

Moodle UM:

Interaktivna vsebina – H5P

Navodila za uporabo vtičnika v učnem e-okolju



Moodle verzija: 3.5+

Center za podporo poučevanju UM
(Oddelek za izobraževanje in študij)

Maribor, junij 2019

Kazalo vsebine

1.	Uvod	4
2.	Dodajanje nove aktivnosti (<i>angl. Create Content</i>)	5
2.1	Avdioposnetek (<i>angl. Audio</i>)	6
2.2	Drži/Ne drži (<i>angl. True/False Question</i>)	6
2.3	Interaktivne prosojnice (<i>angl. Course Presentation</i>)	7
2.4	Interaktivni videoposnetki (<i>angl. Interactive Video</i>)	10
2.5	Izbira pravilnega odgovora (<i>angl. Single Choice Set</i>)	13
2.6	Kartice dialogov (<i>angl. Dialog Cards</i>)	14
2.7	Označi besede (<i>angl. Mark the Words</i>)	15
2.8	Povleci besede (<i>angl. Drag the Words</i>)	16
2.9	Povleci in spusti (<i>angl. Drag and Drop</i>)	17
2.10	Povzetek (<i>angl. Summary</i>)	19
2.11	Spomin (<i>angl. Memory Game</i>)	20
2.12	Več izbir (<i>angl. Multiple Choice</i>)	21
2.13	Vstavi manjkajoče besede (<i>angl. Fill in the Blanks</i>)	22
3.	Vključitev obstoječe aktivnosti	24
3.1	Uvoz iz datoteke (<i>angl. Upload</i>)	24
3.2	Bližnjica »Prilepi in zamenjaj« (<i>angl. Paste & Replace</i>)	24
4.	Vdelava aktivnosti s spletne strani	25
5.	Ostalo	26
5.1	Prevod aktivnosti v drug jezik	26
5.2	Priznavanje avtorskih pravic za uporabljene vire	26
6.	Zaključek	27
7.	Viri	27

Kazalo slik

Slika 1. Nabor aktivnosti v vtičniku H5P v Moodle UM.....	5
Slika 2. Možnosti nastavitve v aktivnosti Avdioposnetek	6
Slika 3. Možnosti nastavitve v aktivnosti Drži/Ne drži	7
Slika 4. Možnosti nastavitve v aktivnosti Interaktivne prosojnice	8
Slika 5. Možnosti nastavitve v aktivnosti Interaktivni videoposnetek (korak 1: dodajanje videoposnetka).....	10
Slika 6. Možnosti nastavitve v aktivnosti Interaktivni videoposnetek (korak 2: dodajanje interaktivnih gradnikov).....	11
Slika 7. Možnosti nastavitve v aktivnosti Izbira pravilnega odgovora	13
Slika 8. Možnosti nastavitve v aktivnosti Kartice dialogov	15
Slika 9. Možnosti nastavitve v aktivnosti Označi besede	16
Slika 10. Možnosti nastavitve v aktivnosti Povleci besede	17
Slika 11. Možnosti nastavitve v aktivnosti Povleci in spusti za razdelek Settings (levo) in Task (desno)	18
Slika 12. Možnosti nastavitve v aktivnosti Povzetek.....	19
Slika 13. Možnosti nastavitve v aktivnosti Spomin	20
Slika 14. Možnosti nastavitve v aktivnosti Več izbir.....	22
Slika 15. Možnosti nastavitve v aktivnosti Vstavi manjkajoče besede	23
Slika 16. Uvoz aktivnosti iz datoteke v formatu ».h5p«.....	24
Slika 17. Podvojitev vsebin z bližnjico Prilepi in zamenjaj.....	24
Slika 18. Možnosti nastavitve za vdelavo aktivnosti s spletne strani.....	25
Slika 19. Urejanje vsebine v viru Stran in vdelava interaktivne vsebine z urejevalnikom HTML kode .	25
Slika 20. Možnosti nastavitve v razdelku Text overrides and translations (prepisi in prevodi ukazov)	26
Slika 21. Priznavanje avtorskih pravic posameznemu uporabljenemu multimedijem viru	26

Kazalo tabel

Tabela 1. Orodna vrstica z bližnjicami za dodajanje drugih aktivnosti vtičnika H5P v interaktivno prosojnico.....	9
Tabela 2. Orodna vrstica z bližnjicami za dodajanje gradnikov v videoposnetek	12

1. Uvod

Z vtičnikom H5P je uporabnikom omogočeno kreiranje, deljenje in uporaba **interaktivnih vsebin**, ki vsebujejo mnogo elementov vezanih na igrifikacijo ter vizualizacijo študijskega procesa. Vsebine so pripravljene na podlagi HTML5, zato je zagotovljena podpora delovanja na različnih vrstah (mobilnih) naprav. Vtičnik je zgrajen na podlagi odprtokodne tehnologije (licenca MIT), tako da je tudi uporaba in sodelovanje v spletni skupnosti z ostalimi uporabniki brezplačna. Uporaba orodij je zelo intuitivna in podprta z nazornim grafičnim vmesnikom, zato poglobljeno računalniško oz. programersko znanje ni potrebno.

Vtičnik deluje ob podpori povezovanja s spletno stranjo središča H5P Hub, v okviru katerega izvajalec izbere želen tip aktivnosti. Za uporabo ima na voljo zgolj vsebine, ki so vključene tudi v lokalni Moodlevi različici, zato lahko prihaja do odstopanj v ponudbi v primerjavi s spletno stranjo vtičnika (<https://h5p.org>). Ta se namreč redno posodablja z novimi tipi aktivnosti, ki prehajajo iz beta/testnih različic v produkcijo.

Pripravljene naloge in aktivnosti je možno izvoziti in ponovno uporabiti v drugem kontekstu iste učne enote ali jih celo integrirati na spletno stran (npr. funkcija *embed*). Vtičnik podpira tudi slovenski jezik.

Izpostavljeni tipi aktivnosti za organizacijo študijskih aktivnosti, ki v Moodle UM vnašajo novost:

- ❖ **Interaktivni videoposnetki (angl. *Interactive Video*)**: priprava interaktivnega videa, ki ga oplemenitimo z vključitvijo dodatnih opisov ali razlag, dodajanjem vmesnih vprašanj ipd.
- ❖ **Interaktivna predstavitev (angl. *Course Presentation*)**: oplemenitev e-prosojnic (npr. dodajanje zunanjih povezav, kvizov za preverjanje znanja).
- ❖ **Kartice dialogov (angl. *Dialog Cards*)**: kartice parov za enostavnejše učenje jezikov, kjer je na eni strani zadana aktivnost (npr. prevod besede, poimenovanje slike, slušno razumevanje avdioposnetka), na drugi pa odgovor v ciljnem jeziku.
- ❖ **Povzetek (angl. *Summary*)**: povzetek s preverjanjem usvojenega znanja po ogledu določene vsebine (npr. po interaktivnem videoposnetku, predstavitvi, besedilu) z izbiro pravilno/ustrezno zapisane trditve med danim naborom.

Preostali tipi so še:

- ❖ **Avdioposnetek (angl. *Audio*)**
- ❖ **Drži/Ne drži (angl. *True/False Question*)**
- ❖ **Izbira pravilnega odgovora (angl. *Single Choice Set*)**
- ❖ **Označi besede (angl. *Mark the Words*)**
- ❖ **Povleci besede (angl. *Drag the Words*)**
- ❖ **Povleci in spusti (angl. *Drag and Drop*)**
- ❖ **Spomin (angl. *Memory Game*)**
- ❖ **Več izbir (angl. *Multiple Choice*)**
- ❖ **Vstavi manjkajoče besede (angl. *Fill in the Blanks*)**

2. Dodajanje nove aktivnosti (angl. Create Content)

Novo aktivnost vtičnika HSP dodamo po ustaljeni poti priprave vsebin oz. dejavnosti v Moodle UM.

1. **Korak:** vključimo urejanje.

