

Moodle UM: Interaktivna vsebina - H5P

Navodila za uporabo dejavnosti v učnem e-okolju
(posodobljena različica 4)



Moodle verzija: 3.9+

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

maj 2021

Kazalo vsebine

1.	Uvod	6
2.	Ustvarjanje Zbirke vsebin H5P (<i>angl. Content Bank</i>) in novih aktivnosti	9
2.1	<i>Accordion</i> (slov. Harmonika)	10
2.2	<i>Agamotto</i> (slov. Sekvence slik)	10
2.3	<i>Arithmetic Quiz</i> (slov. Aritmetični kviz)	12
2.4	<i>Audio</i> (slov. Avdioposnetek)	12
2.5	<i>Audio Recorder</i> (slov. Snemalnik zvoka)	13
2.6	<i>Branching Scenario</i> (slov. Scenariji poteka)	14
2.7	<i>Chart</i> (slov. Graf)	16
2.8	<i>Collage</i> (slov. Kolaž)	17
2.9	<i>Column</i> (slov. Stolpec)	18
2.10	<i>Course Presentation</i> (slov. Interaktivne prosojnice)	19
2.11	<i>Dialog Cards</i> (slov. Kartice dialogov)	21
2.12	<i>Dictation</i> (slov. Narek)	23
2.13	<i>Documentation Tool</i> (slov. Dokumentarna)	25
2.14	<i>Drag and Drop</i> (slov. Povleci in spusti)	31
2.15	<i>Drag Text</i> (slov. Povleci besede)	33
2.16	<i>Essay</i> (slov. Esej)	34
2.17	<i>Fill in the Blanks</i> (slov. Vstavi manjkajoče besede)	37
2.18	<i>Find the Hotspot</i> (slov. Najdi interaktivno točko)	38
2.19	<i>Find the Words</i> (slov. Iskanje besed)	40
2.20	<i>Flashcards</i> (slov. Kartice z vprašanji)	41
2.21	<i>Guess the Answer</i> (slov. Ugani odgovor)	42
2.22	<i>Image Hotspots</i> (slov. Interaktivne točke na sliki)	43
2.23	<i>Image Juxtaposition</i> (slov. Primerjalnik slik)	45
2.24	<i>Image Pair</i> (slov. Povezovanje slik)	46
2.25	<i>Image Sequencing</i> (slov. Zaporedje slik)	48
2.26	<i>Image Slider</i> (slov. Slikovni drsnik)	49
2.27	<i>Interactive Book</i> (slov. Interaktivna knjiga)	50
2.28	<i>Interactive Video</i> (slov. Interaktivni videoposnetki)	52
2.29	<i>Mark the Words</i> (slov. Označi besede)	54
2.30	<i>Memory Game</i> (slov. Spomin)	56
2.31	<i>Multiple Choice</i> (slov. Več izbir)	58
2.32	<i>Personality Quiz</i> (slov. Osebnostni kviz)	60
2.33	<i>Question Set</i> (slov. Kviz)	62
2.34	<i>Single Choice Set</i> (slov. Izbira pravilnega odgovora)	63

2.35	<i>Speak the Words Set</i> (slov. Izgovorjava besedila)	65
2.36	<i>Summary</i> (slov. Povzetek)	65
2.37	<i>Timeline</i> (slov. Časovnica)	67
2.38	<i>True/False Question</i> (slov. Drži/Ne drži).....	68
2.39	<i>Virtual Tour</i> (slov. Virtualen ogled)	69
3.	Vključitev obstoječe aktivnosti.....	71
3.1	Uvoz iz datoteke (angl. <i>Upload</i>)	71
3.2	Bližnjica »Prilepi in zamenjaj« (angl. <i>Paste & Replace</i>)	72
4.	Vdelava aktivnosti	73
4.1	Vdelava aktivnosti z urejevalnikom Atto.....	73
4.2	Vdelava aktivnosti s spletno kodo HTML (angl. <i>Embed</i>)	74
5.	Ostalo	76
5.1	Prevod aktivnosti v drug jezik.....	76
5.2	Priznavanje avtorskih pravic za uporabljene vire.....	76
6.	Zaključek.....	77
	Viri	78

