

# H5P

## in MedienOnline

# H5P Handbuch

## Inhalt

H5P Handbuch.....	2
Einführung.....	4
Start von H5P in MedienOnline.....	5
Die Inhaltstypen von H5P.....	6
Accordion * .....	8
Audio * .....	10
Audio Recorder * .....	11
Collage * .....	12
Drag the words * .....	13
Fill in the words * .....	14
Guess the Answer * .....	15
Image Slider * .....	16
Image Juxtaposition * .....	18
Mark the Words * .....	19
Memory Game * .....	21
Summary * .....	22
True/False * .....	23
Agamotto (Image Blender) ** .....	24
Arithmetic Quiz ** .....	26
Chart ** .....	27
Column ** .....	28
Dialog Cards ** .....	29
Dictation ** .....	30
Find the Hotspot ** .....	32
Find Multiple Hotspots** .....	33
Find the Words ** .....	34
Flashcards ** .....	36
Image Hotspots ** .....	37
Image Pairing ** .....	38
Image Sequencing ** .....	39

Single Choice Set **	40
Speak the Words (funktioniert zurzeit nur mit Chrome) **	41
Speak the Words Set (funktioniert zurzeit nur mit Chrome) **	41
Documentation Tool ***	42
Drag and Drop ***	43
Essay ***	44
Multiple Choice ***	46
Virtual Tour (360°) ***	47
Course Presentation ****	49
Quiz (Question Set) ****	51
Timeline ****	52
Overlay erstellen *****	54
Einbindung von H5P-Inhalten in itslearning.....	57
Glossar.....	58

# Einführung

**H5P** ist eine freie und quelloffene Software zur Erstellung von interaktiven Lerninhalten. Abgestimmt auf den jeweiligen Unterrichtsstoff und das Lernniveau der SuS können Lehrkräfte interaktive Elemente, sogenannte **Inhaltstypen**, wie Multiple Choice-Fragen, Lückentext, Audio-Diktat, Drag & Drop oder Zeitstrahl direkt in einen Film einbinden oder als einzelne interaktive Aufgaben oder Aufgabenkonvolute nutzen.

H5P benötigt allerdings ein sogenanntes Wirtssystem wie Wordpress oder Moodle, auf dem die Software läuft. In Bremen wurde H5P in **MedienOnline/Edupool** integriert, dem Distributionsportal für digitale Bildungsmedien. In diesem Handbuch wird Schritt für Schritt gezeigt, wie Sie H5P-Inhaltstypen in MedienOnline erstellen und auf itslearning zur Verfügung stellen können.

Bei der Entwicklung von H5P stand die Bedingung im Vordergrund, 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.

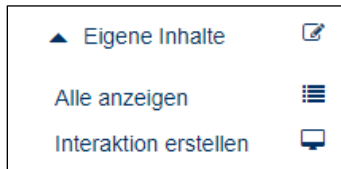
Es gibt über 40 verschiedene Inhaltstypen in H5P, die zum allergrößten Teil eingedeutscht sind. Die meisten Inhaltstypen sind formularmäßig aufgebaut mit der immer gleichen Abfolge: Titel vergeben, Material hochladen, Einstellungen vornehmen, Rückmeldungen formulieren/auswählen. Die Inhaltstypen sind in diesem Handbuch nach Schwierigkeitsgrad sortiert. Einen Stern \* gibt es für die eher einfachen, fünf \*\*\*\*\* für umfangreiche und komplexe Inhaltstypen. Innerhalb des gleichen Schwierigkeitsgrades sind alle alphabetisch aufgeführt.

Fünf Sterne erhält bisher nur die Erstellung eines Overlays für ein Video (**Interactive Video**). Das liegt zum einen daran, dass es sehr viele unterschiedliche Möglichkeiten gibt das Overlay zu gestalten. Zum anderen an der inhaltlichen Vorbereitung, die mit der Frage verbunden ist, an welcher Stelle im Film welche Interaktion didaktisch sinnvoll ist. Das kann jede Lehrkraft nur für sich entscheiden. Ist der Inhaltstyp aber erst erstellt, können Sie ihn immer wieder nutzen oder bei Bedarf überarbeiten.

Zur Erstellung eines interaktiven Videos können Sie alle Filme und Materialien nutzen, die auf MedienOnline zur Verfügung stehen. Da für diese Medien Lizenzen gekauft wurden, sind Sie rechtlich abgesichert. Sie können aber auch andere Videos, Bilder oder Tondateien einbinden. Dabei ist es natürlich wichtig das Urheberrecht einzuhalten. Greifen Sie also am besten auf selbst erstelltes Material zurück, wenn Sie bei MedienOnline kein entsprechendes Angebot finden. Oder Sie nutzen für die Einbindung von fremden Inhalten die *Creative Commons*. 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.

# Start von H5P in MedienOnline

Zuerst geben Sie im Browser die URL [www.medien.schule.bremen.de](http://www.medien.schule.bremen.de) ein. Klicken Sie nun im Menü auf der linken Seite auf **Anmelden**. Zum Anmelden nutzen Sie bitte die gleichen Zugangsdaten (Benutzername und Passwort) wie für die schulischen Rechner (SuBITI-Account).



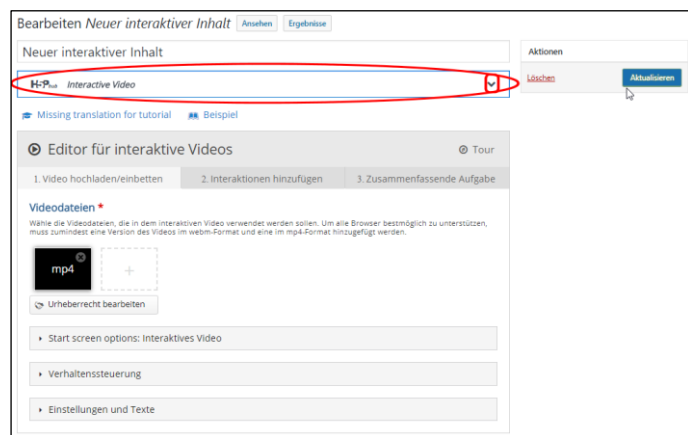
Um nun zu den Inhaltstypen von H5P zu gelangen, klicken Sie in der Menüleiste links auf **Eigene Inhalte** und dann auf **Interaktion erstellen**. Nun öffnet sich die H5P-Maske und Sie können direkt loslegen. Oder Sie nutzen den Weg über ein von Ihnen ausgewähltes

Medium. Klicken Sie dafür in der Auswahlleiste des jeweiligen Videos auf den Button **Clip editieren**. Mit einem Klick auf **Overlay erstellen** landen Sie wiederum in der H5P-Maske.

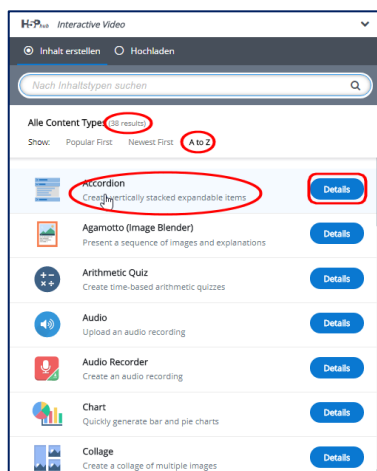


Wenn Sie erste Arbeitsergebnisse in H5P erstellt haben, können Sie diese später durch Anklicken von **Alle anzeigen** jederzeit wiederfinden und verfeinern.

In der H5P-Maske werden Sie standardmäßig zum Inhaltstyp **Interactive Video** geführt. Um andere Inhaltstypen auswählen zu können, klicken Sie in dem Auswahlkasten für Interactive Video rechts auf den Pfeil, der nach unten weist.



Jetzt werden alle zurzeit verfügbaren Inhaltstypen von H5P aufgelistet. Diese können nach Popularität oder Neuigkeit sortiert werden. Aber auch eine alphabetische Auflistung ist möglich.



Mit dem Anklicken von **Details** kann man sich über jeden Inhaltstyp in einem englischen Tutorial näher informieren. Durchgängig fast immer noch als eher technische Referenz und wenig bezogen auf den pädagogischen Nutzen, bisweilen bei den einfachen Inhaltstypen auch nur als Videotutorial. Deswegen ja auch dieses Handbuch. Wir wählen oben die Sortierung **A bis Z** und klicken gleich auf den ersten Inhaltstyp **Accordion**.

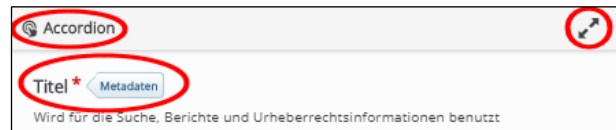
Weil auf der Startseite jedoch **Interactive Video** voreingestellt ist, erhalten wir



zunächst einen Warnhinweis, ob wir den Inhaltstyp abändern wollen. Nach dem Klick auf **Bestätigen** öffnet sich der gewählte Inhaltstyp.

# Die Inhaltstypen von H5P

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



Die Masken in H5P sind im Prinzip sauber gegliedert, es gibt aber in manchen später beschriebenen Inhaltstypen gerade für Einsteiger zu 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 Inhaltstypen einzeln neu aufrufen und verfeinern.

Praxistipp: Manche bereits im Vorwege von den Entwicklern 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.

Oben links steht immer der Name des Inhaltstyps, rechts neben dem darunterliegenden Pflichtfeld **Titel** können Sie durch Anklicken der Schaltfläche **Metadaten** weitere Informationen eintragen.

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

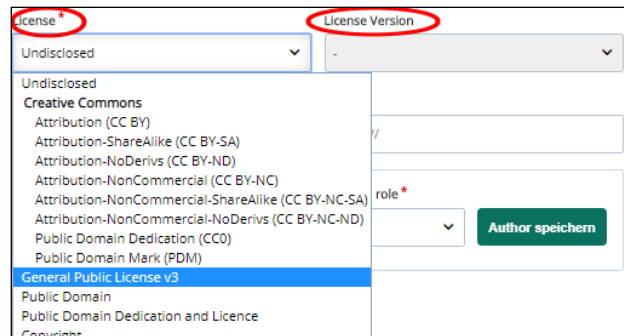
Wenn man also Inhaltstypen, Bilder, Texte, Audios oder Videos selbst erstellt hat, dann kann man weiter unten bei **Author's name** einfach seinen Namen eintragen und ihn bei **Autor speichern** dauerhaft übernehmen.

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 um einen genauen Überblick über die vorgenommenen Änderungen zu haben.

Bei **Additional Information** kann man zusätzliche Informationen über den erstellten Inhaltstyp eintragen.

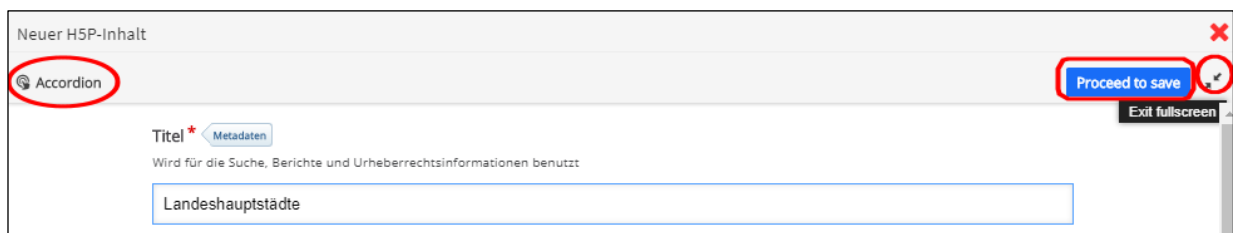
Arbeitet man jedoch mit lizenziertem Material (beispielsweise nur für unterrichtliche Nutzung), dann kommt man aus urheberrechtlichen Gründen nicht daran vorbei, im Feld **License** die entsprechende Lizenzart einzutragen. Nun gibt es recht viele unterschiedliche Lizenzarten, die man bei License anklicken kann. Zudem sollte man ggfs. die **License Version** angeben, die Gültigkeitsdauer eintragen und eventuell die Internetquelle.



Die grüne Schaltfläche **Metadaten speichern** schließt das Fenster und wir sehen wieder die ursprüngliche Eingabemaske. Mit dem Anklicken des Pfeilsymbols oben rechts gelangen sie in eine



Vollbildansicht. Die aber eigentlich keine ist, denn die Eingabemaske verbleibt bei etwa 750 Bildpunkten in der Breite, was lediglich einem guten Drittel der HD-Auflösung entspricht. Sie stellen fest, dass der Titel „Landeshauptstädte“ von den Metadaten übernommen wurde.



Mit Anklicken der blauen Schaltfläche oben rechts **Proceed to save** können Sie jederzeit den Inhaltstyp 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.

