

Anleitung: Interaktiver Inhalt

(Website Lernumgebungen für das Schulfach Musik)

Stand: 09.01.2018

Es gibt verschiedenste Möglichkeiten für Webseiten-Besuchern, um mit Inhalt interaktiv zu arbeiten. Aber: Welche Arten von interaktiven H5P-Elementen eignen sich für die Website?

Wie fügst du auf der Website ein neuer Inhalt hinzu?

1. Geh auf der oberen Leiste auf *Inhalt*→*Inhalt hinzufügen*→*interaktiver Inhalt*
Oder: sobald du eingeloggt bist: unten neben Administration auf *Inhalt erstellen*→*Interactive Content*
2. *Titel* für die Aufgabe wählen und *Inhaltstyp* des interaktiven Inhalts wählen.
(Unter „Details“ kann man noch zusätzliche Informationen über den jeweiligen Inhaltstyp einsehen)
3. Die Aufgabe jeweils immer mit dem betroffenen Thema auf der Website unter „H5P Interaktiv“ verknüpfen **bevor** man auf Speichern klickt.
4. Auf **Speichern** klicken und mit dem Einfügen von Informationen und dem Erstellen der Aufgabe beginnen.

Startseite / Interaktiver Inhalt erstellen

Interaktiver Inhalt erstellen

Title

Inhaltstyp

H5P Inhaltstyp auswählen

H5P Interaktiv

Menüeinstellungen
Nicht im Menü

H5P Options

Inhaltsverzeichnis
Nicht im Buch

Versionsinformation
Keine Version

Einstellungen für Kommentare
Geschlossen

Display buttons (download, embed and copyright)

Copyright button

Für „Speichern“ dann nach unten scrollen

Details: Hier eine Liste von möglichen sinnvollen Tools

Du kannst sie auf der folgenden Seite auch noch genauer anschauen:

<https://h5p.org/content-types-and-applications>

Bei der Erstellung eines interaktiven Inhaltes findest du nach der „Aufgabenbeschreibung“ für die einzelnen Eingabefelder kurze Beschreibungen. So sieht man zusätzlich zu den untenstehenden Erläuterungen meistens schnell, wie die Aufgabenerstellung funktioniert.

Während dem Bearbeitungsprozess immer wieder **Zwischenspeichern!**

Die mit *gekennzeichneten Felder sind **Pflicht zum Ausfüllen**, ansonsten wird der erstellte Inhalt nicht gespeichert!

1. Quiz, Question Set (S.3)
2. Single Choice Set (S.3)
3. Guess the answer (S.4)
4. Dialog Cards (S.4)
5. Drag and Drop (S.5)
6. Flashcards (S. 5)
7. Summary (S.6)
8. Image Hotspots (S.6-7)
9. Timeline (S.7)
10. Interaktives Video (S.7-8)
11. Course Presentation (S.8)
12. Audio Recorder: „Record my voice (S.9)
13. Personality Quiz (S.9)
14. Column (S.10)

1. Quiz, Question Set:

- Was du damit machen kannst:

Das „Question Set“ ist ein typischer Mix von verschiedenen Fragentypen. Es erlaubt dem Lernenden eine Sequenz von verschiedenen Fragentypen zu lösen. Es können verschiedene Aufgabentypen miteinander kombiniert werden: z.B. „Multiplechoice“, „Drag and Drop“ (Text oder Bild dem Richtigen Feld zuweisen durch Hineinziehen) oder „Fill the Blanks“ (Lücken mit richtiger Antwort ausfüllen)

- Wie du es machen kannst:

Es gibt verschiedenste Einstellungen wie du die Fragen an deine Bedürfnisse anpassen kannst. Du kannst z.B. die FragenSets mit einem Hintergrund versehen und eine Prozentzahl für das Bestehen festlegen.