Kazalo slik

Slika 1:	Nabor aktivnosti H5P v Moodle UM ob podpori Zbirke vsebin H5P	9
Slika 2:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Accordion (slov. Harmonika)	10
Slika 3:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Agamotto (slov. Združitev slik)	11
Slika 4:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Arithmetic Quiz (slov. Aritmetični kviz)	12
Slika 5:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Audio (slov. Avdioposnetek)	13
Slika 6:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Audio Recorder (slov. Snemalnik zvoka).....	13
Slika 7:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Branching Scenario (slov. Scenariji poteka).....	14
Slika 8:	Možnosti dodatnih nastavitve pri odločitvenih vprašanjih	15
Slika 9:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Chart (slov. Graf).....	16
Slika 10:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Collage (slov. Kolaž)	17
Slika 11:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Column (slov. Stolpec)	18
Slika 12:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Course Presentation (slov. Interaktivne prosojnice)	19
Slika 13:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Dialog Cards (slov. Kartice dialogov).....	22
Slika 14:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Dictation (slov. Narek)	23
Slika 15:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Documentation Tool (slov. Dokumentarna)	25
Slika 16:	Možnosti dodatnih nastavitve na standardni strani (angl. Standard Page)	26
Slika 17:	Možnosti dodatnih nastavitve na standardni strani (angl. Standard Page) – uporaba vnosnih polj (angl. Text Input Field Editor Element).....	27
Slika 18:	Možnosti dodatnih nastavitve na strani za dodajanje ciljev (angl. Goals Page).....	28
Slika 19:	Možnosti dodatnih nastavitve na strani za potrjevanje ciljev (angl. Goals Assessment Page)	29
Slika 20:	Možnosti dodatnih nastavitve na izvozni strani (angl. Document Export Page)	30
Slika 21:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Drag and Drop (slov. Povleci in spusti) za razdelek Nastavitve (levo) in Naloga (desno)	32
Slika 22:	Možnosti nastavitve v aktivnosti Drag Text (slov. Povleci besede)	33

Slika 23: Možnosti nastavitve v aktivnosti Essay (slov. Esej)	34
Slika 24: Možnosti dodatnih nastavitve za posamezen odgovor/ključno besedo	35
Slika 25: Možnosti nastavitve v aktivnosti Fill in the Blanks (slov. Vstavi manjkajoče besede).....	37
Slika 26: Možnosti nastavitve v aktivnosti Find the Hotspot (slov. Najdi interaktivno točko) – 1. korak: dodajanje slike za ozadje.....	38
Slika 27: Možnosti nastavitve v aktivnosti Find the Hotspot (slov. Najdi interaktivno točko) – 2. korak: dodajanje interaktivnih točk	39
Slika 28: Možnosti nastavitve v aktivnosti Find the Words (slov. Iskanje besed).....	40
Slika 29: Možnosti nastavitve v aktivnosti Flashcards (slov. Kartice z vprašanji)	41
Slika 30: Možnosti nastavitve v aktivnosti Guess the Answer (slov. Ugani odgovor).....	42
Slika 31: Možnosti nastavitve v aktivnosti Image Hotspots (slov. Interaktivne točke na sliki).....	43
Slika 32: Možnosti nastavitve v spustnem meniju posamezne interaktivne točke	44
Slika 33: Možnosti nastavitve v aktivnosti Image Juxtaposition (slov. Primerjalnik slik).....	45
Slika 34: Možnosti nastavitve v aktivnosti Image Pair (slov. Povezovanje slik)	47
Slika 35: Možnosti nastavitve v aktivnosti Image Sequencing (slov. Zaporedje slik).....	48
Slika 36: Možnosti nastavitve v aktivnosti Image Slider (slov. Slikovni drsnik).....	49
Slika 37: Možnosti nastavitve v aktivnosti Interactive Book (slov. Interaktivna knjiga)	50
Slika 38: Možnosti nastavitve v aktivnosti Interactive Video (slov. Interaktivni videoposnetki) – 1. korak: dodajanje videoposnetka	52
Slika 39: Možnosti nastavitve v aktivnosti Interactive Video (slov. Interaktivni videoposnetki) – 2. korak: dodajanje interaktivnih gradnikov	53
Slika 40: Možnosti nastavitve v aktivnosti Mark the Words (slov. Označi besede).....	55
Slika 41: Možnosti nastavitve v aktivnosti Memory Game (slov. Spomin)	57
Slika 42: Možnosti nastavitve v aktivnosti Multiple Choice (slov. Več izbir)	58
Slika 43: Možnosti nastavitve v aktivnosti Personality Quiz	60
Slika 44: Določitev vprašanj in odgovorov v aktivnosti Personality Quiz:.....	61
Slika 45: Možnosti nastavitve v aktivnosti Question Set (slov. Kviz)	62
Slika 46: Možnosti nastavitve v aktivnosti Single Choice Set (slov. Izbira pravilnega odgovora)	64
Slika 47: Možnosti nastavitve v aktivnosti Speak the Words Sets (slov. Izgovorjava besedila).....	65
Slika 48: Možnosti nastavitve v aktivnosti Summary (slov. Povzetek).....	66
Slika 49: Možnosti nastavitve v aktivnosti Timeline (slov. Časovnica).....	67
Slika 50: Možnosti nastavitve v aktivnosti True/False Question (slov. Drži/Ne drži)	68
Slika 51: Možnosti nastavitve v aktivnosti Virtual Tour (slov. Virtualen ogled).....	69
Slika 52: Pogovorno okno z dvema načinoma ponovne uporabe: prenos v datoteko ali kopiranje vsebine	71
Slika 53: Uvoz aktivnosti iz datoteke v formatu ».h5p«.....	71
Slika 54: Podvojitev vsebin z bližnjico »Prilepi in zamenjaj« (angl. Paste & Replace)	72
Slika 55: Vdelava aktivnosti H5P s pomočjo urejevalnika Atto	73
Slika 56: Izbira urejevalnika Atto v Moodle UM	74
Slika 57: Možnosti nastavitve za vdelavo aktivnosti s spletne strani.....	74
Slika 58: Urejanje vsebine v viru Stran in vdelava interaktivne vsebine z urejevalnikom HTML kode .	75
Slika 59: Možnosti nastavitve v razdelku Preglasitve besed in prevodi.....	76
Slika 60: Priznavanje avtorskih pravic posameznemu uporabljenemu multimedijem viru	76