Vključi urejanje

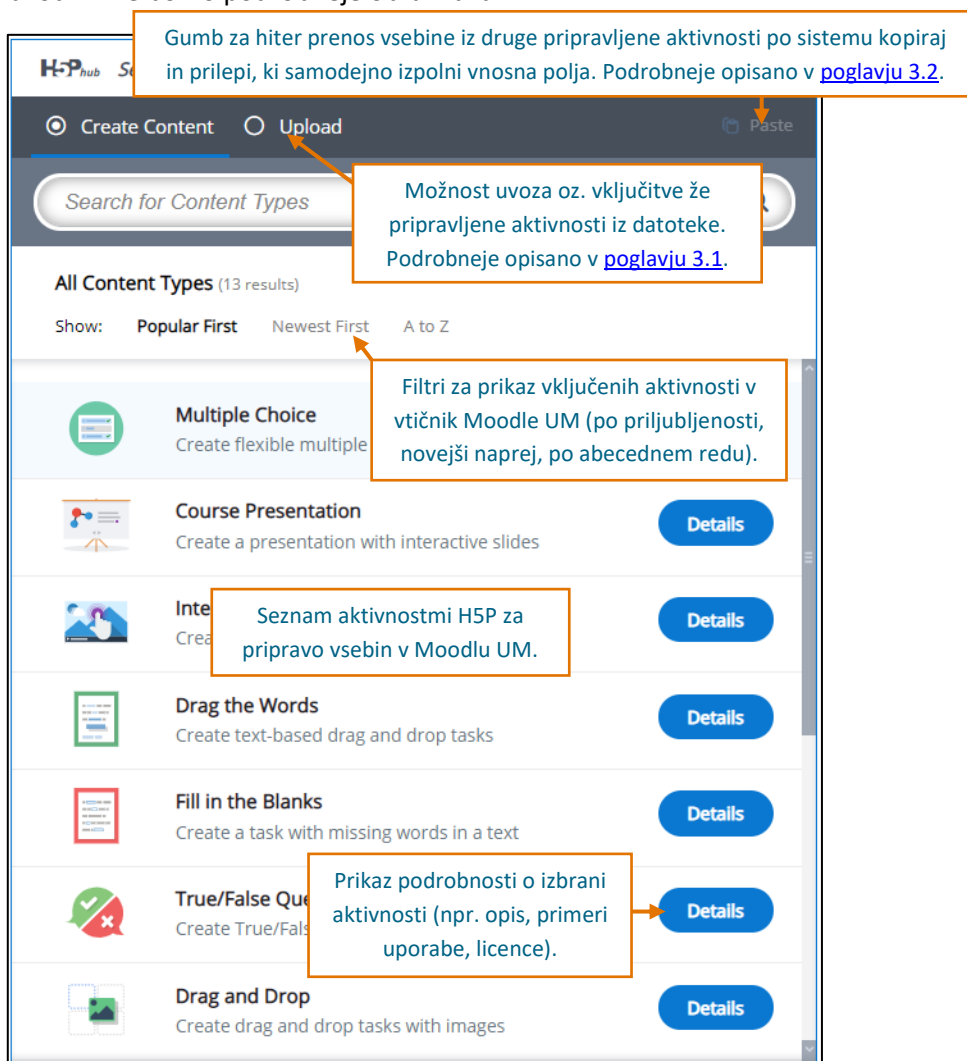
2. **Korak:** na zelenem mestu osrednje strani učne enote izberemo

+ Dodaj dejavnost ali vir

3. **Korak:** v seznamu izberemo dejavnost

Interaktivna vsebina

4. **Korak:** s klikom na posamezno vrstico izberemo tip aktivnosti (slika 1). Ob izbiri **Details** (podrobnosti) se izpiše razširjen nabor informacij. V razdelku **Možnosti prikaza** lahko določimo ali se udeležencem pod interaktivno vsebino prikaže tudi akcijska vrstica s specifičnimi gumbi (npr. za prenos ali vdelavo vsebine) in izpostavljen gumb za prikaz avtorskih pravic. V nadaljevanju v ostale standardne Moodleove razdelke uvodnih nastavitve vnesemo še dodatne informacije o dejavnosti (npr. opis, oceno, omejitev dostopa, zaključevanje dejavnosti), ki pa jih v teh navodilih ne bomo podrobneje obravnavali.



Slika 1. Nabor aktivnosti v vtičniku HSP v Moodle UM

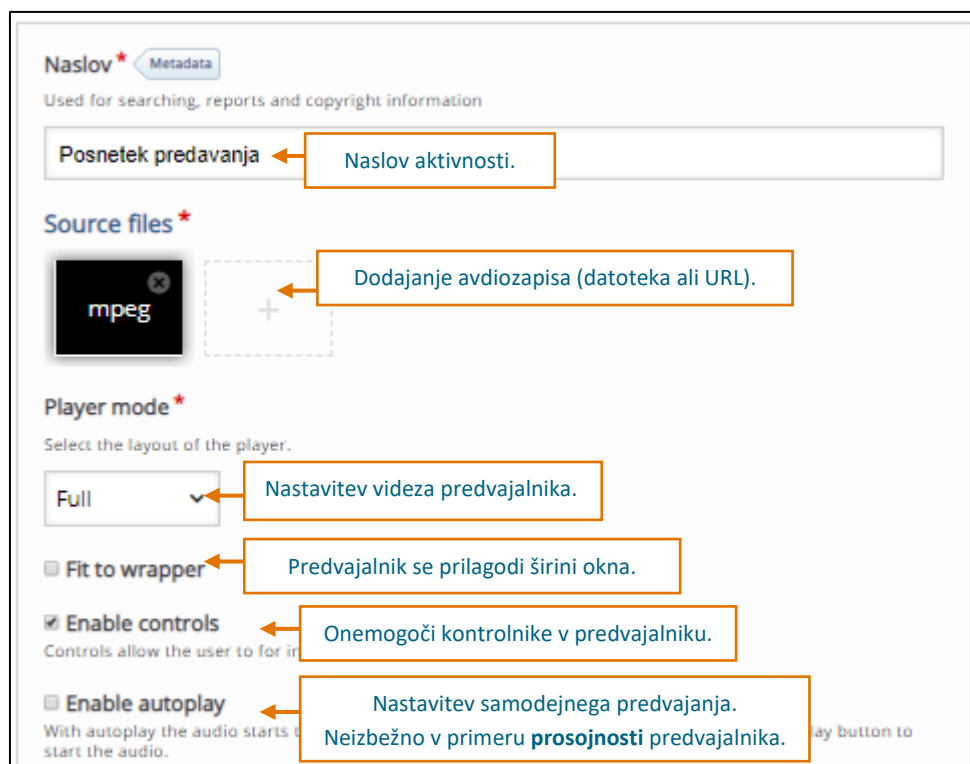
Pomembno: Po izbiri aktivnosti se nam ponudi več dodatnih nastavitev, ki so vezane na posamezen tip. Prikazana vnosna polja se razlikujejo od izbranega tipa. Podrobni opisi so zato zbrani pri vsaki aktivnosti oz. v poglavjih spodaj.

Prevajanje aktivnosti za udeležence: Glavnina ogrodja vtičnika H5P je za učno e-okolje Moodle UM prevedena in uporabnikom že na voljo. Kljub temu je v vtičniku velik del vsebin prikazan v angleščini in jih lahko izvajalci prevedejo ročno. To opravijo v razdelku **Text overrides and translations** v vsaki izmed aktivnosti, kar je posebej obravnavano v [poglavju 5.1](#).

2.1 Avdioposnetek (angl. Audio)



Aktivnost izvajalcu omogoča, da v učno enoto naloži vnaprej pripravljen avdioposnetek (npr. razlaga vsebine, primeri različnih zvokov, skupni komentar na opravljeno nalogo). Podrobnosti posameznih nastavitev so označene na sliki 2.



Slika 2. Možnosti nastavitev v aktivnosti Avdioposnetek

Možni videzi predvajalnika:

- minimalističen (angl. Minimalistic):
- celoten (angl. Full):
- prosojno (angl. Transparent).

2.2 Drži/Ne drži (angl. True/False Question)



Naslednja izmed možnosti za pripravo vprašanj je aktivnost *Drži/Ne drži*, kjer izvajalec za posamezno trditev določi pravilnost odgovora. Podrobnosti posameznih nastavitev so označene na sliki 3.

The screenshot shows the settings for a 'Drži/Ne drži' (True/False) activity. Annotations point to specific fields:

- Naslov aktivnosti.** points to the 'Naslov' (Title) field.
- Nastavitev tipa medija nad vprašanjem (npr. slika ali videoposnetek).** points to the 'Media' dropdown menu.
- Trditev aktivnosti.** points to the 'Question' text area.
- Določitev pravilnosti za trditev.** points to the 'Correct answer' radio buttons (True/False).

Slika 3. Možnosti nastavitve v aktivnosti Drži/Ne drži

V razdelku **Behavioural settings** lahko izvajalci dodatno vplivajo na interakcijo udeležencev z vsebino z naslednjimi ukazi:

- **Enable "Retry" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Enable "Show solution" button [Da/Ne]:** omogoči gumb za prikaz rešitve. V tem primeru ponovno reševanje ni več mogoče.
- **Disable image zooming for question image [Da/Ne]:** povečava slike je onemogočena.
- **Show confirmation dialog on "Check" [Da/Ne]:** pred oddajo odgovora zahteva potrditev.
- **Show confirmation dialog on "Retry" [Da/Ne]:** pred ponovitvijo aktivnosti zahteva potrditev.
- **Automatically check answers [Da/Ne]:** sprotno preverjanje odgovorov. Nastavitev lahko obremenjuje delovanje spletne strani.
- **Feedback on correct answer [zapis odgovora]:** povratna informacija udeležencu za pravilen odgovor.
- **Feedback on wrong answer [zapis odgovora]:** povratna informacija udeležencu za nepravilen odgovor.