Hier findest du eine gute Erklärung für das Erstellen eines Quiz und deren möglichen Inhalte:

<https://h5p.org/tutorial-question-set> (zuletzt abgerufen am 09.01.18)

2. Single Choice Set:

- Was du damit machen kannst:

Du kannst Fragen kreieren, bei denen es jeweils nur eine richtige Antwort gibt. In der kürzester Zeit. Der Benutzer erhält am Ende ein Feedback über alle seine gegebenen Antworten.

„Single Choice Set“ kann auch im interaktiven Inhalt „Course Presentation“ und „Interactive Video“ benutzt werden.

Zudem kann man für richtige oder falsche Antworten Soundeffekte hinzufügen. (stumm schaltbar)

- Wie du es machen kannst:

1. Frage eingeben.
2. Alternativen = die verschiedene Antwortmöglichkeiten
3. Zusätzliche Antworten können hinzugefügt werden.
4. Fragen können hinzugefügt werden
5. Punkte-Bereich: Wie feingliedrig man ein Feedback gestalten will, kann man selbst entscheiden, indem der Punkte-Bereich in die gewünschte Anzahl Bereiche geteilt wird.

3. Guess the answer:

- Was du damit machen kannst:
Dieser Inhaltstyp erlaubt es dem Autor ein Bild oder Video hochzuladen und eine passende Beschreibung oder Frage hinzuzufügen. Der Lernende kann dann die Antworten versuchen zu erraten und die Leiste unter dem Bild anklicken, um die Lösung zu sehen.
- Wie du es machen kannst:
 1. Füge eine Aufgabenbeschreibung/Frage und ein Bild dazu (=“Task description“)
 2. Passe den Text des „Descriptive solution label“ an= Der Text, auf den du unterhalb des Bildes/Videos klickst, um zur Antwort zu gelangen.
 3. Schreibe den Lösungstext auf.

The screenshot shows a form with three main sections:

- Task description:** A text input field with the placeholder "Describe how the user should solve the task." A red box highlights this section with the text "Beschreibung oder Frage".
- Media:** A button labeled "Media" with a right-pointing arrow.
- Descriptive solution label:** A text input field with the placeholder "Click to see the answer." A red box highlights this section with the text "Wie soll der zu klickende Button heissen, um die Lösung anzuzeigen?".
- Solution text:** A text input field with the placeholder "The solution for the picture." A red box highlights this section with the text "Der Text für die Lösung".

4. Dialog Cards:

- Was du damit machen kannst:
Vorderseite: Man hat ein Bild, ein Sound und z.B. eine Frage → Die Karte drehen.
Rückseite: Das gleiche Bild wie vorne aber mit anderem Text und ohne Sound.
Die DialogKarten eignen sich gut, damit der Lernende sich gewisse Wörter, Eindrücke (durch das Bild) oder Sätze einprägen kann. Durch die Rückseite erhält der/die Lernende direktes Lösungsfeedback.

- Wie du es machen kannst:

Die genaue Vorgehensweise findest du in diesem Tutorial:

<https://h5p.org/tutorial-dialog-cards> (zuletzt abgerufen am 09.01.18)

5. Drag and Drop:

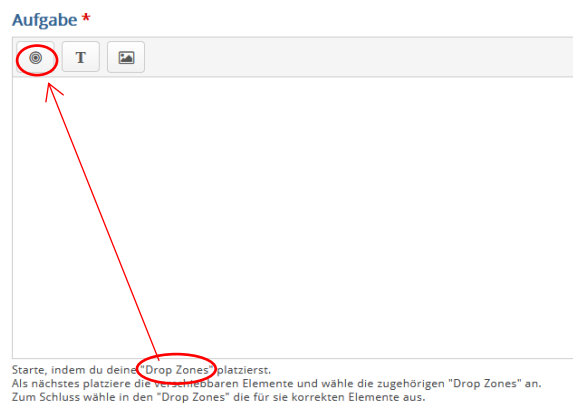
- Was du damit machen kannst:

Drag and Drop ermöglicht es den Lernenden zwei oder mehr Elemente (Text oder Bild) miteinander zu verknüpfen und eine logische Verbindung auf visuelle Art herzustellen.