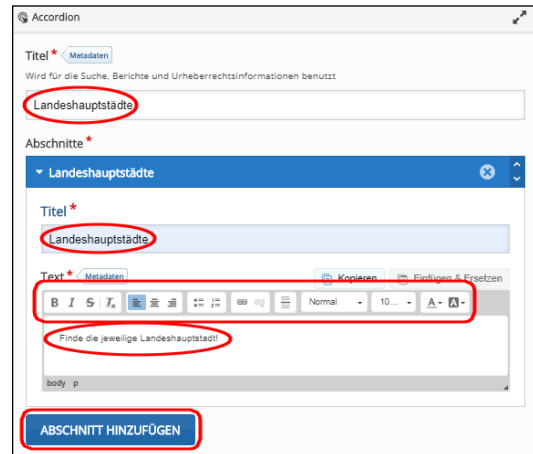
Wie bereits erwähnt haben wir für die vielen unterschiedlichen Inhaltstypen Wertungspunkte vergeben. Einen Stern \* gibt es für die leichten, bis zu fünf \*\*\*\*\* für die umfangreicheren. Nach dieser Klassifizierung sind alle H5P-Inhaltstypen im Handbuch vorsortiert. Die leichteren sind nach vorne gerückt, aber innerhalb des gleichen Schwierigkeitsgrades sind alle alphabetisch aufgeführt.

## Accordion \*

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

Mit dem Inhaltstyp **Accordion** lassen sich verschiedene Wort- oder Satzpaare zuordnen, in unserem Fall Bundesländer und deren Landeshauptstädte.

Mit Anklicken von **Metadaten** öffnet sich ein neues Fenster und wir können „Landeshauptstädte“ als unseren Titel eintragen. Diesen sehen die Nutzer\*innen später nicht, aber er ist für die Suche relevant. Unter Metadaten können Sie auch alle notwendigen Informationen zum Copyright eingeben. Das Verfahren haben wir ausführlich im Glossar unter „Metadaten“ beschrieben.



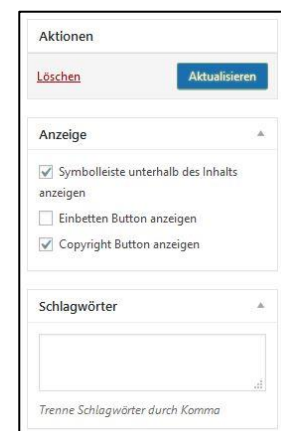
Tragen Sie bitte im Bereich Abschnitte ganz oben bei **Titel** eine Überschrift für den Inhaltstyp ein (hier: Landeshauptstädte) und darunter bei **Text** die Aufgabenstellung. Die Formatierungsmöglichkeiten entsprechen denen in Textverarbeitungen und ermöglichen viele Möglichkeiten der Anpassung der Eingaben.

Darunter geben Sie bei **Titel** das jeweilige Bundesland ein und bei **Text** die dortige Landeshauptstadt (hier: Kiel).

Mit **ABSCHNITT HINZUFÜGEN** (wird bei anderen H5P-Inhaltstypen 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 bitte unten rechts durch Anklicken der blauen Schaltfläche mit **Aktualisieren** den Inhaltstyp ab. Diese Schaltfläche kann je nach der Bildschirmbreite von H5P unterhalb des Inhalts oder daneben oben rechts sein. Manchmal heißt sie auch **Erstellen** oder im Vollbild **Proceed to save**.





In der Standardansicht können Sie bei **Anzeige** festlegen, ob Sie eine Symbolleiste unterhalb des angezeigten fertigen Inhaltstyps einblenden wollen, durch die man den Inhaltstyp beispielsweise lokal bei sich abspeichern kann, ob der Einbetten-Button angezeigt werden soll 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**, und es öffnet sich jetzt die Liste mit allen von Ihnen erzeugten Inhaltstypen. Ganz unten befindet sich der gerade erstellte Accordion-Inhaltstyp.

Mit den kleinen Symbolen auf der rechten Seite haben Sie jetzt vielfältige Möglichkeiten, mit dem Inhaltstyp nach der Fertigstellung zu verfahren.

1	Den Inhaltstyp in eine andere Medienliste kopieren
2	Anzeigen des Inhaltstyps
3	Den Inhaltstyp bearbeiten (oder löschen)
4	Datenblatt öffnen und ausfüllen

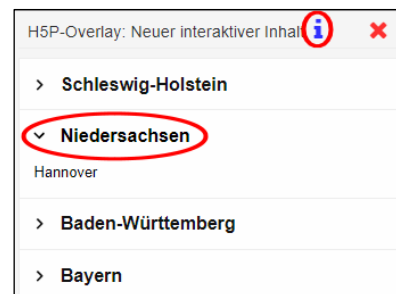


Beim Klick auf das dritte Symbol (3) gelangen Sie wieder in die Eingabemaske des Inhaltstyps.

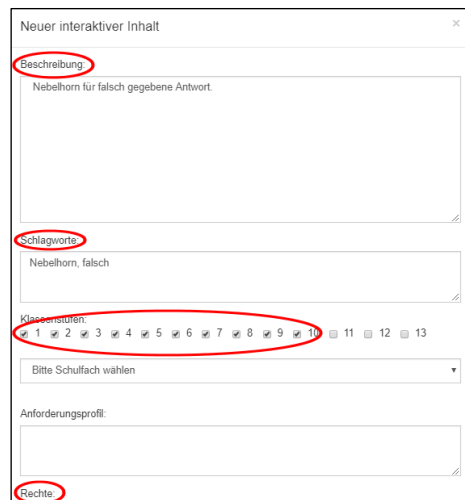
Wenn Sie auf das zweite Symbol (2) klicken, dann wird der fertige Inhaltstyp angezeigt.



Wenn Sie jetzt ein Bundesland anklicken, dann wird die dazugehörige Landeshauptstadt eingeblendet. Das Ergebnis sieht auf den ersten Blick etwas unspektakulär aus, aber den Accordion-Inhaltstyp werden wir später in den umfangreicheren Inhaltstypen immer wieder neu als kleinen Baustein vorfinden.



Wenn Sie im fertigen Inhaltstyp oben rechts das blaue **i** anklicken, dann können Sie das Ergebnis in Form eines Datenblattes näher beschreiben, gegebenenfalls verschlagworten und die Klassenstufen markieren. Sie können aber auch die Rechte eintragen und festlegen, für wen der Inhaltstyp freigegeben werden soll: nur für Sie persönlich oder schulweit. Vergessen Sie bitte nicht, das Datenblatt nach erfolgreicher Eingabe abzuspeichern. Mit dem Anklicken des roten **x** oben rechts gelangen sie zurück zu der Liste mit Ihren interaktiven Elementen.



Praxistipp: Die H5P-Inhaltstypen können in ihrer Funktionstiefe verfeinert werden. Das muss aber nicht zwingend sein, denn die Voreinstellungen sind durchgängig gut gewählt.

## Audio \*

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.

Vergeben Sie zuerst einen Titel, hier z.B. „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 hoch. Sie können anschließend wählen, wie der Player angezeigt werden soll und damit entscheiden, ob Sie Ihrer Lerngruppe die Steuerelemente zugestehen wollen. Das obliegt Ihrer pädagogischen Verantwortung, und das müssen Sie von Fall zu Fall selbst entscheiden.

Beim Erlauben von **Automatische Wiedergabe aktivieren** wird das Audio ungefragt sofort abgespielt. Sie können aber auch einstellen, dass das Audio erst nach dem Anklicken abgespielt wird.

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 von MedienOnline im Bereich **Eigene Inhalte**.



1	in eine andere Medienliste kopieren
2	Abspielen
3	Clip editieren (auch das Löschen ist hier möglich)
4	Datenblatt öffnen

Wiederum haben Sie mit den kleinen Symbolen rechts vielfältige

Möglichkeiten:

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 H5P-Inhaltstypen.



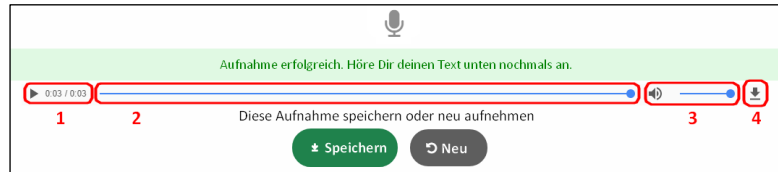
## Audio Recorder \*

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.

Bei diesem kostenlosen Audiorekorder geben Sie eine Aufgabe vor, und bitten Ihre Lerngruppe, die Antwort aufzunehmen. Allerdings ist dazu

ein Mikrofon notwendig, welches aber in Notebooks und Smartphones in der Regel integriert ist. Die Aufnahme kann Ihre Lerngruppe als wav-Datei speichern und versenden.

Die Steuerungssymbole haben bei diesem Inhaltstyp 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.

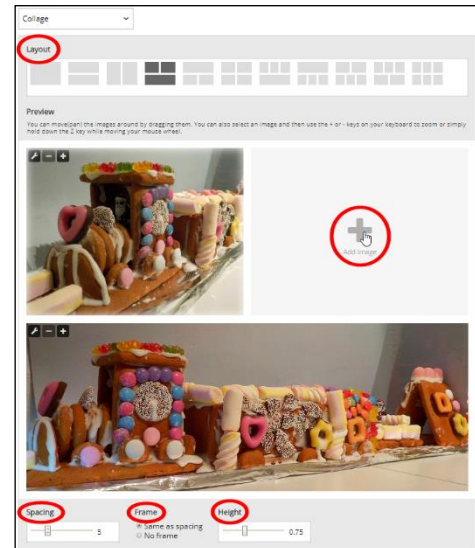
Entscheiden Sie sich zunächst für eines der elf Layouts ganz oben, und dann können Sie mit Anklicken der Pluszeichen die einzelnen Bilder hochladen.

Wichtig ist, dass Sie entsprechend der Layoutvorgaben jeweils Hoch- oder Querformate einfügen. 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. Von Letzterem ist allerdings abzuraten, da dann Ihre Bilder in der Höhe gequetscht werden.

Die einzelnen Bilder können Sie hinterher noch bearbeiten.

Mit dem **Werkzeugsymbol** können Sie ein anderes Bild auswählen, mit + hineinzoomen und mit - herauszoomen. Das klappt aber auch mit dem + und - auf der Tastatur, und sogar mit dem Mausrad, wenn man dabei den Buchstaben **z** gedrückt hält.

Abschließend speichern Sie bitte alles mit **Aktualisieren** ab.





## Fill in the words \*

Mit diesem Inhaltstyp 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 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 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 nur genau eine richtige Antwort.

The screenshot shows the 'Aufgabenbeschreibung' interface. At the top, there is a text input field with a rich text editor toolbar. Below it, a 'Text' field contains a paragraph of text with several words marked with asterisks: 'Steigende Episoden', 'Rotfuchs', 'Nimmersatt', 'Moral', and 'tumben Fresser'. Below the text field is a table for configuring feedback for different score ranges. The table has columns for 'Punkte-Bereich', 'Rückmeldung für den definierten Punktebereich', and a dropdown menu. The rows are: 0% - 25% (Schlecht. Nochmal lesen, bitte), 26% - 74% (Befriedigend), and 75% - 100% (Prima. Du hast das Tiermärchen gut verstanden). Below the table are buttons for 'BEREICH HINZUFÜGEN' and 'Beitrag bewerten'. At the bottom, there are sections for 'Verhaltenseinstellungen' and 'Einstellungen und Texte'.

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

Sie 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 SuS 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 **Einstellungen und Texte** ändern.

The screenshot shows the 'Ziehe die Wörter in die richtigen Felder' interface. At the top, there is a text input field with a rich text editor toolbar. Below it, a 'Text' field contains a paragraph of text with several words marked with asterisks: 'Steigende Episoden', 'Rotfuchs', 'Nimmersatt', 'Moral', and 'tumben Fresser'. Below the text field is a table for configuring feedback for different score ranges. The table has columns for 'Punkte-Bereich', 'Rückmeldung für den definierten Punktebereich', and a dropdown menu. The rows are: 0% - 25% (Schlecht. Nochmal lesen, bitte), 26% - 74% (Befriedigend), and 75% - 100% (Prima. Du hast das Tiermärchen gut verstanden). Below the table are buttons for 'BEREICH HINZUFÜGEN' and 'Beitrag bewerten'. At the bottom, there are sections for 'Verhaltenseinstellungen' and 'Einstellungen und Texte'.

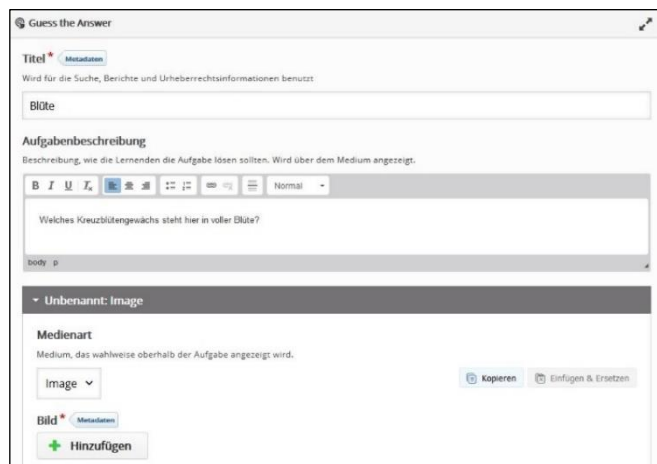
## Guess the Answer \*

Dieses Modul ermöglicht es Lehrkräften, Bilder hochzuladen und passende Beschreibungen hinzuzufügen. Die SuS 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

Mit diesem Inhaltstyp 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 von MedienOnline nutzen. Tiefere Erklärungen finden Sie im Glossar unter Urheberrecht bzw. Bilddateiformate.