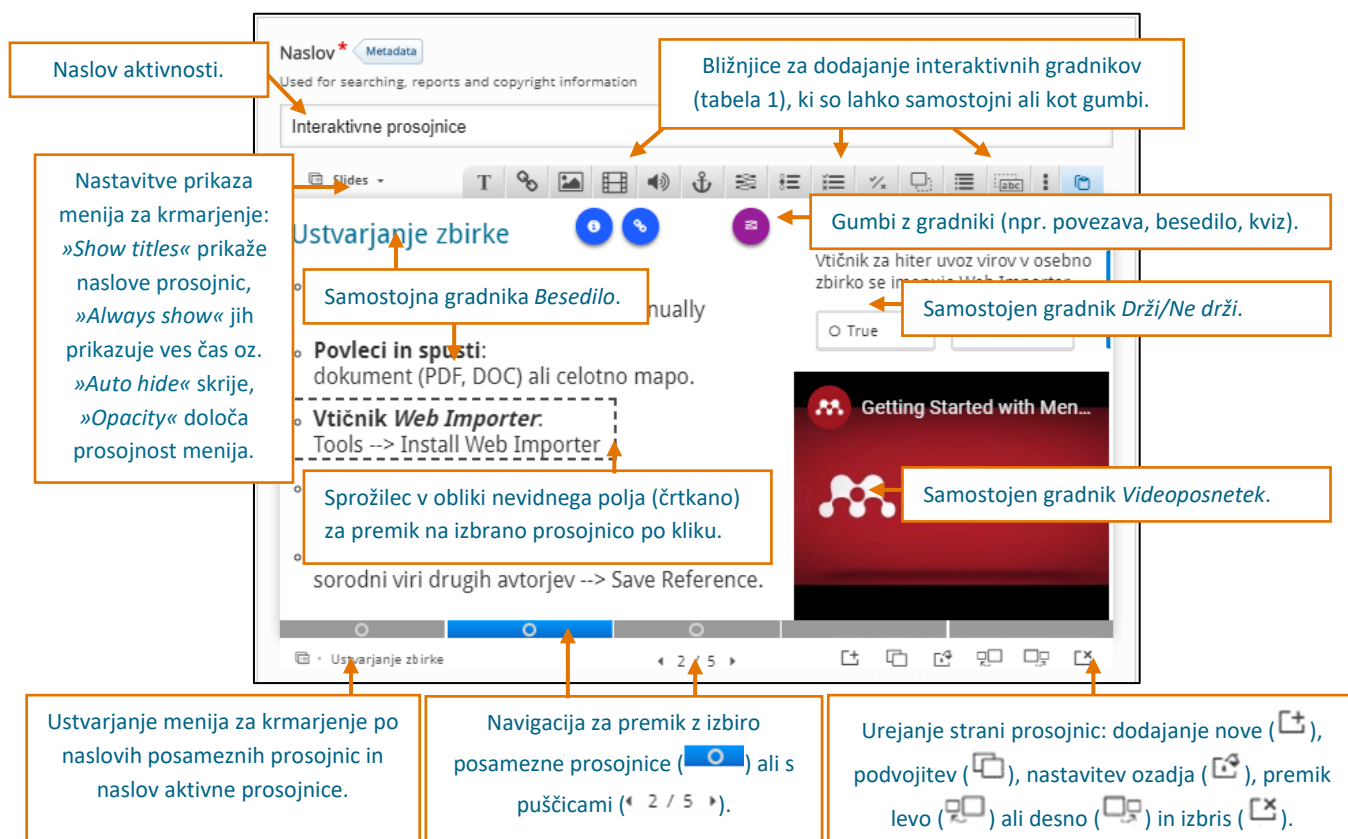
2.3 Interaktivne prosojnice (angl. *Course Presentation*)



Ob podpori vtičnika H5P lahko izvajalec e-prosojnice ob vizualnih elementih oplemeniti tudi z interaktivno vsebino (npr. dodajanje zunanjih povezav, kvizov za preverjanje znanja). Pri tem je možno dodatne elemente nastaviti kot sprožilce, ki študenta glede na njegove odgovore (klike) usmerjajo na ustrezen nivo, mu preprečijo nadaljnji ogled ali ga celo vodijo po zasnovani zgodbi (primer igrificiranih scenarijev).

Namig za uvoz PPT: Opažena pomanjkljivost interaktivnih prosojnic H5P bi utegnila biti, da izvajalec ne more uvoziti že pripravljenih prosojnic iz drugih namenskih orodij (npr. MS PowerPoint, Google Slides). Izziv je možno razrešiti tako, da obstoječe prosojnice v orodju MS PowerPoint shranite kot **slike in jih kot takšne relativno hitro dodate v vtičnik H5P**.

Podrobnosti posameznih nastavitvev so označene na sliki 4, medtem ko so opisi podrobnih elementov (npr. *Več izbir*, *Drži/Ne drži*, *Interaktivni videoposnetek*) razdelani v ločenih poglavjih.



Slika 4. Možnosti nastavitve v aktivnosti Interaktivne prosojnice

Interaktivne prosojnice postanejo zares interaktivne šele, ko jih izvajalec oplemeniti z ostalimi gradniki vtičnika H5P. To stori s klikom na bližnjice v orodni vrstici (tabela 1), ki odpre vmesnik za pripravo izbranega gradnika. Za izdelavo gradnika ima na voljo dve možnosti: a) **na novo**, pri čemer izpolni vsa polja (navodila so enaka kot pri posameznih poglavjih) ali b) **prilepi že obstoječo vsebino z bližnjico**

, ki samodejno ustvari gradnik na trenutno aktivni prosojnici. Pri dodajanju gradnikov v Interaktivno prosojnico je možno dodati še **komentarje za udeležence** (angl. *Comments*), **nastaviti prosojnost ozadja gradnika** (angl. *Background Opacity*) in prikazati **gradnik v obliki gumba** (angl. *Display as button*). Udeleženec lahko že iz simbola v središču gumba razbere tip gradnika (npr. spletna























povezava kot ). Izvajalcu so na voljo tudi bližnjice za nastavitve posameznih gradnikov (npr. nastavitve natančne pozicije, naknadno urejanje, velikost, pozicija glede na ozadje, kopiranje ali izbris).



Tabela 1. Orodna vrstica z bližnjicami za dodajanje drugih aktivnosti vtičnika H5P v interaktivno prosojnico

Simbol gradnika	Pomen
 (angl. Text)	Besedilo.
 (angl. Link)	Povezava na drugo spletno mesto.
 (angl. Image)	Slika iz datoteke.
 (angl. Video)	Videoposnetek iz datoteke ali s spletne povezave.
 (angl. Audio)	Zvočni posnetek iz datoteke ali s spletne povezave.
 (angl. Go to link)	Sprožilca v obliki nevidnega polja (v urejevalnem načinu prikazan črtkano), ki udeleženca po kliku premakne na izbrano prosojnico.
 (angl. Fill in the Blanks)	Aktivnost Vstavi manjkajoče besede.
 (angl. Single Choice Set)	Aktivnost Izbira pravilnega odgovora.
 (angl. Multiple Choice)	Aktivnost Več izbir.
 (angl. True/False Question)	Aktivnost Drži/Ne drži.
 (angl. Drag and Drop)	Aktivnost Povleci in spusti.
 (angl. Summary)	Aktivnost Povzetek.
 (angl. Drag Text)	Aktivnost Povleci besede.
 (angl. More elements)	Razširitev seznama z dodatnimi elementi (prikazani spodaj).
 (angl. Mark the Words)	Aktivnost Označi besede.
 (angl. Dialog Cards)	Aktivnost Kartice dialogov.
 (angl. Continuous Text)	Daljše besedilo.
 (angl. Exportable Text Area)	Vnosno polje za besedilo, ki ga je moč izvoziti (npr. polje za vnos e-naslova).
 (angl. Table)	Tabela.
 (angl. Interactive Video)	Aktivnost Interaktivni videoposnetki.
 (angl. Paste)	Bližnjica za lepljenje vsebine iz že pripravljene aktivnosti.

V razdelku **Behavioural settings** so na voljo še naslednje nastavitve, ki vplivajo na prikaz vsebine:

- **Activate Active Surface Mode [Da/Ne]:** iz prosojnice odstrani navigacijsko vrstico, zato je nujna uporaba gradnika »Go to link«. **Pozor:** nastavitve ni možno preklicati, zato je potrebna previdnost.
- **Hide Summary Slide [Da/Ne]:** nastavek skriva zadnji list z rezultati aktivnosti udeleženca.
- **Override "Show Solution" button [-, Enabled, Disabled]:** omogoči gumb za prikaz rešitve v vseh vprašanjih.

- **Override "Retry" button [-, Enabled, Disabled]:** omogoči gumb za ponovno opravljanje aktivnosti v vseh vprašanjih.
- **Enable print button [Da/Ne]:** omogoči gumb za tiskanje vsebine.
- Dodaten razdelek **Social Settings:**
 - **Display Facebook share icon [Da/Ne]:** omogoči deljenje vsebine na omrežju Facebook.
 - **Display Twitter share icon [Da/Ne]:** omogoči deljenje vsebine na omrežju Twitter.
 - **Display Google+ share icon [Da/Ne]:** omogoči deljenje vsebine na omrežju Google+.

2.4 Interaktivni videoposnetki (angl. *Interactive Video*)



Aktivnost omogoča pripravo interaktivnih videoposnetkov, ki jih oplemenitimo z vključitvijo dodatnih opisov ali razlag (npr. ključne točke s pomembnimi deli, spletne povezave do vira z dodatnimi informacijami), vmesnih vprašanj (npr. tip več odgovorov, kratek odgovor) ali z vključitvijo končnega preverjanja znanja po ogledu videoposnetka (npr. trditve aktivnosti *Povzetek* za ponovitev ogledane vsebine). Izvajalec videoposnetek naloži na strežnik (v formatu .mp4, .webm, .ogv) ali doda povezavo gostujočega portala (npr. YouTube, Vimeo).

