreliert mit der Anzahl der Bildpunkte und der Farbtiefe (Bits pro Pixel).

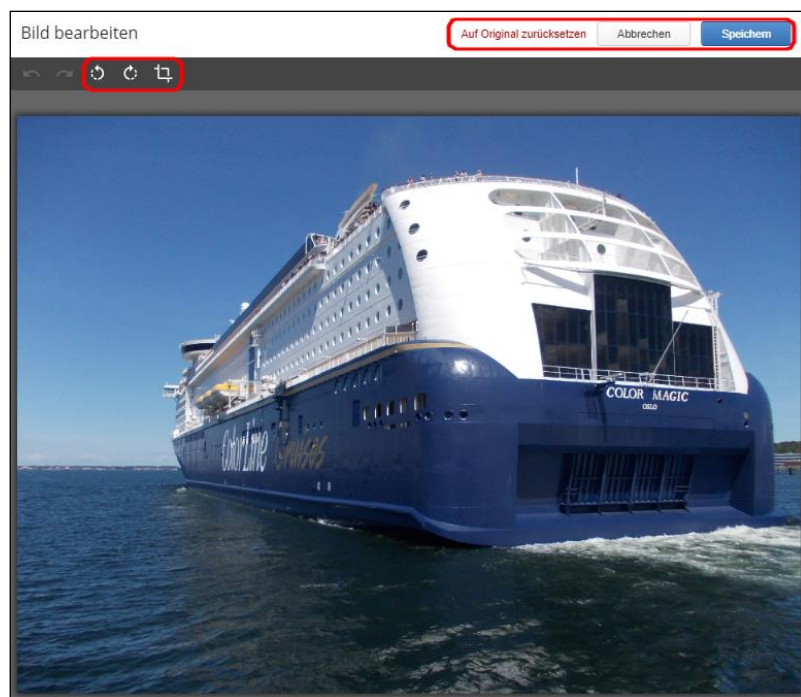
Wenn Sie Sie in einem Modul von H5P Digitalbilder einfügen, dann erhalten Sie zunächst eine kleine Vorschau. Wenn Sie jetzt die Schaltfläche „Bild bearbeiten“ anklicken erhalten Sie eine Originalbildansicht mit Bearbeitungswerkzeugen, die allerdings nur sehr rudimentär sind (Beschneiden und Drehen-links, Drehen-rechts und Beschneiden).



Praxistipp: Wenn Sie oft Digitalbilder in H5P-Modulen verwenden, dann sollten Sie besser eine Bildbearbeitungssoftware nutzen und die Bilder vor dem Einfügen in H5P in das richtige Format zu bringen.

Bei der Arbeit mit H5P werden beispielweise für die Module „Memory“, „Drag and drop“ oder „Image pairing“ auch Begriffe als Bilddatei benötigt, die gefunden oder zugeordnet werden sollen.

Dazu können Sie die Wörter einfach in großer Schriftgröße in eine übliche Textverarbeitung eingeben und mit dem Snipping-Tool von Windows oder einem Freeware-Programm einen Bildschirmausschnitt bestimmen. Wichtig ist, dass Sie beim Abspeichern das Dateiformat JPG wählen.



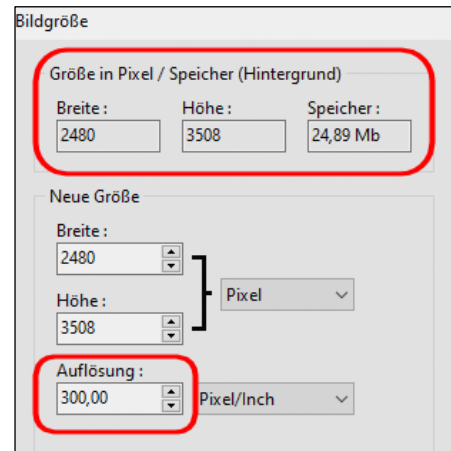
JPEG/JPG: Fast alle Digitalkameras speichern im JPG-Format ab. In fast jeder Bildbearbeitungssoftware kann man festlegen, wie sich die JPG-Bildgröße verringern lässt (dafür aber Qualitätsverlust in Kauf genommen

werden muss). JPG ist oft die beste Wahl für das Endergebnis, da seine Komprimierungstechnik kleinere Dateigrößen ergibt.

PNG: PNG verwendet man, wenn das Bild große, gleichmäßig gefärbte Bereiche aufweist. Es ist wegen seiner verlustfreien Komprimierung gut geeignet, um Bilder zwischenspeichern.

Die Anzahl der Bildgröße richtet sich immer nach dem Verwendungszweck:

- Für Druck wählt man in der Regel 300 Bildpunkte pro Zoll (entspricht etwa 118 Bildpunkte pro Zentimeter). Das ergibt für ein A4-Format 2480*3508 Bildpunkte = 24,89 Megabyte.
- Für Bildschirmausgabe wählt man in der Regel 96 Bildpunkte pro Zoll (entspricht etwa 38 Bildpunkte pro Zentimeter). Das ergibt für ein A4-Format 794*1123 Bildpunkte = 2,55 Megabyte.



Sie sehen, wie wichtig es oft ist, die Kontrolle über das eigene Bildmaterial zu haben. Das kann H5P als Online-Angebot (noch) nicht leisten.

Schlusswort

Wir hoffen, dass Sie mit der Einbindung von H5P in Ihre Mediathek zufrieden sind und Ihre tägliche Arbeit dadurch erleichtert wird, zumal Ihnen umständliche Installationen und Updates erspart bleiben. Das System steht personalisiert für Sie weltweit via Internet jederzeit zur Verfügung.

Mit der Ihrer Mediathek sind Sie zudem datenschutzmäßig stets auf der sicheren Seite, und Sie können Ihren Unterricht auf einfache Art und Weise digital gestalten. Zudem können Lerngruppen die von Ihnen freigegebenen Unterrichtsinhalte auch von zu Hause aus oder unterwegs nutzen.

Vielen Dank von uns an dieser Stelle auch, dass Sie dieses kleine Handbuch bis zum Ende durchgelesen haben. Wir sind fest davon überzeugt, dass auch bei Ihnen H5P zukünftig ein fester Bestandteil von Vorbereitung und Unterricht sein wird.

Support

Wenn Sie weitergehende Frage zu H5P in technischer oder inhaltlicher Hinsicht haben, dann ist dieser Bereich für Sie die allererste Adresse: [H5P Documentation Center](#).

Über Hinweise oder Fragen zur Einbindung von H5P in Edupool bitten wir Sie um eine kurze Mail an edupool@antares.net. Bitte beziehen Sie sich bei diesbezüglichen Rückmeldungen an uns stets auf die neueste Version dieses Handbuchs, das Sie ständig aktualisiert auf unserer Website www.antares.net abrufen können.

ANTARES PROJECT GmbH
Knooper Weg 107
24116 Kiel

Telefon :(+49) 0431-61643
Telefax: (+49) 0431-61649
E-Mail: antares@antares.net



Vertretungsberechtigte Geschäftsführer: Jan Joswig, Ingo List

Registergericht: Handelsregister Kiel
Registernummer: HRB 5029

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer gemäß § 27a Umsatzsteuergesetz: DE 199064695