Bei **Aufgabenbeschreibung** tragen Sie zuerst eine 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.



The screenshot shows the 'Guess the Answer' interface. At the top, there is a title field with a 'Metadaten' button. Below it, a text area for the question description is visible, containing the text 'Beschreibung, wie die Lernenden die Aufgabe lösen sollten. Wird über dem Medium angezeigt.' and a rich text editor with the question 'Welches Kreuzblütengewächs steht hier in voller Blüte?'. Below the text area, there is a 'Medienart' section with a dropdown menu set to 'Image' and a '+ Hinzufügen' button. There are also 'Kopieren' and 'Einfügen & Ersetzen' buttons.

Ebenso können Sie Urheberrechtshinweise geben, aber das müssen Sie nicht zwingend. Im Textfeld darunter geben Sie einen Hinweis, wie die SuS zur richtigen Antwort gelangen. Ganz unten tragen Sie schlicht den Lösungstext ein: „Raps“.

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.



## Image Slider \*

Mit diesem Inhaltstyp können Bildergalerien erstellt werden. Dazu müssen 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. Der Inhaltstyp kann beispielsweise genutzt werden, um visuelle Inhalte als motivierende Einführung in ein bestimmtes neues Thema zu nutzen.

Diese Fotoshow kann als Teil der 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 Ausfüllen der Eingabemaske geht 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 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 Sie 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 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. Speichern Sie mit **Aktualisieren** ab.

H:Phub 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. % ist ein Platzhalter und wird durch die Bild-Nummer ersetzt.

Gehe zu Bild %/ids

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 geklappt hat. Rechts daneben ist der Pfeil, 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.

Mit diesem Inhaltstyp kann man 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.

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.

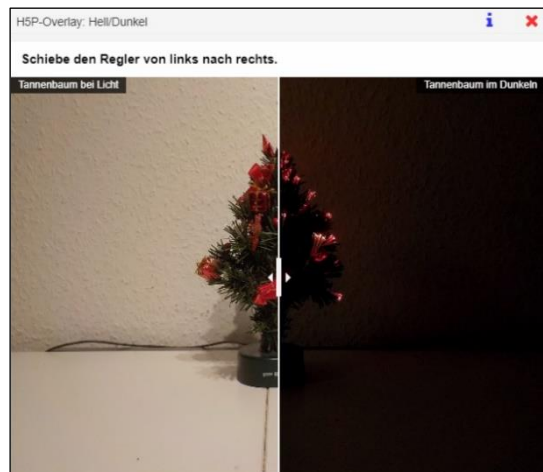
Dann laden wir das zweite Bild hoch und tragen ebenfalls die entsprechende Bildbeschreibung darunter ein.

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 in diesem Beispiel für **horizontal** entschieden, aber das ist letztendlich Geschmackssache. Mit dem Anklicken der blauen Schaltfläche **Aktualisieren** speichern wir den Inhaltstyp wie immer ab.

Nun kann man sanft mit dem weißen Schieberegler in der Mitte von links nach rechts vom Tag- in den Nachtmodus gleiten. Oben an den beiden Bildrändern sehen Sie Ihre Texteingaben weiß auf schwarz eingblendet.

The screenshot shows the 'Titel' (Title) section of the interface. At the top, there is a text input field with the placeholder 'Der Titel, den du gerne vor dem Vorher/Nachher-Bild haben möchtest'. Below this, there is a blue header for the first image: 'Erstes Bild: Tannenbaum bei Licht'. Underneath, there is a red-bordered box containing a small image of a Christmas tree in a pot. Below the image are two buttons: 'Bild bearbeiten' and 'Urheberrecht bearbeiten'. A text input field for the description is labeled 'Beschriftung für das erste Bild' and contains the text 'Tannenbaum bei Licht'. A similar section exists for the second image, 'Zweites Bild: Tannenbaum im Dunkeln', with a red-bordered box around its image and a description field. At the bottom, there is an 'Aktionen' (Actions) section with 'Löschen' and 'Aktualisieren' buttons.



## Mark the Words \*

Mit diesem Inhaltstyp kann man seine Lerngruppe auffordern, bestimmte vorgegebene Wörter in

Dieser Inhaltstyp ermöglicht es 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.

einem Text zu suchen und anzuklicken. In diesem 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\*.

**Aufgabenbeschreibung \***  
Beschreibe, wie der Nutzer die Aufgabe lösen kann.

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

**Textfeld \*** Show Instructions

Der Wolf und der Fuchs ist ein Tiermärchen der Gebrüder Grimm. Da der Wolf der Stärkere von beiden ist, dominiert er den Rotfuchs, der ihn gerne los wäre und ihn als \*Nimmersatt\* bezeichnet. Der Wolf bleibt wegen seiner Fresssucht letztendlich aber in einer Kellertür 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. *Seas Moral* empfinden die Gebrüder Grimm Sympathie für den Sieg des Betrügers über den \*tumben\* Fresser.

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 H5P aber noch nicht. Wir werden jedoch später ausführlich auf diese *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**.

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


Haben sie 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 ebenfalls zwischen Sternchen gesetzt werden müssen.

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

Der Wolf und der Fuchs ist ein Tiermärchen der Gebrüder Grimm. Da der Wolf der Stärkere von beiden ist, dominiert er den Rotfuchs, der ihn gerne los wäre und ihn als Nimmersatt <sup>+1</sup> 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 steigende Episoden. Zum Schluss ist der Fuchs froh, dass er den Wolf los <sup>+1</sup> ist. Statt Moral empfinden die Gebrüder Grimm Sympathie für den Sieg des Betrügers über den tümben <sup>+1</sup> Fresser.

Perfekt!

 2/2

## Memory Game \*

Lehrkräfte können klassische Gedächtnisspiele erstellen und das Gedächtnis der Lernenden auf spielerische Weise testen. Der Inhaltstyp eignet sich gut 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 Phantasie sind da keinerlei Grenzen gesetzt.

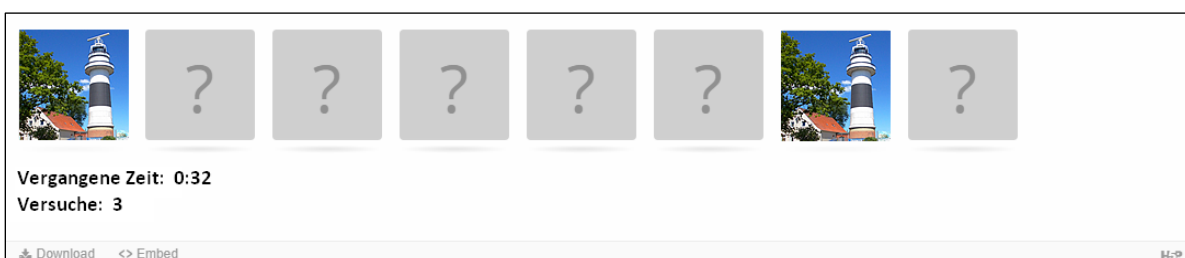
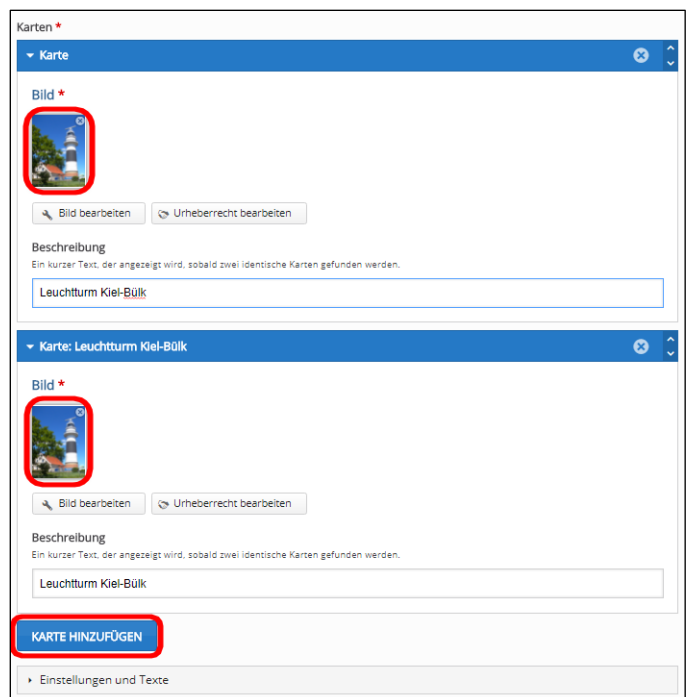
Für jedes Bilderpaar, das in H5P **Karte** genannt wird, müssen zwei gleiche oder entsprechende Bilder hochgeladen werden. Anschließend fügen Sie Beschreibungen dazu (die bei Gegensätzlichem natürlich unterschiedlich sein wird). Zusätzlich können Sie noch eine Tondatei zur Untermalung oder Erklärung beifügen.

Auch in diesem Inhaltstyp können Sie die Bilder auch nachträglich noch verändern. In diesem Beispiel wurde das ursprüngliche Hochformat zum quadratischen Bild umgeändert.

Ist das erledigt, dann kann mit der blauen Schaltfläche **KARTE HINZUFÜGEN** ein neues Bilderpaar hinzugefügt werden. Diesen

Vorgang wiederholen Sie so lange, bis Sie die gewünschte Anzahl von Bilderpaaren erstellt haben.

Bei **Einstellungen und Texte** können Sie einige Parameter ändern, das müssen Sie aber nicht. Alles ist gut eingedeutscht. Und ob es „Versuche“ wie bei mir oder „Züge“ wie in den Voreinstellungen heißen soll, das ist ja eher Ansichtssache. Speichern Sie nun bitte Ihre Eingaben.



## Summary \*

Bei diesem Inhaltstyp 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.

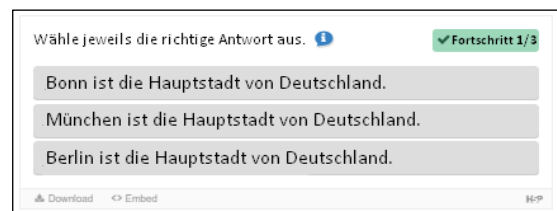
Zunächst werden Ihnen nur zwei Aussagemöglichkeiten angezeigt, wobei die erste wie oft in H5P die korrekte ist. Später bei der Ausgabe wird die Reihenfolge gemischt.

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

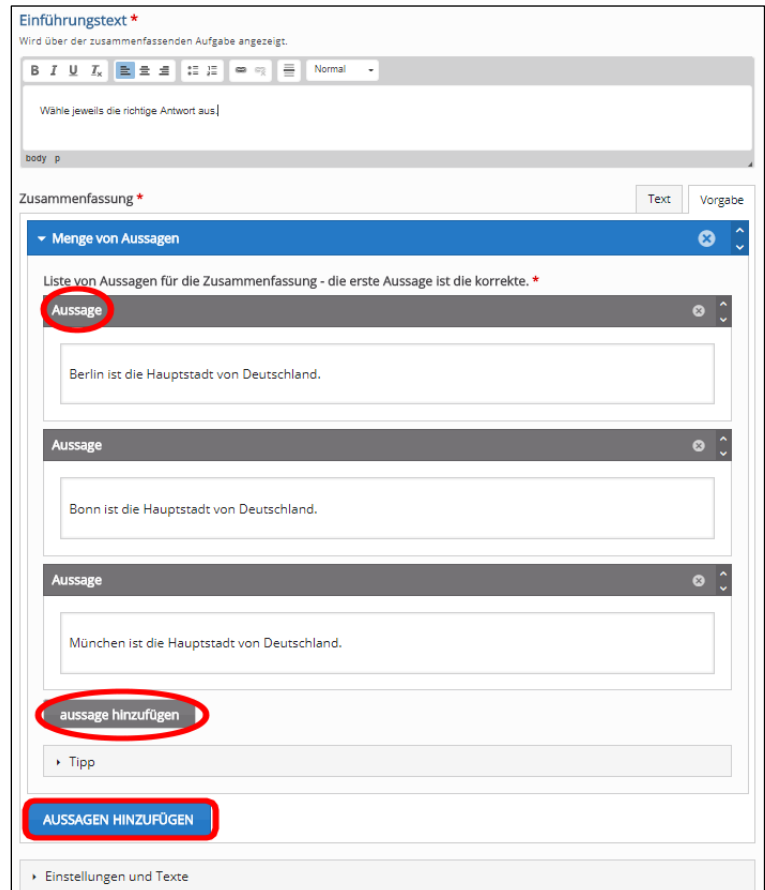
Wenn Sie dieses Aussagen-Set fertiggestellt haben, dann können Sie jetzt beliebig oft ein neues Set von **AUSSAGEN HINZUFÜGEN** mit Anklicken der blauen Schaltfläche unten. Bei einem höheren Schwierigkeitsgrad sollten Sie vielleicht noch unter **Einstellungen und Texte** noch einen **Tipp** für die Lernenden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

Die **Bezeichnungen und Beschriftungen** sind übrigens so vor-eingestellt, dass den 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 der Tipp, den Sie eingeben konnten. Im grünen Feld rechts oben können die Lernenden sehen, dass sie eine von drei Aussagen richtig gelöst haben.