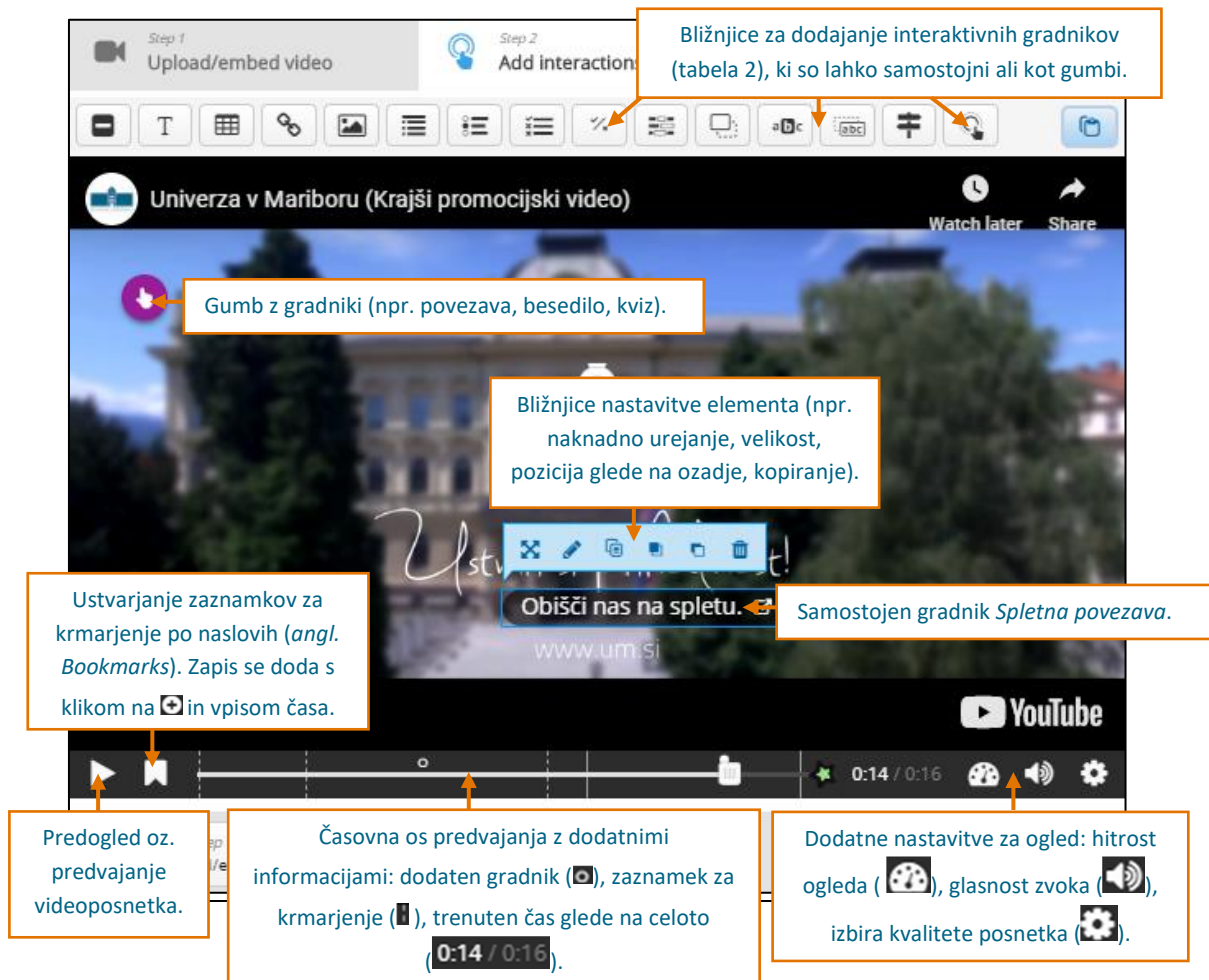
Izvajalec pripravi interaktivni videoposnetek v treh korakih. V 1. koraku je potrebno naložiti videoposnetek (slika 5), v 2. koraku se dodajo interaktivni elementi/gradniki (slika 6), v 3. koraku pa določi še dodatno aktivnost *Povzetek* s preverjanjem znanja o videnem (navodila v [poglavju 2.12](#)).

The screenshot shows the 'Interactive Video Editor' interface. At the top, there is a 'Naslov' (Title) field with a 'Metadata' tab. Below it, a text box contains 'Interaktivni videoposnetek'. The main area is divided into three steps: 'Step 1: Upload/embed video', 'Step 2: Add interactions', and 'Step 3: Summary task'. Under 'Step 1', there is a section 'Add a video' with instructions. Below this, there is a 'YouTube' logo, an 'Edit copyright' button, and two expandable sections: 'Start screen options (unsupported for YouTube videos)' and 'Text tracks (unsupported for YouTube videos)'. At the bottom, there is a 'Next Step' button labeled 'Add interactions'.

Annotations on the screenshot:

















- Naslov aktivnosti.** (points to the title field)
- Dodajanje videoposnetka (datoteka ali URL).** (points to the YouTube logo)
- Priznavanje avtorskih pravic posnetka.** (points to the 'Edit copyright' button)
- Vizualizacija posnetka (npr. naslov med predvajanjem, začetna slika, opis).** (points to the 'Start screen options' section)
- Dodajanje podnapisov ali opisov (datoteka WebVTT).** (points to the 'Text tracks' section)
- Nadaljevanje na 2. korak: dodajanje interakcij.** (points to the 'Next Step' button)

Slika 5. Možnosti nastavitve v aktivnosti Interaktivni videoposnetek (korak 1: dodajanje videoposnetka)



Slika 6. Možnosti nastavitve v aktivnosti Interaktivni videoposnetek (korak 2: dodajanje interaktivnih gradnikov)

Tabela 2. Orodna vrstica z bližnjicami za dodajanje gradnikov v videoposnetek

Poimenovanje gradnika	Pomen
 (angl. Label)	Okvirček z oznako.
 (angl. Text)	Besedilo.
 (angl. Table)	Tabela.
 (angl. Link)	Povezava na drugo spletno mesto.
 (angl. Image)	Slika iz datoteke.
 (angl. Summary)	Aktivnost Povzetek.
 (angl. Single Choice Set)	Aktivnost Izbira pravilnega odgovora.
 (angl. Multiple Choice)	Aktivnost Več izbir.
 (angl. True/False Question)	Aktivnost Drži/Ne drži.
 (angl. Fill in the Blanks)	Aktivnost Vstavi manjkajoče besede.
 (angl. Drag and Drop)	Aktivnost Povleci in spusti.
 (angl. Mark the Words)	Aktivnost Označi besede.
 (angl. Drag Text)	Aktivnost Povleci besede.
 (angl. Crossroads)	Odločitvena vprašanja, ki udeležence glede na odgovor vodijo na določen čas posnetka.
 (angl. Navigation Hotspot)	Sprožilec v obliki nevidnega polja (v urejevalnem načinu prikazan črtkano), ki udeleženca po kliku premakne na izbran čas v videoposnetku.
 (angl. Paste)	Bližnjica za lepljenje vsebine iz že pripravljene aktivnosti.

V razdelku **Behavioural settings** lahko izvajalci dodatno vplivajo na interakcijo v zvezi z ogledom videoposnetka:

- **Start video at [celo število v zapisu M:SS]:** nastavitev časa, na katerem se bo pričel videoposnetek predvajati (npr. 0:16).
- **Auto-play video [Da/Ne]:** samodejno predvaja videoposnetka.
- **Loop the video [Da/Ne]:** vklop predvajanja videoposnetka v zanki.
- **Override "Show Solution" button [-, Enabled, Disabled]:** omogoči gumb za prikaz rešitve v vseh vprašanjih.
- **Override "Retry" button [-, Enabled, Disabled]:** omogoči gumb za ponovno opravljanje aktivnosti v vseh vprašanjih.
- **Start with bookmarks menu open [Da/Ne]:** prikaz menija z nastavljenim kazalom vsebin oz. zaznamki (angl. Bookmarks).

- **Show button for rewinding 10 seconds [Da/Ne]:** prikaz gumba za ogled videoposnetka za 10 sekund nazaj.
- **Prevent skipping forward in a video [Da/Ne]:** onemogoči kontrolnike za ogled videa, da ga udeleženci lahko ogledajo le v enem kosu. Nastavitev je primerna predvsem za »navigacijske videoposnetke« oz. ko izvajalec ne želi, da bi se udeleženci v posnetku samostojno premikali po vsebini.
- **Deactivate sound [Da/Ne]:** onemogoči zvok videoposnetka.

2.5 Izbira pravilnega odgovora (angl. *Single Choice Set*)



V aktivnosti morajo udeleženci med ponujenimi odgovori izbrati pravi. Izvajalec lahko izbira med pripravo **enega** ali **zbirke več vprašanj**. Med ponujenimi odgovori je samo eden lahko pravilen, kar je poleg večjega števila možnih vprašanj ključna razlika v primerjavi z aktivnostjo *Več izbir*.