Kazalo tabel

Tabela 1: Podprti tipi aktivnosti v Moodlu UM	7
Tabela 2: Orodna vrstica z bližnjicami za dodajanje drugih gradnikov v interaktivno prosojnico	20
Tabela 3: Orodna vrstica z bližnjicami za dodajanje gradnikov v videoposnetek	54
Tabela 4: Orodna vrstica z bližnjicami za dodajanje drugih gradnikov v Virtualen sprehod	70

1. Uvod

S pomočjo H5P lahko uporabniki ustvarijo, delijo in uporabljajo **interaktivne vsebine**, ki imajo mnogo elementov igrifikacije in vizualizacije študijskega procesa. Vsebine so pripravljene na podlagi HTML5, zato je zagotovljena podpora delovanja na različnih vrstah (mobilnih) naprav. H5P 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.

H5P deluje ob podpori povezovanja s spletno stranjo središča H5P, izvajalec pa ima na voljo zgolj vsebine, ki jih je skrbnik vključil v lokalno Moodlevo različico. Zaradi slednjega lahko prihaja do odstopanj v ponudbi v primerjavi z uradno spletno stranjo (<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 vdelati na spletno stran (npr. funkcija *embed*). Pri tem se kot ključna pokaže **Zbirka vsebin H5P** (angl. *Content bank H5P*), ki obsega uporabniški vmesnik za pripravo aktivnosti in omogoča enostavno upravljanje z datotekami H5P na enem mestu. Uporabniški vmesnik med drugimi jeziki podpira tudi slovenščino.






Hiter pregled obravnavanih tipov aktivnosti za organizacijo študijskih aktivnosti v Moodle UM je zbran v tabeli 1. Ikona  označuje aktivnosti s poudarkom na multimedijskih virih,  možnost vključitve elementov za aktivno delo udeležencev,  izpostavi podporo igrifikaciji. Dodatno sta obravnavana vidika  časovne in  tehnične zahtevnosti, pri čemer barva pomeni **nezahtevno**, **srednje zahtevno** ali **zelo zahtevno** pripravo.

Tabela 1: Podprti tipi aktivnosti v Moodle UM































































































































Ime aktivnosti:	Opis:	Kategorija:	Zahtevnost:
Accordion	Razporeditev vsebin v podpoglavja in ločen prikaz spustnega menija v obliki harmonike.		 
Agamotto	Združitev slik za ogled v smislu animacije sprememb.		 
Arithmetic Quiz	Kviz z reševanjem aritmetičnih nalog.	 	 
Audio	Nalaganje in predvajanje avdioposnetka (npr. z razlago).		 
Audio Recorder	Diktafon za zajem zvočnega posnetka in prenos na napravo.	 	 
Branching Scenario	Scenarij poteka, ki udeleženca vodijo glede na odločitve v izbranih vprašanjih.	  	 
Chart	Predstavitev informacij v obliki grafa.		 
Collage	Predstavitev slik v obliki kolaža.		 
Column	Združevanje različnih aktivnosti H5P v skupen stolpec.	 	 
Course Presentation	Oplemenitev e-prosojnic (npr. dodajanje zunanjih povezav, kvizov za preverjanje znanja).	  	 
Dialog Cards	Kartice dialogov, kjer je na eni strani dana naloga (npr. prevod besede, poimenovanje slike, slušno razumevanje avdioposnetka), na drugi pa odgovor v ciljnem jeziku.	 	 
Dictation	Predvajanje posnetka in preverjanje zapisanega po nareku.	 	 
Documentation Tool	Čarovnik z vnosnimi polji za pripravo dokumenta za izvoz.	 	 
Drag and Drop	Vstavljanje elementa na izbrano mesto na sliki v ozadju po sistemu povleci in spusti.	 	 
Drag Text	Besedilna naloga, kjer je potrebno v okvirčke postaviti ustrezne besede.		 
Essay	Zapis eseja in pridobitev takojšnje povratne informacije.		 
Fill in the Blanks	Vstavljanje manjkajočih pojmov v osnovno besedilo.		 
Find the Hotspot	Izbira zahtevanega na sliki.	 	 
Find the Words	Iskanje skritih besed v mreži črk.	 	 
Flashcards	Interaktivne kartice z vprašanjem (ter sliko) in ustreznim odgovorom.	  	 
Guess the Answer	Enostavno vprašanje na podlagi prepoznavanja videnega na sliki.	 	 
Image Hotspots	Določitev interaktivnih polj na sliki v ozadju za prikaz dodatnih informacij.	 	 
Image Juxtaposition	Primerjalnik dveh slik istega prizora v različnem kontekstu (npr. zemljevid prej/potem, kraj poleti/pozimi, skica z/brez razlage).	  	 
Image Pair	Povezovanje slik v pare.	 	 