- Wie du es machen kannst:

Kreiere Drag and Drop Fragen, indem du Text und Bilder als Alternative Medien zum Herumziehen verwendest. Du kannst ein Inhalt zu einem Inhalt, eins zu mehreren, mehrere zu einem, oder mehrere zu mehreren Inhalten als Optionen konfigurieren.

1. Drop-Felder (=Drop Zones): Du definierst die Grösse und der Ort des Feldes, dem du anschliessend den zugehörigen Text oder das spezifische Bild zuordnest. Man kann auch mehrere Textfelder oder Bilder einem Drop-Feld zuordnen.
2. Du platzierst die verschiebbaren Elemente (Text und Bild) und wähle bei ihrer Konfiguration die DropZones an, auf die das Element gezogen werden kann.
3. Wähle bei den „Drop Zones“ das entsprechende korrekte Element aus.



Drag and Drop kann als Übung alleine für sich stehen, aber auch in den interaktiven Inhalten „Course Presentation“, „Interactive Video“, „Question Set“ und „Column“ eingefügt werden.

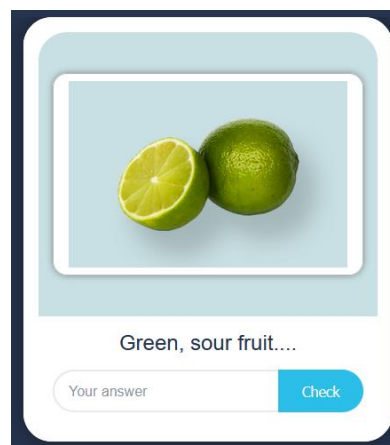
6. Flashcards:

- Was du damit machen kannst:

Kreiere mehrere modern aussehende Flashcards für ein Quiz. In Verknüpfung mit einem Bild und kurzen Beschreibungen kannst du den gesuchten Begriff darstellen. Es kann pro Karte ein Bild oder ein Text oder beides verwendet werden. D.h. das Bild bei der Frage und das Bild bei der Lösung ist das gleiche.

- Wie du es machen kannst:

1. Beschreibe wie die Aufgabe lauten soll.
2. Füge eine Beschreibung zum Bild (falls vorhanden) hinzu (irgendwelche Hilfwörter oder eine Frage).
3. Bestimme die korrekte Antwort für das Bild
(!Achte auf die Schreibweise, denn der Lernende wird für eine korrekte Lösung den Begriff ebenfalls korrekt schreiben müssen. Gross- und Kleinschreibung inbegriffen!)



7. Summary:

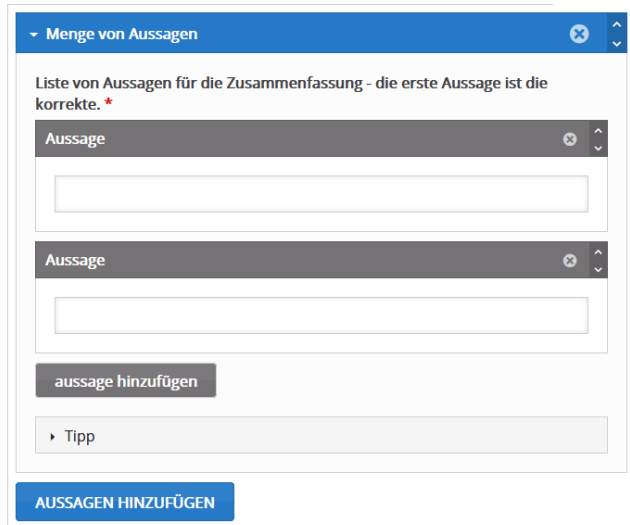
- Was du damit machen kannst:

Eine Zusammenfassung/Kurzfassung kann einem Lernenden helfen zu überprüfen, inwiefern er oder sie die Schlüsselinformationen in einem Text, eines Videos oder einer Präsentation verstanden haben. Bei Summary kannst du Statements aufschreiben und der Lernende soll dann zwischen verschiedenen Statements das richtige auswählen. Am Ende wird dem Lernenden eine komplette Liste der Schlüsselstatements über das behandelte Thema gezeigt.