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.



## True/False \*

Mit diesem Inhaltstyp 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-Inhaltstyp gespeichert wird. Der Inhaltstyp ist zum Wiederholen und Abfragen einsetzbar.

Bei diesem Inhaltstyp, der der 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 sogar noch bearbeiten (vergrößern, verkleinern und beschneiden) und die Urheberschaft eintragen. 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 kommt unter **Frage** die zu verifizierende Aussage (die keinesfalls eine Frage sein muss!).

Darunter bei **Richtige Antwort** (großer roter Kasten) erhält man sehr viele Möglichkeiten, die **Verhaltenseinstellungen** zu modifizieren.

Im Bereich **Einstellungen und Texte** ist soweit auf Deutsch alles richtig voreingestellt, darum müssen Sie sich nicht weiter kümmern.

Speichern Sie abschließend bitte wie immer unten oder rechts oben mit **Aktualisieren** den erstellten Inhaltstyp ab.

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 vom "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
- Bestätigungsdialoag beim Klicken auf "Überprüfen" anzeigen
- Bestätigungsdialoag beim Klicken auf "Wiederholen" anzeigen
- Antwort automatisch überprüfen  
Wenn diese Option gewählt wird, leidet 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

## Agamoto (Image Blender) \*\*

Dieser Inhaltstyp 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 den Image Slider bereits ausprobiert haben, dann werden Sie mit Agamoto ebenfalls wenig Probleme haben. 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.

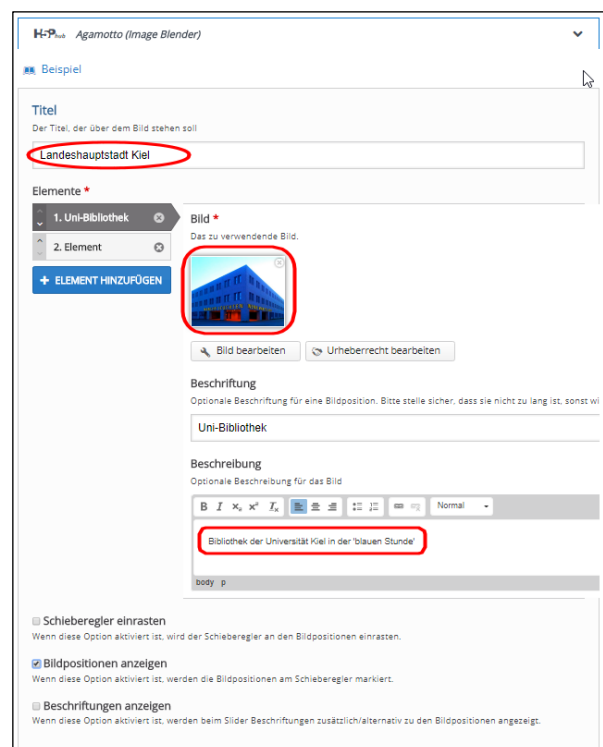
Aber es bieten sich auch andere Möglichkeiten an. Wenn Sie Aufnahmen mit verschiedenen Zoomstufen machen, dann können Sie in Bilder hinein- oder hinauszoomen. Wenn Sie Bilder mit verschiedenen Detailgraden haben, dann können Sie die Bild für Bild vervollständigen. Beispiel: Karte Europa nur Umriss – 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.

Mit **Aktualisieren** speichern Sie die Fotoshow ab.

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.



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 \*\*

Dieser Inhaltstyp erstellt Quizaufgaben in den vier Grundrechenarten. Art und Länge des Quiz können festgelegt werden. Punktezahl und Zeit werden erfasst. Der Inhaltstyp 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 **Einstellungen und Texte** sollten Sie nichts ändern (obwohl es schonwünschenswert wäre, dass man den Zahlenbereich vergrößern kann). Aber das kommt ja vielleicht noch irgendwann.

Wie immer mit **Aktualisieren** alles bestätigen.

Falls gewünscht, können Sie das Wort „Finished“ bei **Einstellungen und Texte** auch nachträglich noch 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.

The screenshot shows the configuration page for an 'Arithmetic Quiz'. The 'Intro' text field is highlighted with a red oval and contains the text: 'Fünf Rechenaufgaben. Für jede richtige Antwort gibt es einen Stern. Viel Spaß!'. Below it, the 'Arithmetic type' dropdown menu is also highlighted with a red oval and is set to 'Multiplication'. The 'Max number of questions' field is set to '5' and is also highlighted with a red circle. At the bottom right, the 'Aktualisieren' button is highlighted with a red box.



## Chart \*\*

Dieser Inhaltstyp ermöglicht es 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 wählen wir den **Diagrammtyp** aus. Dann wenden wir uns den einzelnen **Datenelementen** zu.

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

Das zweite Datenelement ist der Faktor „Reisen“ mit einem Wert von 23 %. Auch hier geben wir Farbe und Schriftfarbe an.

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

Jetzt können Sie sich mit dem Anklicken des Symbols **Ausgeben** das Tortendiagramm anzeigen lassen.

Falls Sie doch ein Balkendiagramm benötigen, ist dies kein Problem. Wählen Sie unter **Eigene Medien** beim entsprechenden Inhaltstyp das dritte Symbol **Editieren**, wechseln Sie den Diagrammtyp und speichern Sie erneut ab. Sie erhalten jetzt das gewünschte Balkendiagramm.

Diagrammtyp \*  
Tortendiagramm

Datenelemente \*

Datenelement: Spaß

Name \*  
Spaß

Wert \*  
25

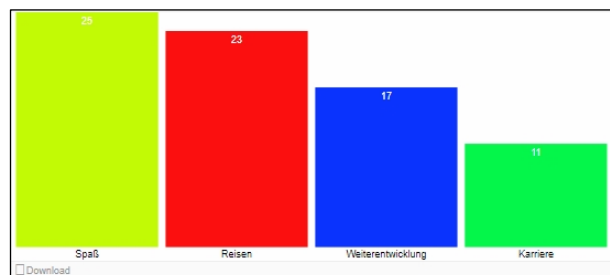
Farbe  
[Yellow]

Schriftfarbe  
[Black]

Datenelement: Reisen

Name \*  
Reisen

OPTION HINZUFÜGEN



## Column \*\*

Dieser Inhaltstyp 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** einen Inhaltstyp aus. Jetzt wechselt Column direkt in diesen Inhaltstyp mit den Eingabemasken, die Sie bereits im letzten Kapitel kennengelernt haben.

Ist dieser Teil fertig bearbeitet, können Sie unten links unten links durch Anklicken der blauen Schaltfläche **Inhalt hinzufügen** einen weiteren Inhaltstyp anfügen. Diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen.

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

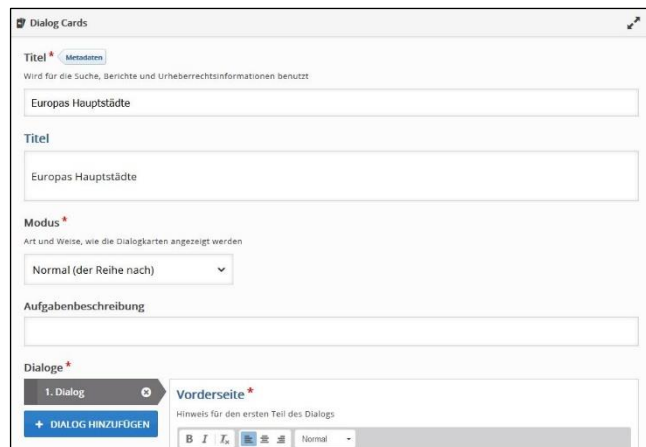
## Dialog Cards \*\*

Bei den Dialogkarten kann man auf der Vorderseite Bilder, Texte oder Tondateien platzieren. Auf der Rückseite erscheinen die Antworten oder Informationen 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. Der Inhaltstyp 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 eingefügt 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.

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 Frage 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 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 gut zum selbständigen Üben.

## Dictation \*\*

Lehrkräfte können in diesem Inhaltstyp 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 des Textes ist ein Mikrophon notwendig, welches 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 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.

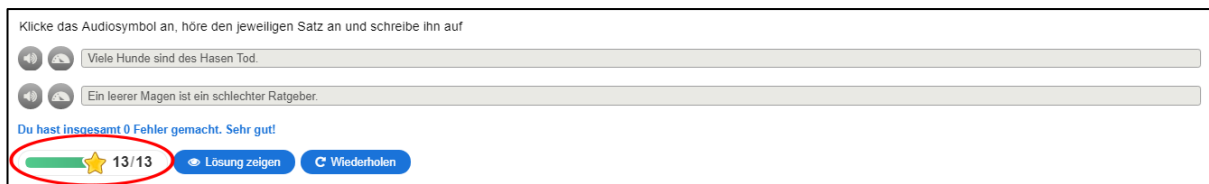
Oben links können Sie mit **+ Satz hinzufügen** beliebig viele zusätzliche Texte generieren, die gleichermaßen befüllt werden.

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.

The screenshot displays the Dictation interface. At the top, there is a 'Titel' field and a 'Diktat' label. Below this is a 'Loading...' bar and an 'Aufgabenbeschreibung' section with a rich text editor. A red circle highlights the instruction: 'Klicke das Audio-Symbol an, höre den jeweiligen Satz und schreibe ihn auf.' Below the description, there are two 'Sätze' sections. The first is '1. Viele Hunde sind...' with an 'mp3' audio icon and a '+ SATZ HINZUFÜGEN' button. The second is '2. Satz' with another 'mp3' icon and a '+ SATZ HINZUFÜGEN' button. Below these are 'Tonaufnahme' and 'Tonaufnahme (langsam)' sections, each with an 'mp3' icon and a 'Urheberrecht bearbeiten' button. A 'Text' field contains the text 'Viele Hunde sind des Hasen Tod', which is circled in red. At the bottom, the 'Gesamt-Rückmeldung' section shows 'Rückmeldungen für die einzelnen Wertebereiche' with a 'Wortebereich' and 'Rückmeldung für den Wertebereich' section, including a 'BEREICH HINZUFÜGEN' button and a 'Distribute Evenly' button.

Die Lernenden können sich die Sätze nun anhören und die Antworten in die danebenstehenden Felder tippen. Die Antworten werden automatisch ausgewertet.



Klicke das Audiosymbol an, höre den jeweiligen Satz an und schreibe ihn auf

Viele Hunde sind des Hasen Tod.

Ein leerer Magen ist ein schlechter Ratgeber.

Du hast insgesamt 0 Fehler gemacht. Sehr gut!

13/13

Lösung zeigen

Wiederholen

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

## Find the Hotspot \*\*

Dieser Inhaltstyp ermöglicht es, ein Bild mit unsichtbaren Flächen (Hotspots) zu erstellen. Wenn die Lernenden auf einen Hotspot klicken, wird ein Popup 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 beispielsweise Teile eines Fahrzeugs identifizieren, ein Skelett erforschen oder geografische Erkundungen durchführen.

Bei diesem Inhaltstyp geht es darum, irgendwo auf ein Bild zu klicken und eine Rückmeldung darüber zu erhalten, ob das gemäß der Aufgabenbeschreibung richtig oder falsch war. Dazu muss man ein Bild hochladen und verschiedene Hotspots definieren, die den Details des Bildes entsprechen.

Hotspots können darüber hinaus als richtig oder falsch definiert werden. Kompliziert 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.

Zunächst geben Sie wie immer den **Titel** ein und laden dann ein **Hintergrundbild** hoch, hier z.B. ein Auto.

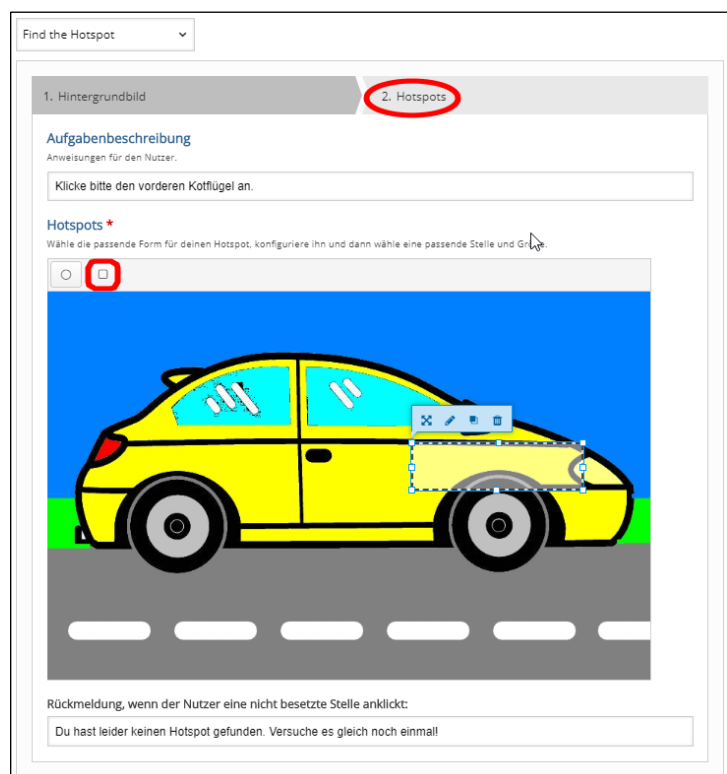
Dann klicken Sie oben den rechten Reiter **2. Hotspots** an und gelangen damit zur eigentlichen Aufgabenbeschreibung, also den Anweisungen für die SuS. Sie sollen zeigen, wo auf dem Bild sich der Kotflügel befindet.