Za pripravo vprašanj ima izvajalec na voljo dve možnosti vpisa informacij: **v obliki besedila** (angl. *Textual*), kot na sliki 7, ali s **privzetim obrazcem** (angl. *Default*), v katerem so posamezne vrstice razdeljene na manjša okna. Prvi način je posebej primeren za digitalizacijo že obstoječih vprašanj iz besedilnih dokumentov (npr. DOC), ki bi jih želel izvajalec prenesti v interaktivno obliko.

Naslov* Metadata
Used for searching, reports and copyright information

Izbira pravilnega odgovora ← Naslov aktivnosti.

List of questions*

Izbira načina vnosa: tekstovni (kot na sliki) ali ob podpori privzetega obrazca. → Textual → Default

Pred stavbo Rektorata UM so postavljeni kipi starih pomembnih oseb, povezanih s tem okoljem, ki tvorijo t. i. »alejo velikanov«. Koga izmed spodaj naštetih NE boste našli v aleji velikanov?

Boris Podrecca
Fran Miklošič
Matija Murko
Herman Potočnik

Po znanih osebah je poimenovanih tudi več prostorov Rektorata UM. Kateri izmed športnih velikanov je posodil ime sejni sobi?

Leon Štukelj
Rudolf Cvetko
Jože Primožič
Zlatko Zahovič

Polje za zapis vprašanj, ki jim v ločenih vrsticah sledijo odgovori. Posamezna vprašanja so ločena s prazno vrstico.
Pravilen odgovor je vedno zapisan na prvem mestu.

Slika 7. Možnosti nastavitve v aktivnosti Izbira pravilnega odgovora

Dodatno lahko izvajalci v razdelku **Define custom feedback for any score range** nastavijo ocenjevalno lestvico za povratne informacije udeležencem, interakcijo vsebin pa določijo v razdelku **Behavioural settings**:

- **Auto continue [Da/Ne]:** ob izbiri odgovora na vprašanje se udeleženec samodejno prestavi na naslednjega. V nasprotnem primeru mora izbrati možnost naprej.
- **Timeout on correct answers [celo število]:** premor v milisekundah do naslednjega vprašanja v primeru pravilnega odgovora.
- **Timeout on wrong answers [celo število]:** presledek v milisekundah do naslednjega vprašanja v primeru napačnega odgovora.

- **Enable sound effects [Da/Ne]:** omogoči zvočne efekte.
- **Enable retry button [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Enable show solution button [Da/Ne]:** omogoči prikaz rešitev.
- **Pass percentage [celo število]:** odstotek, ki je potreben za uspešen zaključek naloge.

2.6 Kartice dialogov (angl. *Dialog Cards*)



Kartice dialogov so uporabne predvsem pri podajanju informacij, ki so v paru (npr. definicija termina in njegovo ime, opis in pomen slike, zapisana beseda in izgovorjava besede v tujem jeziku). Pri tem na eni strani kartice vnesemo besedilo za prvi del dialoga, ki mu poljubno dodamo sliko in zvočni zapis (npr. zapis v tujem jeziku s sliko opazovanega). Na drugi strani kartice sledi smiselno nadaljevanje dialoga (npr. zapis v drugem jeziku in zvočni posnetek izgovorjave). Karticam dialogov so podobne tudi **kartice z vprašanji (angl. *Flashcards*)**, ki dodatno omogočajo preverjanje znanja.

Pri izbiri aktivnosti *Dialog Cards* ima izvajalec na voljo več možnosti za vpis informacij za udeležence, od katerih so obvezne *Naslov* in zapisa na obeh straneh kartice (*Text in Answer*). Podrobnosti posameznih nastavitev so označene na sliki 8.

Dodatno lahko izvajalci nastavlja še interakcijo vsebin v razdelku ***Behavioural settings***:

- **Enable "Retry" button [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Disable backwards navigation [Da/Ne]:** udeležencem omogoči premikanje v obe smeri (naprej in nazaj) ali le naprej, pri čemer obrnjenih kartic ni možno več videti.
- **Scale the text to fit inside the card [Da/Ne]:** prilagoditev velikosti besedila glede na velikost kartice.
- **Randomize cards [Da/Ne]:** omogoči prikaz kartic po naključnem vrstnem redu.

Naslov* Metadata
Used for searching, reports and copyright information

Kartica dialogov ← Naslov aktivnosti.

Heading

Podnaslov v študijski vsebini. ← Podnaslov aktivnosti.

Task description

Prevedite na sliki prikazan dialog v slovenščino. ← Navodilo udeležencem.

Dialogs*

1. Telephone
2. Personal comput...
+ ADD DIALOG

Dodajanje novih kartic dialogov.

Spreminjanje vrstnega reda dialogov.

Text*
Hint for the first part of the dialogue

Telephone ← Besedilo za sprednjo stran kartice.

Answer*
Hint for the second part of the dialogue

Telefon ← Besedilo za zadnjo stran kartice.

Image
Optional image for the card. (The card may use just an image, just a text or both)

Gumb za dodajanje slike na obe strani kartice.

Osnovno urejanje slike (npr. zasuk, izrezovanje).

Edit image Edit copyright

Priznavanje avtorskih pravic za sliko.

Alternative text for the image

Opis slike.

Audio files

mpeg

Dodajanje avdiozapisa (datoteka ali URL).

Priznavanje avtorskih pravic za avdio datoteko.

Edit copyright

Dodaten namig udeležencem za eno ali drugo stran kartice. Na kartici se prikaže s klikom na znak i.

Tips: Naprava se up

Slika 8. Možnosti nastavitve v aktivnosti Kartice dialogov

2.7 Označi besede (angl. *Mark the Words*)



Aktivnost udeležencem omogoča, da s klikom označijo posamezne besede v besedilu glede na zadano nalogo (npr. označitev ključnih besed, določanje ustreznih časov v tujem jeziku, odkrivanje napačnih terminov).

Izvajalec zapiše naslov naloge, navodila za udeležence, doda besedilo, kjer zaznamuje predvidene besede in določi ocenjevalno lestvico (slika 9).

Slika 9. Možnosti nastavitve v aktivnosti Označi besede

Dodatno lahko izvajalci nastavljajo še interakcijo vsebin v razdelku **Behavioural settings**:

- **Enable "Retry" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Enable "Show solution" button [Da/Ne]:** omogoči gumb za prikaz rešitve. V tem primeru ponovno reševanje ni več mogoče.
- **Show score points [Da/Ne]:** prikaže dosežene točke pri vsakem oddanem odgovoru (npr. +1 ali -1 točka).

2.8 Povleci besede (angl. *Drag the Words*)



Udeleženci razporejajo podane besede oz. besedne nize na ustrezna prazna mesta v predloženem besedilu (npr. poznavanje faktov v besedilu, jezikovni drili). Aktivnost deluje po principu povleci in spusti (angl. *Drag and drop*).

Izvajalec zapiše naslov, pripravi navodila za udeležence in v besedilu označi gesla, ki se bodo udeležencem prikazala v obliki elementov za premikanje v prazna polja (slika 10).

Slika 10. Možnosti nastavitve v aktivnosti Povleci besede

Izvajalci lahko dodatno nastavljajo interakcijo vsebin v razdelku **Behavioural settings**:

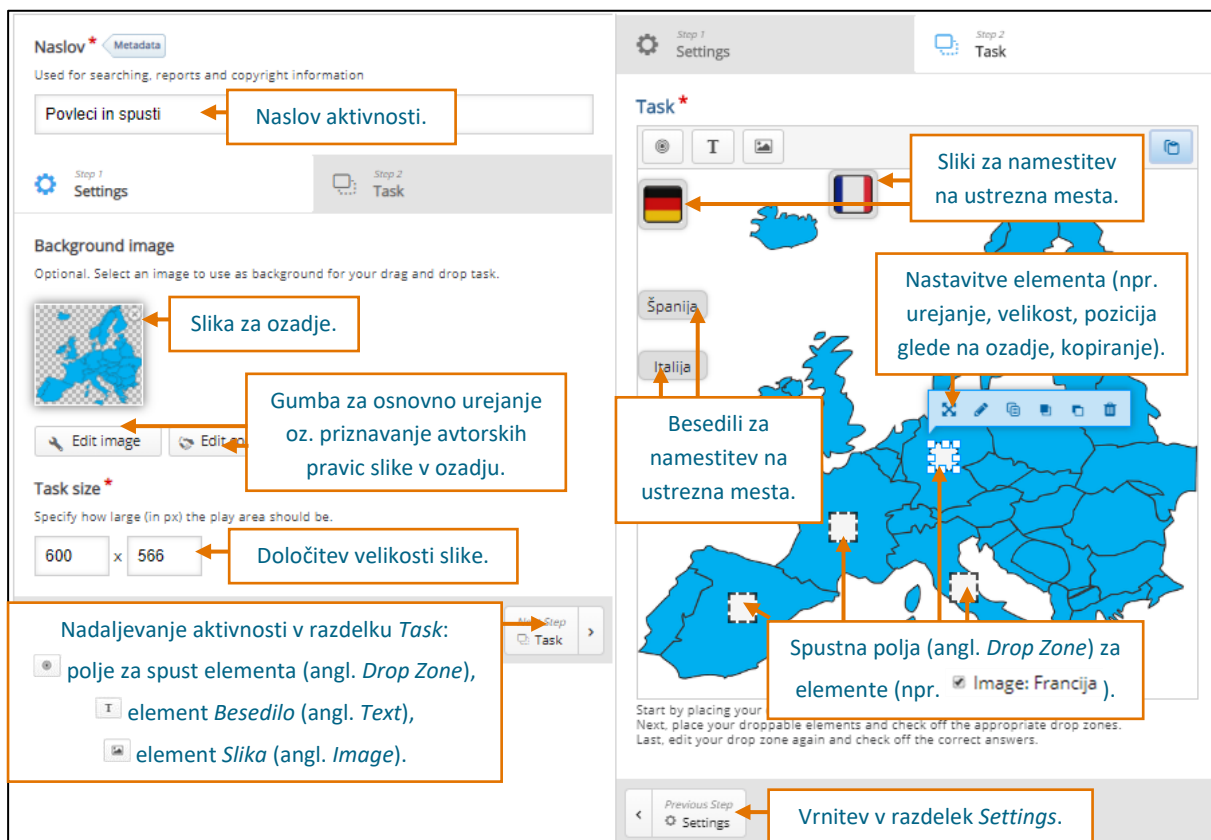
- **Enable "Retry" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Enable "Show solution" button [Da/Ne]:** omogoči gumb za prikaz rešitve.
- **Instant feedback [Da/Ne]:** sprotno preverjanje odgovorov. Nastavitev lahko obremenjuje delovanje spletne strani.