„Menge von Aussagen“=Beschreibt eine Gruppe von verschiedenen Aussagen, bei der eine Aussage korrekt ist. Es zeigt immer an, welche Aussage die korrekte ist (z.B. die erste Aussage). Hier kann z.B. ein Teilaspekt eines Themas behandelt werden.

- Wie du es machen kannst:

1. Schreibe eine grundlegende Beschreibung der Aufgabe im Einführungstext.
2. Entscheide, welche Themen/Aspekte in den „Mengen der Aussagen“ vorkommen sollen und überlege verschiedene Aussagen dazu.
3. Schreibe die verschiedenen Aussagen hinzu. Durch „aussage hinzufügen“ können nicht nur zwei, sondern auch drei oder mehr Aussagen in eine Gruppe eingefügt werden.
4. Falls erwünscht können weitere Aussage-Gruppen (=Menge von Aussagen) hinzugefügt werden.
5. Tipp: Unter „Tipp“ kann den Lernenden eine kleine textliche Hilfestellung gegeben werden.

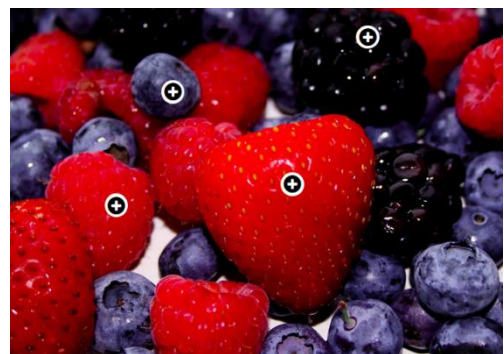


8. Image Hotspots:

- Was du damit machen kannst:

Mit „Image Hotspots“ kann man ein Bild mit mehreren Info-Hotspots kreieren. Wenn ein Benutzer den Hotspot dann anklickt, geht ein Popup auf. Das Popup kann eine Überschrift, einen ausführenden Text, ein Bild oder ein Video beinhalten. Man kann so viele Hotspots hinzufügen, wie man will. Konfigurierbar sind:

- Die Anzahl der Hotspot in einem Bild
- Der Ort von jedem Hotspot und dem damit verbundenen Popup-Inhalt
- Die Farbe des Hotspots
- Die Anzahl Inhalte (Bild, Text oder/und Video) in einem Hotspot



Es kann so schnell und einfach eine Infografik kreiert werden, die auch als Lerngrafik dienen kann. Je nachdem wie die Grafik eingesetzt wird. Indem der Benutzer mit der Grafik interagiert, wird er aktiviert.

- Wie du es machen kannst:

1. Gewünschtes Hintergrundbild hochladen
2. Farbe der Hotspots anpassen
3. Hotspot anpassen:
 - „Cover entire background image“ aktiviert: Der Hotspot überdeckt beim Anklicken das ganze Hintergrundbild.
 - „Header“ für die Überschrift (=optional)
 - Popup Inhalt: Text und/oder Bild und/oder Video einfügen
4. Weitere Hotspots hinzufügen, falls erwünscht.

9. Timeline:

- Was du damit machen kannst:

Kreiere eine Zeitleiste, einen Zeitverlauf. Z.B. einen Ablauf von Geschehnissen in der Musikgeschichte. Für jedes Ereignis in der Geschichte kann man ein Bild und Text hinzufügen.