Vorher müssen Sie sich entscheiden, mit welcher geometrischen Form Sie den Hotspot kennzeichnen. Bei diesem Beispiel passt ein Rechteck, da der Kotflügel mit dem blau umrandeten Feld ziemlich genau markiert werden kann.

Unterhalb des Bildes können Sie für den Fall, dass der Kotflügel nicht gefunden wird, eine **Rückmeldung** eintragen.

Nun können die nächsten Hotspots festgelegt werden bis am Ende alle Teile des Autos gesucht werden können. Speichern Sie wie immer mit **Aktualisieren** ab.

Kleine Nachbemerkung: Sie haben bemerkt, dass ein Hotspot in diesem Modul nicht ein beliebig kleiner Punkt sein muss, sondern durchaus großflächig sein kann. Dennoch finden wir die Bezeichnung „Hotspot“ nicht verkehrt, weil es so viele Möglichkeiten gibt, mit diesem Modul interaktiv Fotos oder Grafiken zu erforschen.





## 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. Die Lehrkraft kann festlegen, wie viele richtige Hotspots gefunden werden müssen, bevor die Frage als vollständig markiert wird. Dieser Inhaltstyp eignet sich besonders gut für den Sachunterricht.

Dieser Fragetyp ermöglicht es, einen bildbasierten Test zu erstellen, bei dem die Lernenden die richtigen Stellen auf einem Bild finden sollen. 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 Bild für die angegebene Aufgabe hoch. In unserem Beispiel sollen alle Früchte gefunden werden.

The screenshot shows the '1. Background image' step of the question editor. It includes a title field with the text 'Finde die Früchte!', a 'Background image' field with a grid of fruit images (tomato, asparagus, strawberry, broccoli, lemon, cauliflower) selected, and buttons for 'Bild bearbeiten' and 'Urheberrecht bearbeiten'.

### Schritt 2:

Nun können Sie festlegen, wie viele korrekte Hotspots gefunden werden müssen, bevor die Frage als abgeschlossen angesehen wird. Dann können die Hotspots entweder mit dem Kreis oder dem Rechteck links oberhalb des Bildes markiert werden.

In diesem Beispiel haben wir das Rechteck ausgewählt. Dieses ziehen wir auf die entsprechende Frucht und beschriften es für eine individuelle Rückmeldung: „Richtig, Zitronen“.

Grundsätzlich können Hotspots entweder als richtig oder falsch definiert werden, und Sie als Lehrkraft können in beiden Fällen das entsprechende Feedback für die Lernenden formulieren. Das gilt auch für Stellen, die weder als richtig noch als falsch gewählter Hotspot definiert sind.

The screenshot shows the '2. Hotspots' step of the question editor. It includes a 'Task description' field with 'Finde die Früchte!', a 'Hotspot Name' field with 'Frucht', a 'Number of correct hotspots' field with '2', and a 'Hotspots' section with a grid of fruit images and a red rectangle hotspot placed over a lemon. Below the grid are feedback fields for empty spots, already found hotspots, and already clicked hotspots.

## Find the Words \*\*

Mit diesem Inhaltstyp 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 an die Fähigkeiten der Lernenden anpassen. Dieser Inhaltstyp ist gut einsetzbar, wenn Bezeichnungen oder Fachbegriffe geübt werden sollen.

Bei **Titel** tragen Sie beliebig viele Ortsnamen ein (die Ausgabe erfolgt stets in Großbuchstaben), und bei **Task description** beschreiben Sie die Aufgabe. Bei **Word list** tragen Sie nun die Städtenamen (durch Komma getrennt).

Sie sehen, dass das Wort Lübeck ein Sonderzeichen enthält, aber im darunterliegenden Feld sind nur die normalen Buchstaben des Alphabets voreingestellt. Deswegen muss bei **Vertical downwards** hier das „ü“ angefügt werden.

Darüber bei **Orientations** bestimmen Sie den Schwierigkeitsgrad, indem Sie einzelne Wortrichtungen ausschließen. Wenn alle Optionen angewählt sind, ist es selbst für Abiturienten schwierig, diese einfache Aufgabe schnell zu lösen. Für Drittklässler dagegen würde man 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 anders angeordnet werden.

Find the words

Beispiel

Kopieren Einfügen & Ersetzen

Titel \* Metadaten

Wird für die Suche, Berichte und Urheberrechtsinformationen 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

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Bezeichnungen und Beschriftungen

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

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

Determines how wordfind decides where to place a word within the puzzle. When true, it randomly selects amongst the positions the highest number of letters that overlap creating a more compact puzzle. When false, it randomly selects amongst all valid positions creating a less compact puzzle.

Show vocabulary

Determines whether to show vocabularies to the player

Enable show solution

Add a show solution button for the game

Enable retry

Add a retry button for the game

Bezeichnungen und Beschriftungen

Bei **Bezeichnungen und Beschriftungen** können Sie auswählen, in welcher Form das Ergebnis ausgegeben werden soll.

Ein Bild von der Ausgabe des Inhaltstyps 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, drei Ortsnamen wurden schon gefunden, die mit einem Haken versehen und in grüner Schrift auf der rechten Seite dargestellt werden. 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

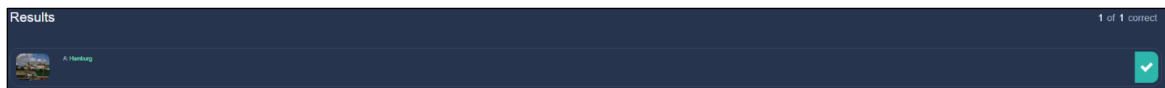
Die Ergebnisdarstellung erfolgt in bekannter Art und Weise: Die benötigte Zeit wird angezeigt, die Anzahl der erreichten Punkte und die erhaltenen Sterne. Mit dem Anklicken von **Nochmal** wird das Gitter in anderer zufällig generierter Darstellung neu aufgebaut.

## Flashcards \*\*

Dieser Inhaltstyp 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. Bei diesem Inhaltstyp können Sie lediglich keine Audioelemente hinzufügen. Deswegen erspare ich Ihnen an dieser Stelle eine Wiederholung der Eingabe. Achten Sie lediglich darauf, dass Sie hier entweder nur eine Frage **oder** ein Bild vorgeben können.

Ansonsten können Sie beliebig viele Karten anlegen. Wenn Sie auf Rechtschreibung Wert legen, dann sollten Sie jeweils **Case sensitive** mit einem Haken markieren.

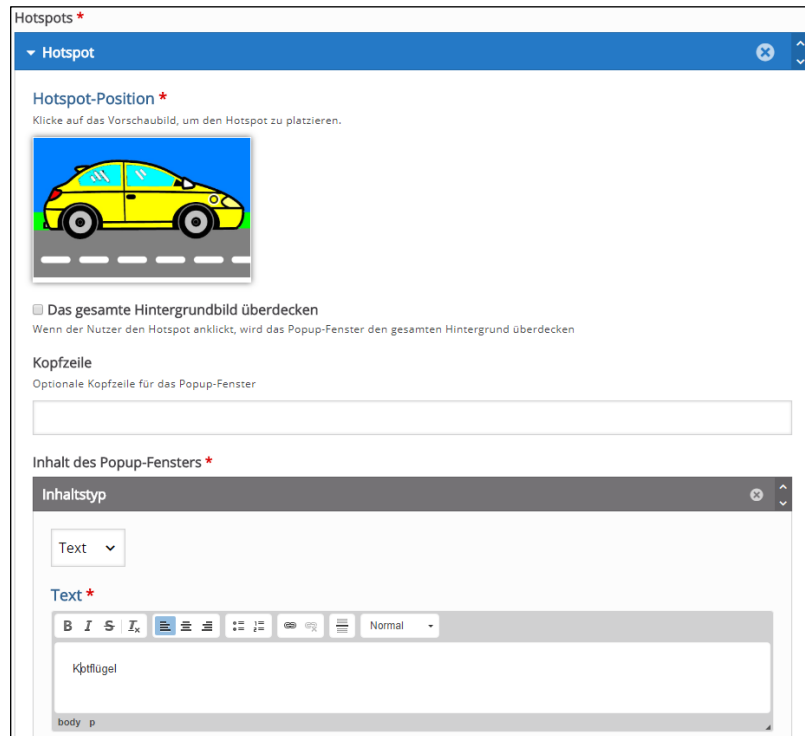


## Image Hotspots \*\*

Dieser Inhaltstyp 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 Inhaltstyp können Lernende sich selbständig über Themen zu informieren.

Im Gegensatz zu Find the Hotspot kann man bei diesem Inhaltstyp auf 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. Hinter diesen sensitiven Punkten können sich übrigens nicht nur Texte verbergen, sondern auch Audioelemente oder Videoclips.

## Image Pairing \*\*

Dieser Inhaltstyp 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

Dieser Inhaltstyp ähnelt ein wenig dem klassischen Memory-Spiel. 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 Hex-code „#FFFFFF“. Zusammen ergibt das „#FFFFFF“. Mit **+ CARD HINZUFÜGEN** können wir mehr Komplementärpaarchen erstellen. Bei den **Behavioural settings** kann man eine Wiederholung erlauben, bei **Einstellungen und Texte** die deutschen Bezeichnungen für Schaltflächen und den Wertungstext. Mit **Aktualisieren** speichern wir wie gewohnt ab.

Der Inhaltstyp 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 SuS das Ergebnis angezeigt.

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.

Komplementärfarbe finden

H-P... 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.

Prüfen

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

Du erhaltst 4 von 6 Punkten.

4/6

Neuchmal Lösung anzeigen

## Image Sequencing \*\*

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

Dieser Inhaltstyp ist 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.

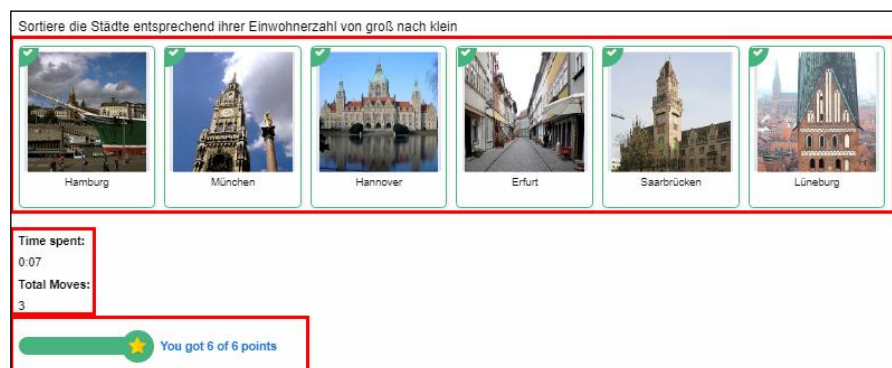
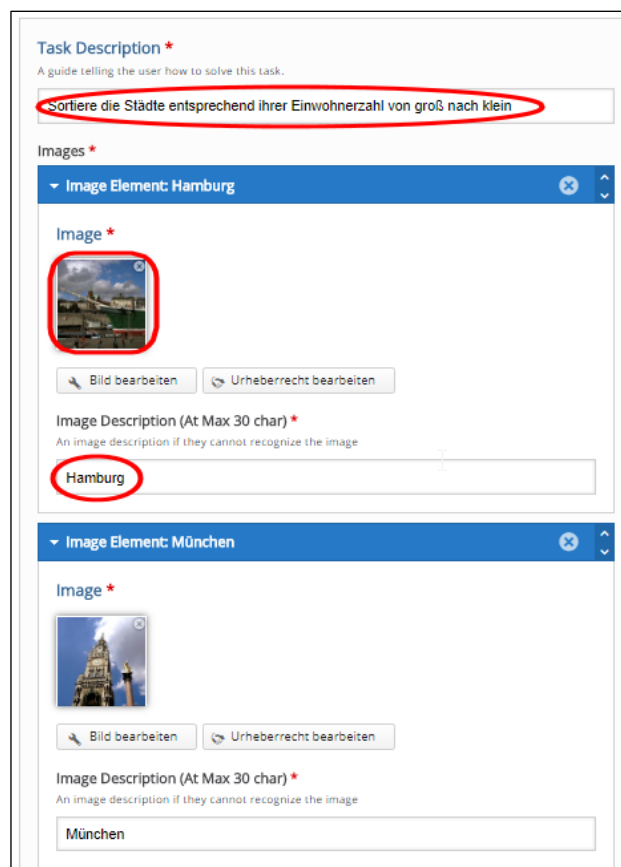
Wenn Sie andere Formate vorliegen haben, dann können Sie auch mit **Bild bearbeiten** noch jedes Foto in das richtige Format bekommen.