2.9 Povleci in spusti (angl. *Drag and Drop*)



Aktivnost omogoča pripravo nalog, kjer udeleženci na sliko, ki je v ozadju, dodajajo določene elemente (npr. slike, besede). Deluje po principu povleci in spusti.

Osnova pri ustvarjanju naloge je slika v ozadju, ki jo izvajalec naloži v razdelku **Settings** (slika 11). V razdelku **Task** na sliko doda druge elemente (npr. besedilo, slike), ki jih morajo udeleženci povleci na določena spustna polja (angl. *Drop Zone*).



Slika 11. Možnosti nastavitve v aktivnosti *Povleci in spusti* za razdelek *Settings* (levo) in *Task* (desno)

Izvajalec v razdelku **Behavioural settings** nastavi naslednjo interakcijo za udeležence:

- **Enable "Retry" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Require answer before the solution can be viewed [Da/Ne]:** pred ogledom rešitve je potrebno podati odgovor.
- **Give one point for the whole task [Da/Ne]:** aktivnost se oceni z 1 točko kot celota. Nastavitev je smiselna predvsem ob tipu vprašanja z več možnimi odgovori.
- **Apply penalties [Da/Ne]:** spust elementa v napačno polje prinaša negativne točke.
- **Enable score explanation [Da/Ne]:** omogoči znak ? za pojasnilo točkovanja (npr. nepravilen je –1 točko).
- **Background opacity for draggables [celo število med 0 in 100]:** nastavitev prekrivnosti ozadja elementov glede na sliko v ozadju (0 pomeni prosojnost, 100 pa popolno prekrivnost).
- **Drop Zone Highlighting [-, When dragging, Always, Never]:** nastavitev poudarka spustnega polja, kamor lahko udeleženci povlečejo posamezen element (npr. vedno, nikoli).
- **Spacing for Auto-Align (in px) [celo število]:** nastavitev odmika elementov od roba spustnega polja (v pikslih) za potrebe samodejne poravnave.
- **Enable FullScreen [Da/Ne]:** omogoči celozaslonski prikaz vsebine.
- **Show score points [Da/Ne]:** prikaz doseženih točk pri vsakem podanem odgovoru (npr. +1 ali –1 točka).
- **Show Title [Da/Ne]:** prikaz naslova vsebine.

2.10 Povzetek (angl. Summary)



Ob podpori aktivnosti *Povzetek* udeleženci ponovijo naučeno vsebino skozi izbiro pravilne trditve/izjave (angl. *Single Choice*). Tovrstne aktivnosti spodbujajo predvsem nivo pomnjenja in se najpogosteje integrirajo v druge aktivnosti (npr. interaktivni videoposnetki in e-prosojnice).

Izvajalec oblikuje naslov, pripravi navodilo za udeležence in več izjav, pri čemer je le ena pravilna (slika 12). Podobno kot v aktivnosti *Izbira pravilnega odgovora* lahko trditve vnese na dva načina – **tekstovni** (angl. *Textual*) ali s **privzetim obrazcem** (angl. *Default*).

The screenshot shows the configuration interface for the 'Povzetek' (Summary) activity. Key elements highlighted include:

- Naslov** (Title): A text field labeled 'Naslov aktivnosti.' (Activity title).
- Uvodni tekst** (Introductory text): A text area with a rich text editor toolbar. A label 'Navodila udeležencem.' (Instructions for participants) points to the text area.
- Povzetek** (Summary): A section with a dropdown menu 'Niz izjav' (List of statements) and two radio buttons: 'Tekstoven' (Textual) and 'Privzeto' (Default).
- Seznam izjav za povzetek** (List of statements for summary): A list of statements. The first statement, 'Prestolnica Slovenije je Ljubljana.', is highlighted with a label 'Posamezne izjave. Pravilna izjava mora biti zapisana na prvem mestu.' (Individual statements. The correct statement must be recorded in the first position).
- Add statement**: A button labeled 'Gumb za dodajanje izjav.' (Button for adding statements).
- Namig** (Hint): A button labeled 'Dodajanje namiga za udeležence.' (Adding a hint for participants).
- Niz izjav** (List of statements): A button labeled 'Nov niz izjav.' (New list of statements).
- ADD STATEMENTS**: A button labeled 'Gumb za dodajanje nove zbirke izjav.' (Button for adding a new collection of statements).

Slika 12. Možnosti nastavitve v aktivnosti Povzetek

Dodatno lahko izvajalci v razdelku **Define custom feedback for any score range** nastavijo ocenjevalno lestvico za povratne informacije udeležencem, ki se jim izpišejo ob zaključku aktivnosti.

2.11 Spomin (angl. *Memory Game*)



S klasično igro spomin udeležencem pripravimo aktivnosti povezovanja informacij na igrificiran način (npr. povezovanje države s prestolnico, umetnika z njegovim delom). Udeleženci povezujejo dve različni sliki, v vtičniku H5P pa jima lahko izvajalec doda tudi zapis in spremljavo avdioposnetka.

Izvajalec mora vpisati naslov aktivnosti in dodati sliko. Za izboljšanje uporabniške izkušnje pa so na voljo še dodatne možnosti (slika 13).

The screenshot shows the H5P Spomin configuration interface. It includes a title field 'Spomin', a list of cards (1. Kofein, 2. Nikotin, 3. Tein), an 'ADD CARD' button, an 'Image' field with a molecular structure, an 'Audio Track' field, a 'Matching Image' field with another molecular structure, and a 'Description' field. Annotations point to various features: 'Naslov aktivnosti.' points to the title; 'Slika prve kartice v paru.' points to the first image; 'Gumba za osnovno urejanje oz. priznavanje avtorskih pravic za sliko prve kartice.' points to the 'Edit image' and 'Edit copyright' buttons; 'Dodajanje novih kartic oz. parov.' points to the 'ADD CARD' button; 'Puščice za spreminjanje vrstnega reda parov.' points to the arrows next to the card list; 'Besedilo za prvo kartico v paru.' points to the text field for the first card; 'Dodajanje avdiopisa, ki spremlja sliko prve kartice.' points to the 'Audio Track' field; 'Slika druge kartice v paru.' points to the second image; 'Gumba za osnovno urejanje in priznavanje avtorskih pravic za sliko druge kartice.' points to the 'Edit image' and 'Edit copyright' buttons for the second image; 'Besedilo za drugo kartico v paru.' points to the text field for the second card; 'Dodajanje avdiopisa, ki spremlja sliko druge kartice.' points to the 'Matching Audio Track' field; and 'Besedilo ob uspešni povezavi kartic para.' points to the 'Description' field.

Slika 13. Možnosti nastavitve v aktivnosti Spomin

Dodatno lahko izvajalci v razdelku **Look and feel** personalizirajo izgled kartic (npr. barva ozadja, sprememba slike na hrbtni strani kartic), interakcijo vsebin pa nastavljajo v razdelku **Behavioural settings**:

- **Position the cards in a square [Da/Ne]**: kartice prikaže enakomerno v obliki kvadrata ali poravnano v eni vrsti.
- **Number of cards to use [celo število, večje od 2]**: v primeru večjega nabora pripravljenih parov kartic, lahko izvajalec tukaj omeji, koliko parov se dejansko uporabi. Ob ponovitvi aktivnosti bodo pari kartic iz celotnega nabora spet izbrani naključno.
- **Add button for retrying when the game is over [Da/Ne]**: prikaz gumba za ponovitev aktivnosti po zaključku.