Es können Medien von Twitter, Youtube, Flickr, Vimeo, Wikipedia, GoogleMaps und Soundcloud importiert werden.

- Wie du es machen kannst:

1. Thema wählen. Ereignisse und Zeitpunkte für den Zeitstrahl wählen.
2. Anpassen der Hauptseite mit Überschrift (ev. Hintergrundbild), Inhalte wie aus Quellen, Quellenangaben oder Beschriftungen.
3. Einfügen von Daten in den Zeitstrahl (Start- und Enddatum), Überschrift für den Datumeintrag etc. und zusätzliche Medien zum Hinzufügen.
4. „item hinzufügen“=Weiteres Datum für den Zeitstrahl hinzufügen.
5. „Ära“ (oder auch Epoche) in den Zeitstrahl einfügen.
6. Sprache einstellen

Wie das ganze aussehen kann, wird unter folgendem Link ersichtlich:

<https://h5p.org/timeline> (zuletzt abgerufen am 09.01.18)

10. Interaktives Video:

- Was du damit machen kannst:

Als Basis dient immer ein eigenes Video. In das Video kann man verschiedene Typen von Interaktionen für den Zuschauer/Anwender einfügen. Z.B. Fragen, pop-up Text, andere informellen Ressourcen. Es gibt viele interaktive Inhalte, welche in ein Video integriert werden können. Z.B.:

- „Multiple choice questions“: mit einer oder mehr richtigen Antworten
- „Fill in the black“ (Fülle die Lücke-Fragen)
- Drag and drop questions

- Interactive summaries (kann am Ende eines Videos hinzugefügt werden)
- Single choice question sets
- Drag and Drop text
- Bilder
- Text

So kann das Video weiterlaufen, währenddem Aufgaben zum Anklicken erscheinen oder das Video wird pausiert und der Lernende muss eine Aufgabe lösen. Mit „QuizQuestion“ kann man zu einem anderen Ort des Videos springen und von dort aus das Video weiterlaufen lassen. Die interaktiven Elemente können das Video beim Erscheinen pausieren, müssen aber nicht. Alle Fragen-basierenden Inhalte kann man so konfigurieren, dass es möglich ist, durch eine korrekte Antwort spezifische Teile des Videos zu überspringen.

- Wie du es machen kannst:

1. Video hinzufügen: Das Video muss im Dateiformat mp4 und webm sein. (Nicht zu grosse Datei) → um ein mp4 video in ein webm Format zu konvertieren, kannst du ein open-source Konverter verwenden wie z.B. Miro: <http://www.mirovideoconverter.com/>

Lade eine mp4- und eine webm-Videodatei hoch, damit der Inhalt möglichst in allen Browsers funktioniert.

2. Füge dem Video Interaktionen hinzu.
3. Am Ende des Videos kann ein Zusammenfassungsquiz hinzugefügt werden.

Hier ein ausführliches Tutorial für das Einfügen des interaktiven Inhalts in ein Video:

<https://h5p.org/tutorial-interactive-video> (zuletzt abgerufen am 09.01.18)

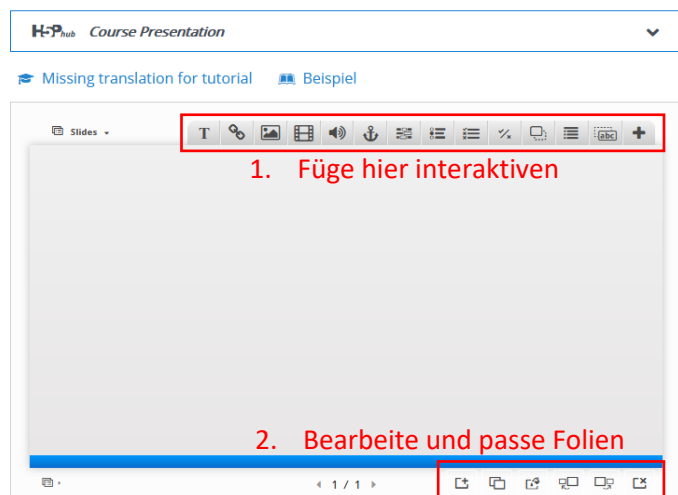
11.Course Presentation:

- Was du damit machen kannst:

Mit diesem Werkzeug kann man auf verschiedenen Folien multimediale Inhalte (Bild, Text, Ton, Video) einfügen und durch ganz viele Arten von Interaktionen eine spannende und abwechslungsreiche Erfahrung schaffen. Viele der vorherig erklärten Formen von interaktiven Inhalten kann man in die Präsentation eingliedern. Das gibt dir die Möglichkeit von Multifunktionalität und grosser Vielfalt in einem einzigen interaktiven Element.

- Wie du es machen kannst:

1. In der oberen Leiste wählt man einen interaktiven Inhalt aus, den man möchte.
2. Unten rechts kann man eine neue Folie hinzufügen, duplizieren, ihre Hintergrundfarbe ändern, nach links oder rechts sortieren oder eine Folie löschen.



12.Audio Recorder: „Record my voice“

Nimm deine Stimme oder sonstiges mit dem Mikrofon auf.

13.Personality Quiz

- Was du damit machen kannst:
Du kannst auf spielerische Weise die Lernenden auswählen lassen, welche Fragen oder Alternativen sie bevorzugen, damit sie schlussendlich sehen können, welche Persönlichkeit m besten zu ihnen passt. Z.B. Quiz für eine Komponisten-Persönlichkeit. Mit verschiedenen Fragen oder Fakten über Komponisten lernen die SuS spielerisch gewisse Eigenschaften von Komponisten und sehen, welchem sie charakterlich am „ehesten“ entsprechen.
- Wie du es machen kannst:
Du definierst als Autor eine Serie von Fragen mit Wahlalternativen und kannst auf unterschiedliche Weise die Alternativen mit einer oder mehr Persönlichkeiten verknüpfen.
 1. Titel für das Quiz einfügen (Worum geht es?)
 2. Ein Bild für den Titel hinzufügen (optional)
 3. Klickt man auf „Skip“, kann das Quiz ohne eine Titelseite, und gleich mit der ersten Frage gestartet werden.
 4. Für jede Personalität muss ein Name, eine Beschreibung und kann ein Bild hinzugefügt werden.
 5. Zu den Fragen kann ein Bild hinzugefügt werden. Jeder Frage können mehrere Antworten (mit Bild möglich) hinzugefügt werden (mind. 2).
 6. Für mehr Fragen auf „question hinzufügen“ klicken
 7. Diverse andere Anpassungsmöglichkeiten wie Starttext für das Quiz (=“Start“), Anzeige für den Fortschritt im Quiz („Progress text“), Wiederholungstext („Retake“), Verschiedene Farbenanpassungen.

14.Column:

- Was du damit machen kannst:

Hier kannst du Informationen direkt mit Aufgaben, die mit dem zusammenhängen, verbinden. Z.B. Bild + Information + Aufgabe → Man hat sehr viel Variationsmöglichkeiten

Du kannst praktisch jeden anderen interaktiven Inhalt darin integrieren.

Siehe Beispiele:

<https://h5p.org/column#example=34129> (zuletzt abgerufen am 09.01.18)


- Wie du es machen kannst:


1. Du wählst den Inhaltstyp: „Column“
2. Du fügst den Inhalt dazu, den du als Information oder Aufgabe in das Thema integrieren möchtest.

Interaktiver Inhalt erstellen

Title *

Inhaltstyp

1.  *Column* ▼

 Beispiel

Liste der Spalteninhalte *

▼ content: Loading... ✕ ▲

Inhalt *

- ▼

Trenne Inhalt mit einer horizontalen Linie *

Automatisch (Voreinstellung) ▼

2.

INHALT HINZUFÜGEN