Bei **Texte und Einstellungen** 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 die Lernenden müssen 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 nach der Größe sortieren oder geschichtliche Persönlichkeiten in die richtige zeitliche Folge bringen. Ihrer Fantasie sind da keinerlei Grenzen gesetzt.

Die Ausgabe sieht folgendermaßen aus. 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. Darunter ist die benötigte Zeit gelistet und die Anzahl der Züge notiert.



## Single Choice Set \*\*

Mit diesem Inhaltstyp lassen sich schnell und einfach Fragesätze mit einer jeweiligen Antwortalternative. Zudem lassen sich Soundeffekte für richtige und falsche Antworten einstellen. 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 noch 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.

Das erste Single-Set wird bei Ihnen vermutlich in etwa so aussehen wie hier am rechten Bildrand. Durch den Zufalls-generator wurde die Reihenfolge der Antwortmöglichkeiten durcheinandergemischt.

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

Frage & Alternativen

Von welchem Staat ist Taschkent die Hauptstadt?

Turkmenistan

Usbekistan

Georgien

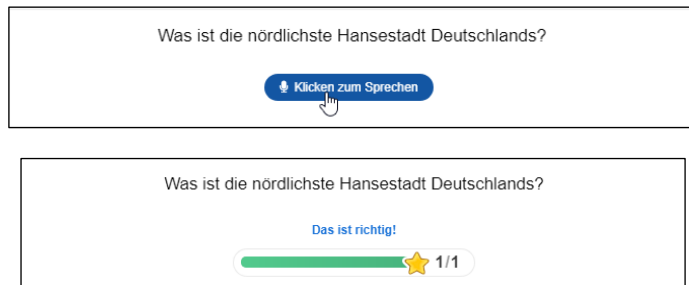


## Speak the Words (funktioniert zurzeit nur mit Chrome) \*\*

Dieser Inhaltstyp ermöglicht es Lehrkräften, eine Frage zu stellen, die mit der Stimme des Lernenden beantwortet werden kann. Dieser Inhaltstyp ist vielseitig einsetzbar, weil er die Schreiblastigkeit verringert.

Für diesen Inhaltstyp benötigen Sie ein Mikrofon oder Headset, und leider funktioniert er momentan nur in Chrome. Sie tragen Ihre Frage in die Maske 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 Sprache auswählen.

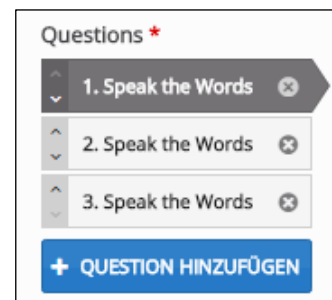
Um eine Antwort geben zu können, klicken Sie bitte erst die blaue Fläche an. Falls Sie nicht Chrome nutzen oder kein Mikrofon angeschlossen haben bekommen Sie entsprechende Meldungen angezeigt. Ansonsten färbt sich das blaue Feld rot und es erscheint „Ich höre...“.



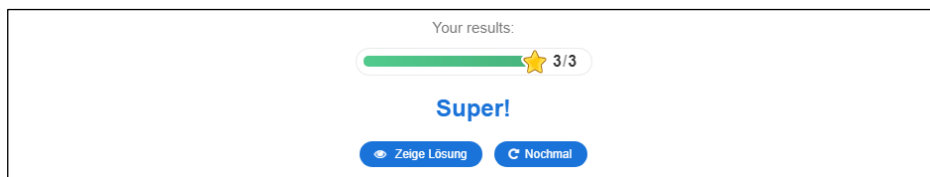
## Speak the Words Set (funktioniert zurzeit nur mit Chrome) \*\*

Dieser Inhaltstyp ermöglicht es Lehrkräften, mehrere Fragen zu stellen, die mit der Stimme des Lernenden beantwortet werden können. Dieser Inhaltstyp ist vielseitig einsetzbar, weil es die Schreiblastigkeit verringert.

Mit diesem Inhaltstyp können Sie im gleichen Verfahren wie eben mehrere Fragen bündeln kann. Jedoch müssen Sie bei jeder Frage einzeln **German** als Sprache anwählen (außer im Fremdsprachenunterricht 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 falsch interpretiert.



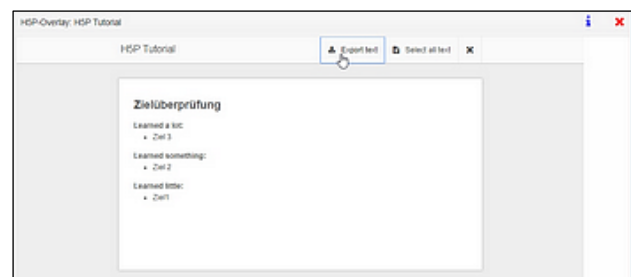
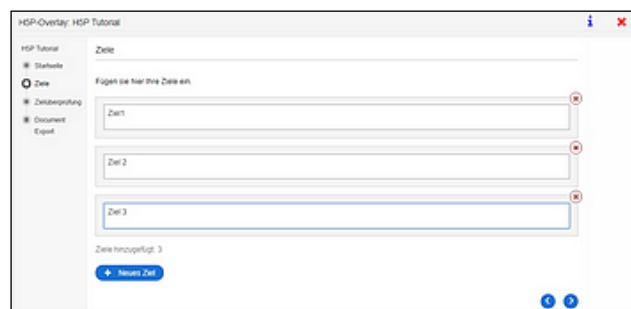
## Documentation Tool \*\*\*

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

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 HSP 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. Man geht in folgenden vier Schritten vor:

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 SuS (fast) beliebig viele Textfenster erstellen können, um sie mit Zielen zu füttern.
3. Auf einer **Goals assessment page** sollen Ihre SuS dann die genannten Ziele nach dem Ampelprinzip bewerten.
4. Abschließend generiert man noch eine **Document export page**, um das Ergebnis nach MS Word oder in die Zwischenablage von Windows 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).



## Drag and Drop \*\*\*

Mit diesem Inhaltstyp können Lehrkräfte Zuordnungsaufgaben erstellen. Die Lernenden können 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.

Der Inhaltstyp Drag & Drop (Ziehen und Ablegen) ermöglicht es den Lernenden, einen Textbereich oder ein Bild zu ziehen und es auf eine oder mehrere sensitive **Dropzones** abzulegen. So können zwei oder mehr Elemente zuordnen und so 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 in Fragesets, interaktiven Videos oder Präsentationen eingefügt werden. In jedem Fall 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 kann ich jetzt ein Textfeld erstellen, in das ich den Begriff „Quadriga“ eingebe.

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.

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 Dropzones einrichten sowie mit denen zu verbindende Textfelder oder kleinere Bilder.

The screenshot shows the 'Drag and Drop' configuration interface. At the top, there are two tabs: '1. Einstellungen' and '2. Aufgabe'. The '2. Aufgabe' tab is selected. Below the tabs, there is a title 'Aufgabe \*' and a toolbar with icons for background image, text, and image. The main area shows a night photo of the Brandenburg Gate. Two red circles highlight the 'Quadrige' and 'Branden' drop zones. Below the photo, there is a text input field containing 'Branden'. At the bottom, there is a section for 'Hintergrunddeckkraft für bewegliche Elemente' with a text input field and a checkbox for 'Verhaltenseinstellungen'.

## Essay \*\*\*

Mit diesem Inhaltstyp 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. Dieser Inhaltstyp lässt sich gut als Schreibaufgabe nutzen, bei der Schlüsselwörter und -konzepte einbezogen werden sollten. Ebenso ist er einsetzbar für Sprachunterricht und Übersetzungen, aber auch für Überprüfung, ob Lernende innerhalb einer bestimmten Wortzahl effektiv zusammenfassen können.

Dieser Inhaltstyp soll nicht die Benotung durch die Lehrkraft ersetzen. Aber er kann Ihnen helfen, einen von den Lernenden erstellten Text zu einem bestimmten Thema nach Schlagwörtern zu durchsuchen, die zuvor von Ihnen definiert wurden.

Dabei gibt es die Möglichkeit, die Anzahl der Zeichen zu begrenzen, welche die Lernenden verwenden können, 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.

Zuerst geben Sie oben die **Aufgabenbeschreibung** und gleich darunter einen kleinen **Hilfertext** vor, damit die Lernenden wissen, wie sie beginnen sollen.

Den **Lösungsvorschlag** können Sie übergehen. Beginnen Sie gleich mit dem Anlegen der **Schlagwörter**. Sie können zu einem Schlagwort auch mehrere **Variationen hinzufügen**: „1920er“ haben wir durch „Twenties“ und „Zwanziger“ ergänzt, „Dekadenz“ durch „Verfall“.

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.

**Aufgabenbeschreibung \***  
Die Beschreibung wird oberhalb des Texteingabefeldes erscheinen.

**Fasse das Buch in maximal 1000 Zeichen zusammen.**

**Hilfertext \***  
Dieser Text soll die Lernenden am Anfang unterstützen.

Dieses Buch handelt von ...

**Lösungsvorschlag**

**Einleitung**  
Du kannst deinem Lösungsvorschlag optional eine Erklärung voranstellen.

**Text des Lösungsvorschlags**  
Die Lernenden sehen nach dem Prüfen Ihrer Lösung einen "Lösung zeigen"-Button, wenn du hier Text angibst.

**Schlagwörter \***

1. Vereinigte Staaten
2. 1920er
3. Roaring
4. Prohibition
5. Kriminalität
6. Jazz
7. Dekadenz
8. Idealismus
9. Schlagwort

**Schlagwort \***  
Gesuchtes Schlagwort oder gesuchte Phrase. Du kannst ein Sternchen "\*" als Platzhalter für einen oder mehrere Buchstaben verwenden.

Idealismus

**Variationen**  
Füge dem Schlagwort optional Variationen hinzu. Beispiel: Für "Stadt" könnten auch "Ortschaft", "Gemeinde", etc. passen. Punkte werden für auch für gefundene Alternativen vergeben.

**Variation hinzufügen**

Punkte, Optionen und Rückmeldung

+ SCHLAGWORT HINZUF...

Im Bereich Allgemeine Rückmeldung 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 (in diesem Beispiel 100 bzw. 1000). Wenn die Lernenden später den Text eintippen, wird ihnen die verbleibende Anzahl von Zeichen angezeigt. Bei **Größe des Eingabefelds** haben wir das Maximum gewählt: **10 Zeilen**.

Jetzt können Sie entscheiden, ob die Lernenden die Aufgabe wiederholen dürfen und ob ihnen die Bepunktung angezeigt werden soll. Danach geben Sie den Prozentsatz zum **Bestehen** und zum **Meistern** ein (25 bzw. 75, wieder ohne %).

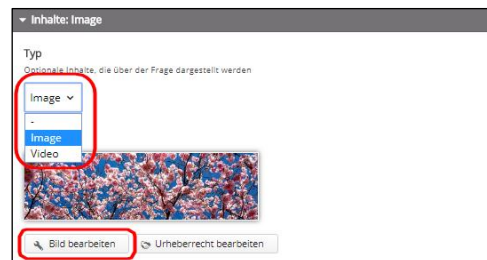
Praxistipp: Die Option legt fest, ob **Auf Groß-/Kleinschreibung achten** für alle Schlagworte aktiviert oder deaktiviert wird. So können kleinere Rechtschreibfehler übergangen werden.

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

## Multiple Choice \*\*\*

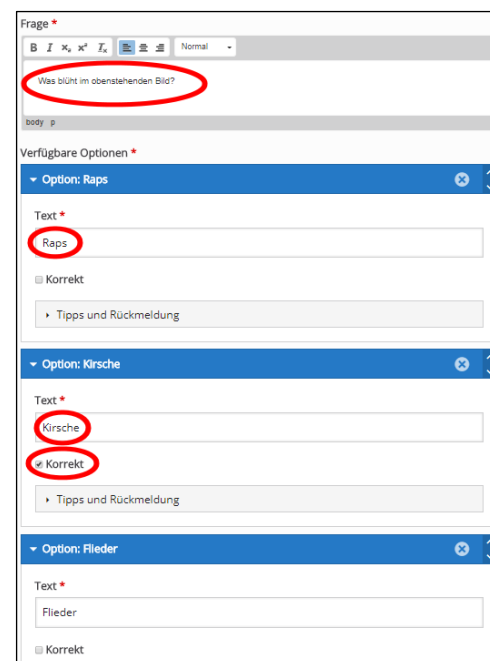
Multiple-Choice-Fragen können eine oder mehrere richtige Optionen pro Frage haben. Die Lernenden erhalten im Laufe ihrer Fortschritte ein sofortiges Leistungsfeedback. Multiple-Choice-Fragen sind ein wirksames Beurteilungsinstrument und werden schulisch in der Regel eingesetzt am Ende einer Lerneinheit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

In diesem Inhaltstyp ist es im Gegensatz zu anderen Inhaltstypen möglich, eine oder mehrere richtige Antworten pro Frage zu ermöglichen. 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 wollen oder nicht. Wir haben uns für ein Bild von der letztjährigen Kirschblüte entschieden. Wie immer können Sie es in H5P auch jetzt noch bearbeiten.