2.12 Več izbir (angl. *Multiple Choice*)



Udeleženci med ponujenimi odgovori izberejo enega ali več pravih. Izvajalec mora vsako vprašanje pripraviti posebej (kot samostojno aktivnost). K vsebini aktivnosti lahko doda sliko ali videoposnetek. Podrobnosti posameznih nastavitev so označene na sliki 14.

V razdelku **Behavioural settings** lahko izvajalci dodatno vplivajo na interakcijo udeležencev z vsebino:

- **Enable "Retry" [Da/Ne]**: udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Enable "Show solution" button [Da/Ne]**: omogoči prikaz rešitve. V tem primeru ponovno reševanje ni več mogoče.
- **Question Type [-, Automatic, Multiple Choice, Single Choice]**: izvajalec na tem mestu uredi videz okna za podajanje odgovorov (npr. izbirni gumb za en odgovor, potrditveno polje za več odgovorov). Priporočena je izbira samodejne določitve glede na tip vprašanja.
- **Give one point for the whole task [Da/Ne]**: aktivnost se oceni z 1 točko kot celota. Nastavitev je smiselna predvsem ob tipu vprašanja z več možnimi odgovori.
- **Randomize answers [Da/Ne]**: naključen prikaz odgovorov.
- **Require answer before the solution can be viewed [Da/Ne]**: pred ogledom namiga za rešitev je potrebno podati odgovor.
- **Disable image zooming for question image [Da/Ne]**: onemogoči povečavo slike.
- **Show confirmation dialog on "Check" [Da/Ne]**: pred oddajo odgovora zahteva potrditev.
- **Show confirmation dialog on "Retry" [Da/Ne]**: pred ponovitvijo oddaje odgovora zahteva potrditev.
- **Automatically check answers [Da/Ne]**: sprotno preverjanje odgovorov. Nastavitev lahko obremenjuje delovanje spletne strani.
- **Pass percentage [celo število]**: odstotek, ki je potreben za uspešen zaključek naloge.
- **Show score points [Da/Ne]**: udeležencem prikaže dosežene točke pri vsakem podanem odgovoru.

Naslov * Metadata
Used for searching, reports and copyright information

Več izbir ← Naslov aktivnosti.

► **Media: Video** ← Nastavitev tipa medija nad vprašanjem (npr. slika ali videoposnetek).

Question *

Keteri jeziki izmed naštetih spadajo pod romanske jezike? ← Oblikovanje vprašanja.

Available options *

▼ **Option: italijanščina**

Text * ← Besedilo prvega odgovora.

italijanščina

☒ **Correct** ← Nastavitev pravilnosti odgovora.

▼ **Tips and feedback**

Tip text
Hint for the user. This will appear before user checks his answer/answers.

← Namig udeležencu v zvezi z odgovorom v tem seznamu.

Message displayed if answer is selected
Message will appear below the answer on "check" if this answer is selected.

← Povratna informacija udeležencu ob izbiri odgovora.

Message displayed if answer is not selected
Message will appear below the answer on "check" if this answer is not selected.

← Povratna informacija udeležencu, ko odgovor ni izbran.

► **Option: romunščina**

► **Option: finščina** ← Nastavitve preostalih možnih odgovorov v spustnih seznamih.

► **Option: angleščina**

ADD OPTION ← Dodajanje novega odgovora.

► **Overall Feedback** ← Nastavitev ocenjevalne lestvice oz. povratnih informacij (npr. med 50 in 60 % – Zadostno).

Slika 14. Možnosti nastavitve v aktivnosti Več izbir

2.13 Vstavi manjkajoče besede (angl. *Fill in the Blanks*)



Aktivnost, pri kateri udeleženci v predvidena vnosna polja v predloženem besedilu vpisujejo manjkajoče besede (npr. termin za preverjanje poznavanja tematike, nepravilni glagol pri učenju tujih jezikov).

Izvajalec zapiše naslov, navodila za udeležence, doda besedilo, kjer označi manjkajoča besedna gesla in določi ocenjevalno lestvico za podajanje povratne informacije (slika 15).

The screenshot shows the configuration interface for the 'Vstavi manjkajočo besedo' (Insert missing word) activity. Annotations point to various fields:

- Naslov aktivnosti.** Points to the 'Naslov' (Title) field.
- Nastavitev tipa medija nad vprašanjem (npr. slika ali videoposnetek).** Points to the 'Media' selection button.
- Navodilo udeležencem.** Points to the 'Task description' field.
- Navodilo izvajalcem glede označevanja gesel.** Points to the 'Text blocks' section header.
- Vpis besedila, v katerem bodo udeleženci opravljali aktivnost. Geslo se zapiše med znaka ** (npr.** Points to the text input area within a text block.
- Dodajanje novega bloka z besedilom.** Points to the 'ADD TEXT BLOCK' button.
- Ocenjevalna lestvica in povratna informacija za udeležence.** Points to the 'Overall Feedback' section.

Slika 15. Možnosti nastavitve v aktivnosti Vstavi manjkajoče besede

Izvajalci lahko dodatno nastavljajo interakcijo vsebin v razdelku **Behavioural settings**:

- **Enable "Retry" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Enable "Show solution" button [Da/Ne]:** omogoči prikaz rešitve. V tem primeru ponovno reševanje ni več mogoče.
- **Automatically check answers after input [Da/Ne]:** sprotno preverjanje odgovorov. Nastavitev lahko obremenjuje delovanje spletne strani.
- **Case sensitive [Da/Ne]:** razlikuje med zapisom v malih ali velikih tiskanih črkah.
- **Require all fields to be answered before the solution can be viewed [Da/Ne]:** pred ogledom rešitve je potrebno podati vse odgovore.
- **Put input fields on separate lines [Da/Ne]:** vnosna polja zapiše v ločenih vrsticah.
- **Disable image zooming for question image [Da/Ne]:** onemogoči povečavo slike.
- **Show confirmation dialog on "Check" [Da/Ne]:** pred zaključkom aktivnosti zahteva potrditev.
- **Show confirmation dialog on "Retry" [Da/Ne]:** pred ponovitvijo aktivnosti zahteva potrditev.
- **Accept minor spelling errors [Da/Ne]:** nastavitev tolerance in upoštevanje pravilnosti odgovora kljub manjšim napakam (npr. 1 napačen znak v besedah med 3 do 9 znaki, 2 napačna znaka v besedah dolgih nad 9 znakov).

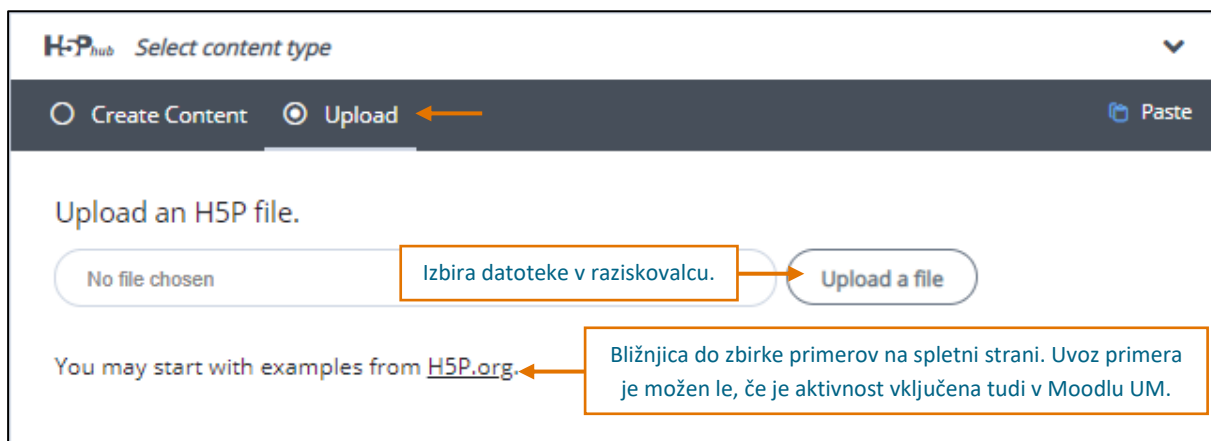
3. Vključitev obstoječe aktivnosti

Izvajalec učne enote lahko že pripravljeno vsebino prenese v Moodle UM na dva načina, in sicer da jo naloži iz datoteke (v formatu ».h5p«) ali med urejanjem v obrazec prilepi besedilo s pomočjo bližnjice »Prilepi in zamenjaj«.

3.1 Uvoz iz datoteke (angl. *Upload*)

Vsako pripravljeno aktivnost v vtičniku H5P je možno izvoziti v obliki datoteke v zapisu ».h5p«, razen ko je prenose onemogočil administrator ali je v *Nastavitvah* > *Možnosti prikaza onemogočena* možnost *Prikaži akcijsko vrstico in okvir*.