Dann müssen 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 ein schöner Effekt, wenn beim Herüberfahren des Mauszeigers über das Bild ein 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 fallen die Fragen vom letzten Absatz weg.

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.

In jeder Option können Sie mit Anklicken von **Tipps und Rückmeldung** Hinweise für Ihre SuS geben. Das müssen Sie aber nicht zwingend. Genauso wenig müssen Sie Änderungen über die beiden darunter befindlichen Schaltflächen **Verhaltenseinstellungen** bzw. **Einstellungen und Texte** vornehmen. Speichern Sie nun den fertigen Inhaltstyp ab.



## Virtual Tour (360°) \*\*\*

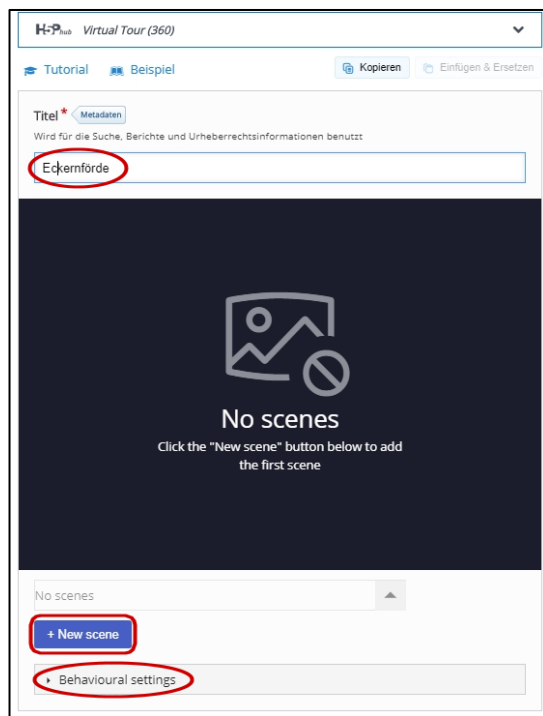
Panoramafotos (aber auch normale Bilder) können mit Erklärungen, Videos, Tönen und interaktiven Fragen angereichert werden. Sie können miteinander verknüpft werden, um den Eindruck zu vermitteln, dass man sich zwischen den verschiedenen Standpunkten bewegen kann. Mit diesem Inhaltstyp kann man virtuelle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

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 entsprechend gestaucht.

Zuerst gibt man einen **Titel** ein, der für das gesamte Projekt steht.

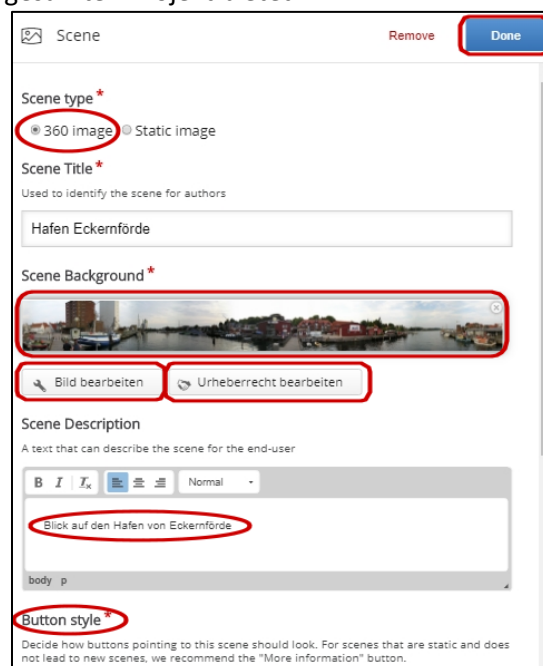
Dann klickt man **+ New scene**, um das erste Bild (Hafenbild) zu laden. Sobald es geladen ist, wird es in der Mitte des schwarzen Feldes als Vorschau angezeigt.



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 deutlich verschlechtert.

Wenn das Bild in der Vorschau geladen ist, dann werden Ihnen bei **Scene type** zwei Varianten angeboten: **360 image** erzeugt ein Bild, in dem Sie sich mit der Maus interaktiv frei bewegen können. 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, wengleich der Sinn dieser Möglichkeit nicht ganz klar ist. Vergessen Sie nicht die Änderungen zu **Speichern**.

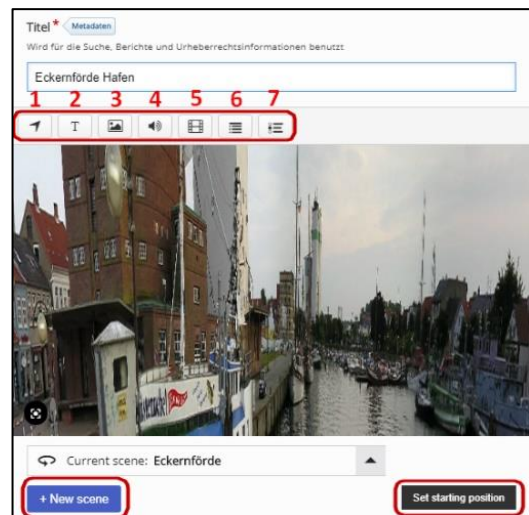
Hinter **Urheberrecht bearbeiten** finden Sie die auch bei anderen Inhaltstypen vorhandenen Eingabemöglichkeiten.

Bei **Button style** entscheiden Sie, wie 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 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 HSP-Inhaltstypen erweitern:

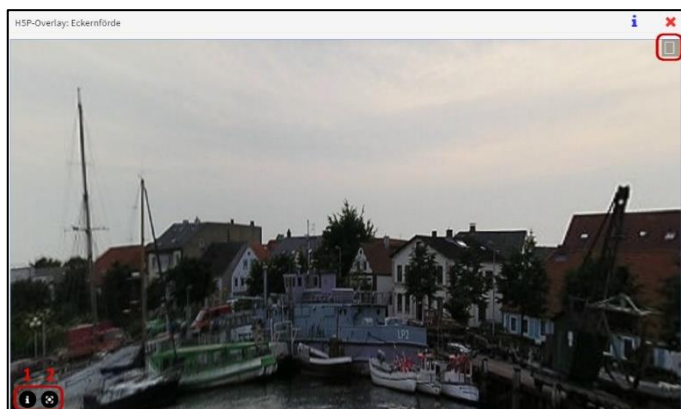
1	Szene auswählen
2	Beschriftung ändern
3	Bild ändern
4	Audiodatei ändern
5	Video verlinken
6	Modul „Summary“ hinzufügen
7	Modul „Single Choice Set hinzufügen



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.

Wenn der Inhaltstyp aufgerufen wird, startet er 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



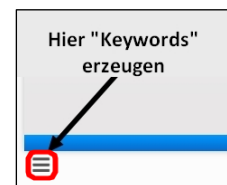
## Course Presentation \*\*\*\*

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.

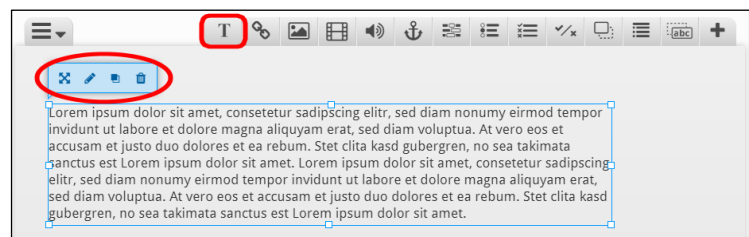
Dieses Präsentationmodul ähnelt einer Mischung Präsentationsprogrammen wie MS Powerpoint und weitaus komplexeren Desktop-Publishing-Programmen wie Adobe Indesign oder MS Publisher. Weil H5P aber ein browsergestützter *cloud-service* ohne nutzerseitige Softwareinstallation ist, fällt die Bedienung ein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

Mit Course Presentation lassen sich fast alle interaktiven Module von H5P unkompliziert zusammenführen.

Dieser Inhaltstyp ist schlüsselwortgesteuert. 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.



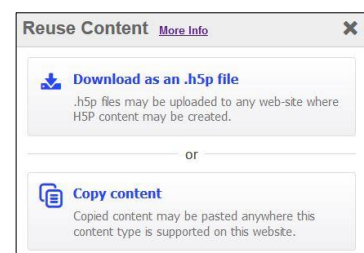
Aus der umfangreichen Symbolleiste oben rechts wählen wir das erste Element aus: Das **T** steht für Textbaustein einfügen. Ein rechteckiger Rahmen öffnet sich, in den wir Text einfließen lassen. Mit den kleinen blauen Symbolen lässt er sich editieren.

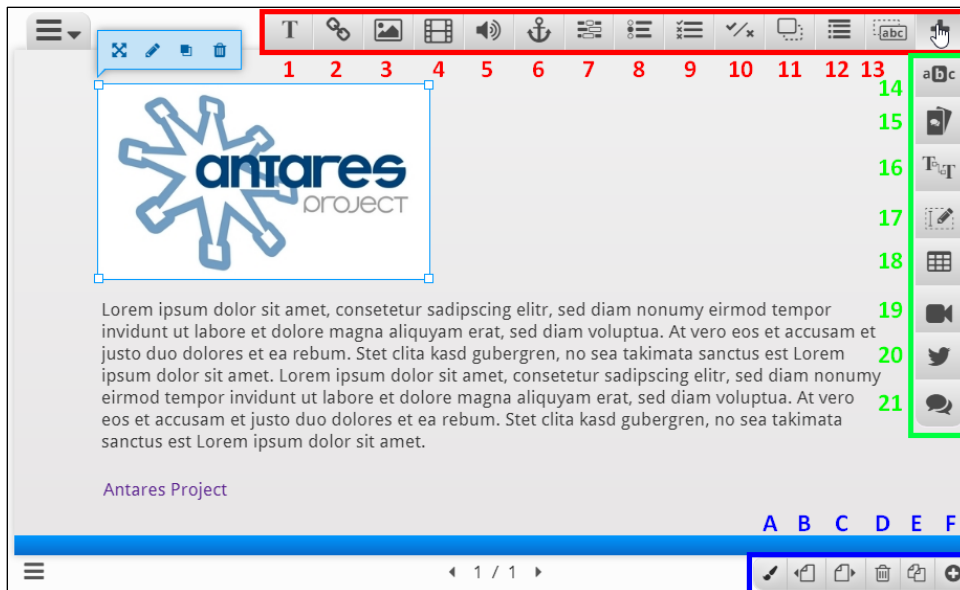


Wir klicken nun auf das zweite Symbol und fügen einen **Link** ein. Mit dem dritten Symbol fügen wir eine **Grafik** hinzu. Auch ansonsten werden Sie weiter rechts einige Inhaltstypen finden, die Sie schon kennen.

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.

Sie können aber auch Inhalte, die Sie bereits erstellt haben, in die Course Presentation einfügen. Dazu klicken Sie in der Ausgabeansicht des jeweiligen Inhaltstyps auf **Reuse** und dann **Copy Content**. Gehen Sie in Ihrer Course Presentation zu der Folie, auf der der Inhalt erscheinen soll. Drücken Sie entweder STRG + V oder klicken Sie auf den **Einfügen**-Button, um den kopierten Inhaltstyp einzufügen.





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 komme ich 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

## Quiz (Question Set) \*\*\*\*

Dieser Inhaltstyp 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.

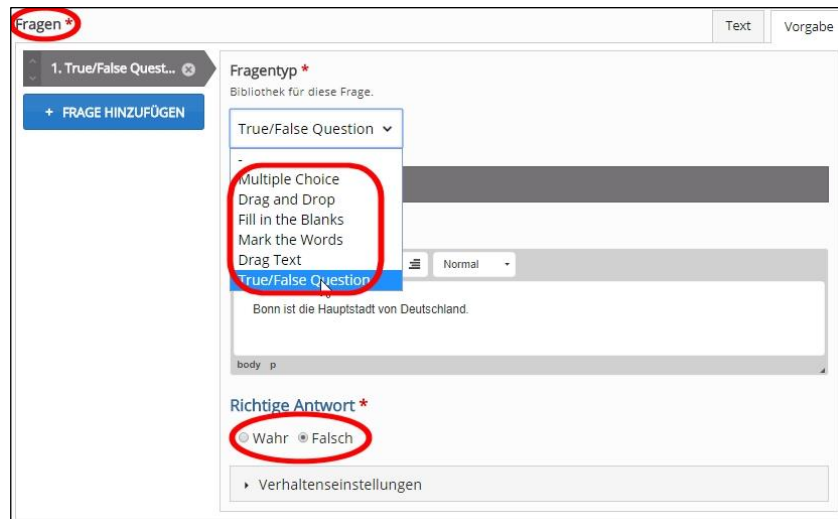
Mit diesem Inhaltstyp lässt sich ein umfangreicher Test mit den unterschiedlichsten Fragetypen erstellen, die allerdings in diesem Handbuch bereits allesamt beschrieben wurden.

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 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.



## Timeline \*\*\*\*

Dieser Inhaltstyp 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

Mit diesem Inhaltstyp kann man 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 zuerst Kenntnisse aus den einzelnen Inhaltstypen an, sonst wird Ihnen die Arbeit mit der Timeline nicht viel Freude bereiten.

Zunächst benötigen Sie eine

**Überschrift** für Ihre Timeline.

Wir haben dafür

„Kulturgeschichte der Erdbeere“ gewählt.

Als nächstes benötigen Sie einen einführenden **Text** für die Startseite. Machen Sie ihn nicht zu lang, denn den müssen Sie notgedrungen per Hand eintippen.

Sie stellen dabei fest, dass Ihnen jetzt erweiterte Formatierungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen. Zum einfacheren Verständnis haben wir diese nummeriert. Jetzt

können Sie noch ein passendes Foto für die Startseite hochladen.

Zeitstrahl: Kulturgeschichte der Erdbeere

Überschrift \*

Die Hauptüberschrift für den Zeitstrahl gehört hier hin (erste Seite).

Kulturgeschichte der Erdbeere

Inhaltstext

Der Hauptinhaltsstext für den Zeitstrahl gehört hier hin (erste Seite).

B I S I<sub>x</sub> [1] [2] [3]

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

body div

Vorgabe-Zoomstufe

Hier wird der Vorgabewert für die Zoomstufe eingestellt. Entspricht dem entsprechend mehrmaligen Drücken des Buttons zum Hinein- oder Herauszoomen. Negative Zahlen zoomen heraus. Vorgabe ist 0.

0

Hintergrundbild

Ein Bild, das als Hintergrund dargestellt wird.

[Image of strawberries]

Bild bearbeiten Urheberrecht bearbeiten

Höhe \*

Die Höhe in Pixeln

322

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. Ja, richtig, die Kommas müssen Sie ebenfalls beachten.

Jetzt können Sie sich 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, steht oben im grauen Feld nicht mehr „Item“, sondern „Datum: -234“. Geben Sie jetzt das **Enddatum** dieses Zeitabschnitts ein und wählen eine passende **Überschrift** dafür.

In das Eingabefeld **Inhaltstext** können Sie ganze Textblöcke hineinkopieren. Mit der Funktion im Eingabefenster (roter Kasten) können Sie Ihren Text gliedern.

Abschließend können Sie für Ihren Text Schlagworte vergeben. Jetzt nehmen Sie sich mit **Item** den nächsten Zeitabschnitt vor. Hier „Erste Erwähnungen“. Dann können Sie immer mehr Zeitabschnitte mit **Item hinzufügen**. Wenn das erledigt ist, können Sie ganz am Ende noch „Deutsch“ als **Sprache** einstellen.

Speichern Sie alles mit Aktualisieren ab.

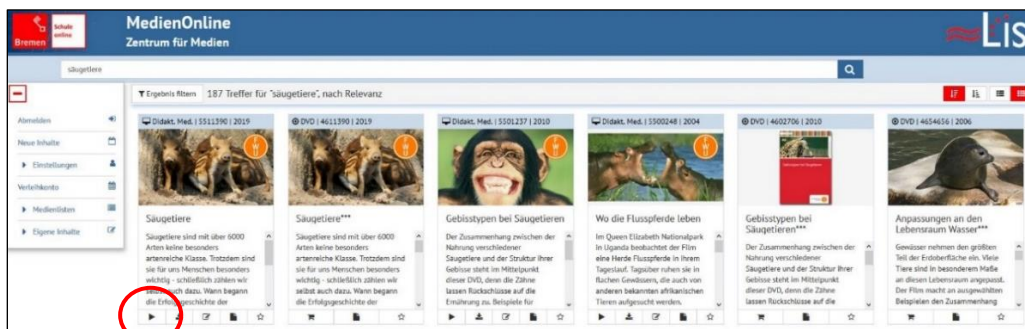
## Overlay erstellen \*\*\*\*\*

Dieser Inhaltstyp 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*). Das interaktive Video ist vielfältig einsetzbar und ersetzt statische „Filmvorführungen“.

Wenn wir mit H5P ein Overlay erstellen wollen, dann müssen wir zuerst bei MedienOnline ein Video auswählen.

### Schritt 1:

Da für unsere Lerngruppe das Thema „Säugetiere“ ansteht, geben wir dieses Wort in das Suchfeld ein und klicken rechts davon die Lupe an. Durch Anklicken des Abspielbuttons können wir das Video sofort ansehen.



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

Sie landen nach dem Anklicken von dem roten **x** rechts oben 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:

Um das Video mit interaktiven Elementen anzureichern, klicken Sie den Button **Clip editieren** an (In einer Medienliste ist die Auswahl rechts vom Video zu finden). Der Clip wird nun automatisch in die H5P-Maske übertragen, und Sie können sofort mit der Erstellung eines Overlays beginnen.

Klicken Sie anschließend bitte bei **Overlay erstellen** das Pluszeichen im schwarzen Kreis an.

1	Abspielen
2	Download
3	Clip editieren
4	Datenblatt öffnen
5	Auf die Medienliste



1 2 3 4 5

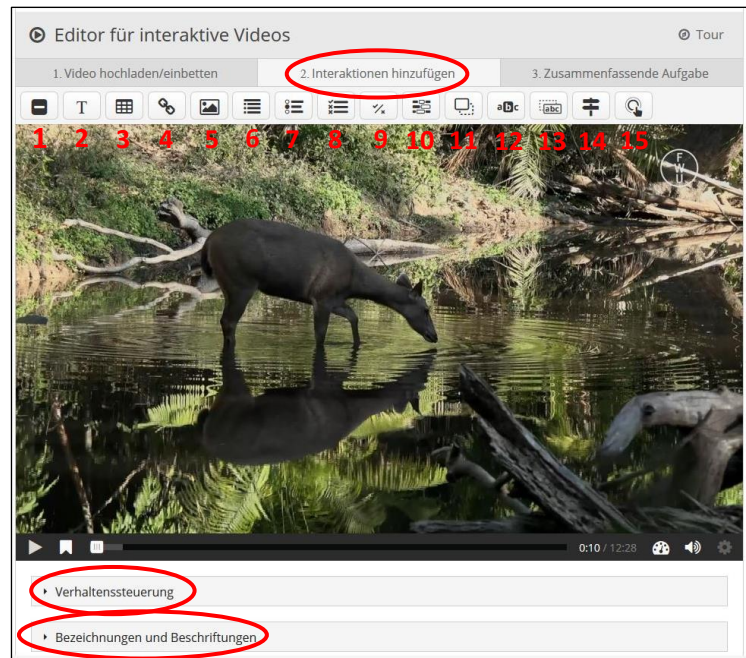
## Schritt 2:

Durch das Anklicken des ersten Reiters **Interaktionen hinzufügen** 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 SuS festzulegen.

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

Wenn das erledigt ist, kann man den Film abspielen und bei Bedarf pausieren, um an didaktisch geeigneten Stellen unterrichtsbezogene Interaktionen hinzuzufügen. Die vielen kleinen Symbole oberhalb des Films 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&amp;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

Auch bei diesem Inhaltstyp ist es möglich, bereits erstellte Inhaltstypen zu recyceln. Kopieren Sie den jeweiligen Inhaltstyp mit **Reuse** -> **Copy Content** und fügen Sie ihn mit dem Einfügen-Button in das interaktive Video ein.

Tipp: Falls der Einbetten-Button nicht angezeigt wird, speichern Sie bitte das gesamte Video einmal ab und rufen es erneut auf. Nun müsste der Button verfügbar sein, um bereits erstellte Inhalte einzufügen.

#### Schritt 4:

Danach klickt man auf den Reiter **Zusammenfassende Aufgabe**.

Hier kann man im Gegensatz zu dem vorherigen Bereich eine zusammenfassende 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 **Einstellungen und Texte** aus dem vorherigen Bereich angezeigt.

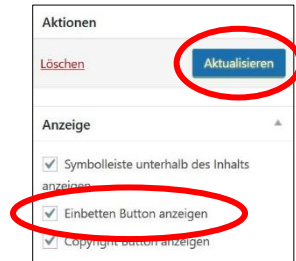
Wenn alles fertig gestellt ist, dann sollte man das Video **Aktualisieren**. Man kann sich eine Vorschau des Overlays **Ansehen** und jederzeit wieder bearbeiten.

The screenshot shows the 'Editor für interaktive Videos' interface. At the top, there are three tabs: '1. Video hochladen/einbetten', '2. Interaktionen hinzufügen', and '3. Zusammenfassende Aufgabe'. The '3. Zusammenfassende Aufgabe' tab is active. Below the tabs, there are three main sections: 'Titel \*', 'Einführungstext \*', and 'Zusammenfassung \*'. The 'Titel' section has a text input field containing 'Welche Gruppen gehören zu den Wirbeltieren?'. The 'Einführungstext' section has a text input field containing 'Wähle die korrekte Aussage.'. The 'Zusammenfassung' section has a dropdown menu set to 'Menge von Aussagen' and a list of statements. The first statement is 'Fische' and the second is 'Schnecken'. There is a button 'aussage hinzufügen' at the bottom of the list.



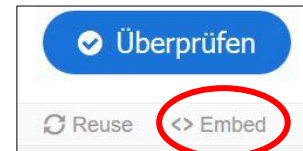
# Einbindung von H5P-Inhalten in itslearning

Sie können ihren Schülerinnen und Schülern die selbst erstellten H5P-Inhalte in einem itslearning-Kurs zur Verfügung stellen.

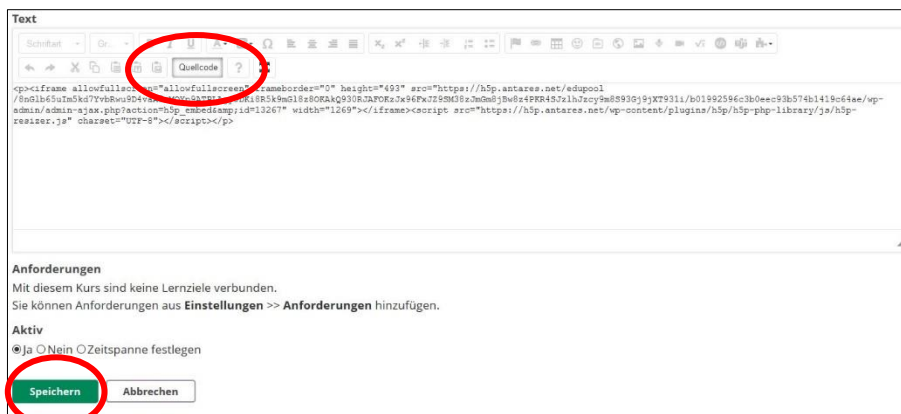
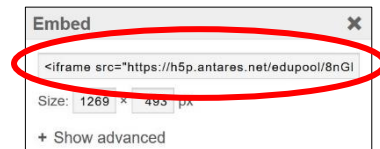


Bearbeiten Sie den jeweiligen Inhaltstyp zunächst wie gewünscht und setzen Sie vor dem Speichern mit **Aktualisieren** einen Haken bei **Einbetten Button anzeigen**.

Rufen Sie Ihren Inhaltstyp nun über **Eigene Inhalte > Alle anzeigen** auf. Am unteren Rand wird der Button **Embed** angezeigt.



Nach einem Klick auf den Button öffnet sich ein Fenster mit einem Code. Kopieren Sie diesen und fügen ihn in Ihren itslearning-Kurs unter **Ressourcen > Aufgabe** oder **Notiz** ein. Verwenden Sie dabei die Quellcode-Ansicht. Bearbeiten Sie weitere Angaben zu Ihrer Aufgabe bzw. Notiz und klicken dann auf **Speichern**. Ihre Schülerinnen und Schüler können nun die Aufgabe bearbeiten (sofern sie bereits Mitglied in diesem Kurs sind).



Zur Leistungskontrolle ist es möglich, dass sie Schülerinnen und Schüler Screenshots von Ihren Ergebnissen machen und Ihnen diese im Messenger zuschicken.

# Glossar

## Metadaten

Jeder Inhaltstyp 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 und die Lizenzart. Wenn man also Inhaltstypen, 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 MedienOnline 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](https://de.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons)

## Punkteverteilung

In vielen Modulen von H5P können Sie im Bereich **Allgemeine Rückmeldung** 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).

**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-Inhaltstypen 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. Mit Anklicken der blauen Schaltfläche oben rechts **Proceed to save** können Sie jederzeit den Inhaltstyp speichern, und mit dem umgekehrten Pfeilsymbol **Exit fullscreen** kommen sie zur ursprünglichen Standardansicht zurück.

## 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 Inhaltstyp 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). 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 beispielsweise 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. 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.

## Support

Bei Fragen zu H5P in MedienOnline wenden Sie sich bitte an:

Landesinstitut für Schule – Zentrum für Medien

Frau Anna Tappe

[atappe@lis.bremen.de](mailto:atappe@lis.bremen.de)

0421 361-11915

Über Hinweise oder Fragen zur Einbindung von H5P in Edupool bitten wir Sie um eine kurze Mail an [edupool@antares.net](mailto: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](http://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](mailto:antares@antares.net)



Vertretungsberechtigte Geschäftsführer: Jan Joswig, Ingo List

Registergericht: Handelsregister Kiel

Registernummer: HRB 5029

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer gemäß § 27a Umsatzsteuergesetz: DE 199064695