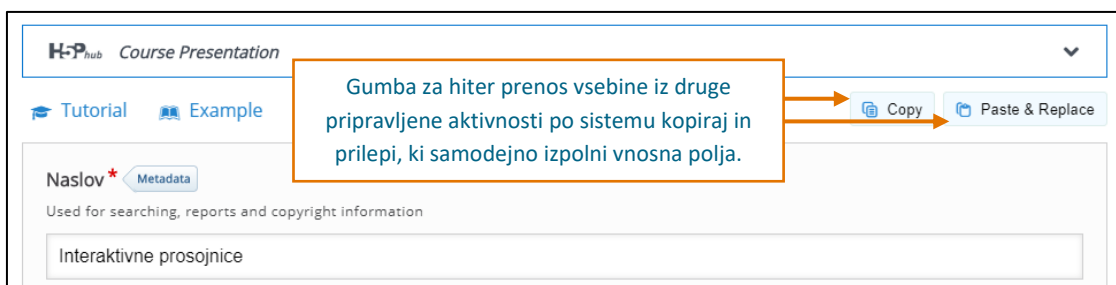
Izvajalec datoteko prenese s pomočjo gumba Prenesi, ki se nahaja neposredno pod vsebino. Uvoz aktivnosti iz datoteke nato sledi po že poznanim postopku priprave nove dejavnosti v Moodlu UM (slika 1), le da izvajalec izbere možnost **Upload** (slika 16). Uvoz je možen le za vsako datoteko oz. aktivnost posebej.



Slika 16. Uvoz aktivnosti iz datoteke v formatu ».h5p«

3.2 Bližnjica »Prilepi in zamenjaj« (angl. *Paste & Replace*)

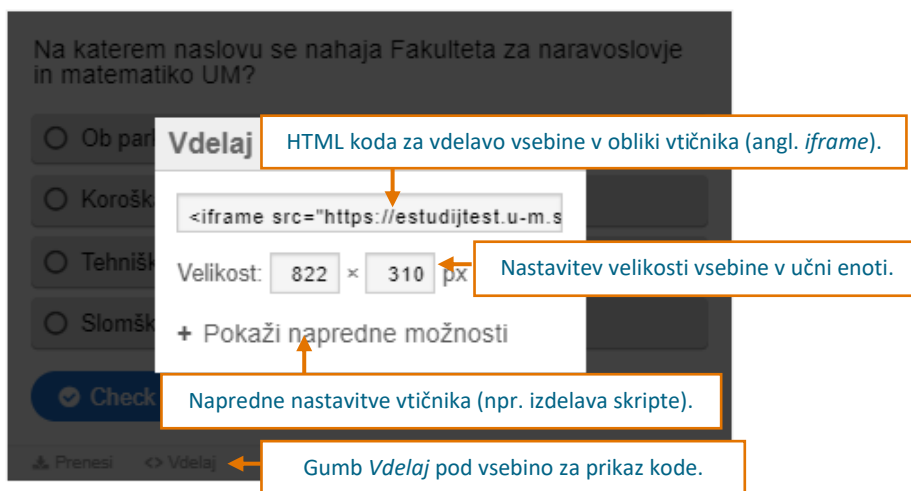
Pripravljeno vsebino je možno prenesti tudi s pomočjo gumbov Copy in Paste & Replace, ki se nahajata v zgornjem delu okna ob pripravi vsebine (slika 17). Možnost je posebej uporabna, ko bi izvajalec želel na hiter način podvojiti vsebino že pripravljene aktivnosti H5P. Polja v obrazcu s prilepljenimi informacijami se namreč izpolnijo samodejno.




Slika 17. Podvojitev vsebin z bližnjico »Prilepi in zamenjaj« (angl. *Paste & Replace*)

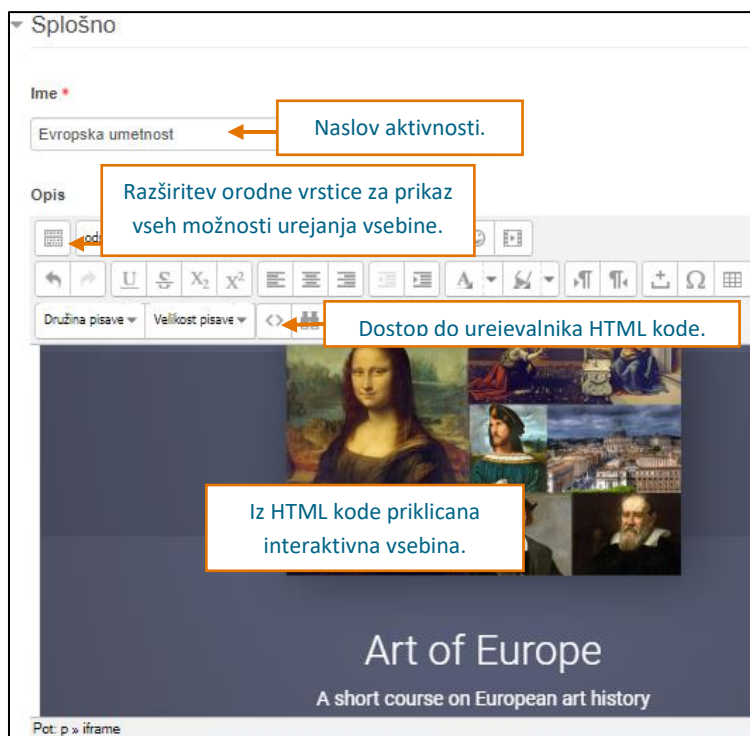
4. Vdelava aktivnosti s spletne strani

Izvajalci lahko že pripravljene interaktivne vsebine (npr. z drugih spletnih strani) v svojo učno enoto v Moodle UM implementirajo s funkcionalnostjo vdelaj (angl. *embed*), razen ko je vdelavo onemogočil administrator ali pa je v razdelku *Nastavitve > Možnosti prikaza* onemogočena možnost *Prikaži akcijsko vrstico in okvir*. Gumb Vdelaj pod vsebino odpre novo okno s spletno HTML kodo, ki jo izvajalec kopira in prilepi v izbrano učno enoto (slika 18).



Slika 18. Možnosti nastavitve za vdelavo aktivnosti s spletne strani

Kopirano HTML kodo z izbrano interaktivno vsebino izvajalec prilepi v svoji učni enoti (npr. v vir  *Stran*). Kodo je potrebno prilepiti v urejevalnik HTML kode (slika 19), saj se bo sicer prikazala kot besedilo in vtičnik z interaktivno vsebino ne bo aktiven.



Slika 19. Urejanje vsebine v viru *Stran* in vdelava interaktivne vsebine z urejevalnikom HTML kode

5. Ostalo

5.1 Prevod aktivnosti v drug jezik

Osnovno ogrodje vtičnika H5P za Moodle je prevedeno v slovenščino, kljub temu pa posamezne aktivnosti ostajajo v angleškem jeziku. Razlog je predvsem v strukturi vtičnika, saj vtičnik črpa naloge iz središča H5P Hub. Rešitev za prevod celote ponuja razdelek za prepise in prevode ukazov (angl. **Text overrides and translations**), ki se nahaja v nastavitvah vsake aktivnosti (slika 20).

Slika 20. Možnosti nastavitvev v razdelku *Text overrides and translations* (prepisi in prevodi ukazov)


Prevodu enakih ukazov v slovenščino se lahko izognemo tako, da pripravimo predlogo aktivnosti s prevodi, ki jo je možno izvoziti in kasneje uvoziti ali skopirati in prilepiti v novo aktivnost ([poglavje 3.2](#)).

5.2 Priznavanje avtorskih pravic za uporabljene vire

Znotraj aktivnosti, ki obsegajo multimedijske vire (npr. slika, video ali zvočni posnetek), je na voljo tudi gumb za priznavanje avtorstva (Edit copyright). Podrobnosti nastavitvev so označene na sliki 21.

Slika 21. Priznavanje avtorskih pravic posameznemu uporabljenemu multimedijem viru

6. Zaključek

V navodilih so opisani primeri uporabe izbranih aktivnosti vtičnika H5P (npr. interaktivni videoposnetki, kartice dialogov, interaktivne e-prosojnice), ki so del tega vtičnika v Moodlu UM. Za ogled celotnega nabora dosegljivih tipov aktivnosti predlagamo ogled uradne spletne strani (<https://h5p.org/content-types-and-applications>). Na spletnih straneh najdete tudi videovodiče s primeri uporabe (<https://h5p.org/documentation/for-authors/tutorials>) in preizkusite izbrane tipe aktivnosti ter nekatere tudi izvozite in uvozite v svojo učno enoto. Pri tem je pogoj, da izbran primer dovoljuje izvoz (gumb  Reuse pod vsebino), in da je omenjena aktivnost podprta v Moodlu UM (op. najdete jo na seznamu možnih tipov za pripravo vsebin v dejavnosti H5P). V primeru, da aktivnost ni podprta, preostane možnost vključitve z zunanje strani (angl. *embed*), ki pa je podrobneje opisana v [poglavju 4](#).

Za dodatne informacije pišite na didakt@um.si.

7. Viri

- ❖ Bethel, E. (2016). Using H5P with Moodle. Pridobljeno na <https://h5p.org/sites/default/files/H5P%2BMoodle.pdf> (5. 6. 2019).
- ❖ H5P (2015). Tutorials for authors. Pridobljeno s <https://h5p.org/documentation/for-authors/tutorials> (5. 6. 2019).
- ❖ H5P (2016). The basics. Pridobljeno s <https://h5p.org/documentation/for-authors/the-basics> (5. 6. 2019).