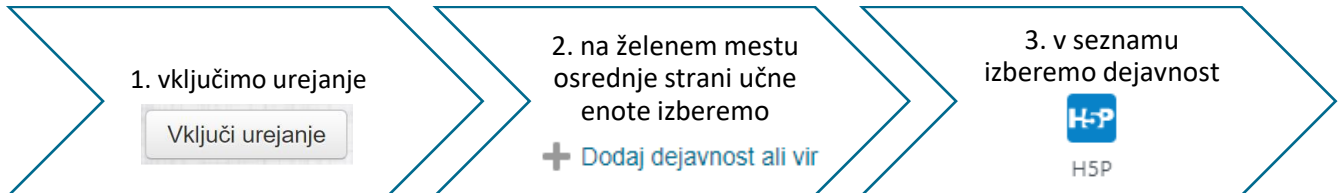
Image Sequencing	Postavitev slik v ustrezno zaporedje.		
Image Slider	Pregledovalnik zbirke slik v obliki drsnika.		
Interactive Book	Združevanje aktivnosti H5P v obliki interaktivne knjige.		
Interactive Video	Priprava interaktivnega videoposnetka, ki ga oplemenitimo z vključitvijo dodatnih opisov ali razlag, dodajanjem vmesnih vprašanj ipd.		
Mark the Words	Označevanje izbranih pojmov v osnovnem besedilu.		
Memory Game	Klasična aktivnost povezovanja oz. iskanja parov – kartic s slikami oz. pojmi vsebine.		
Multiple Choice	Vprašanja z več možnimi izbirami odgovorov (angl. <i>check box</i>).		
Personality Quiz	Priprava osebnostnih kvizov za določitev najznačilnejše izbire.		
Question Set	Ustvarjanje kviza na podlagi zbirke različnih tipov vprašanj (več izbir, povleci in spusti, vpiši besedo ipd.).		
Single Choice Set	Zbirka vprašanj z izbiro pravilnega odgovora (angl. <i>radio button</i>).		
Speak the Words Set	Odgovarjanje na vprašanja z govorom (npr. izgovorjava).		
Summary	Povzetek s preverjanjem usvojenega znanja po ogledu določene vsebine (npr. po interaktivnem videoposnetku, predstavitvi, besedilu) z izbiro pravilno/ustrezno zapisane trditve v danem naboru.		
Timeline	Postavitev dogodkov z opisi in dodatnimi informacijami na časovno os oz. časovnico.		
True/False Question	Oblikovanje trditev z načinom odgovarjanja drži/ne drži.		
Virtual Tour	Priprava zbirke slik z dodatnimi sprožilci, ki poustvarjajo sprehod po virtualnem svetu.		
Ime aktivnosti:	Opis:	Kategorija:	Zahtevnost:


 V dejavnosti H5P je na voljo še več drugih aktivnosti (npr. *Advant Calendar* – predstavitev adventnega koledarja oz. »škatek« z vsebino; *Iframe Embedder* – vmesnik za vdelavo zunanjih vtičnikov; *KewAr Code* – priprava QR kod s povezavo; *Questionnaire* – izdelava vprašalnikov; *Twitter User Feed* – objavo vsebin iz povezanega računa Twitter), ki pa v teh navodilih niso predstavljene. Omogočajo namreč enake funkcionalnosti kot druge integrirane dejavnosti v Moodle, ali pa ne prinašajo uporabnosti v pedagoškem procesu.



 Razvijalci H5P veliko poudarka namenjajo tudi uporabnikom s posebnimi potrebami. Večina aktivnosti je podprtih z informacijami za bralnike zaslonov, ali drugače prilagojenih za širšo podprtost. Aktivnosti tudi testirajo s pomočjo NVDA in ChromeVox (H5P, 2020). Več o podprtosti posameznih aktivnosti je zbrano v [povezavi](#).

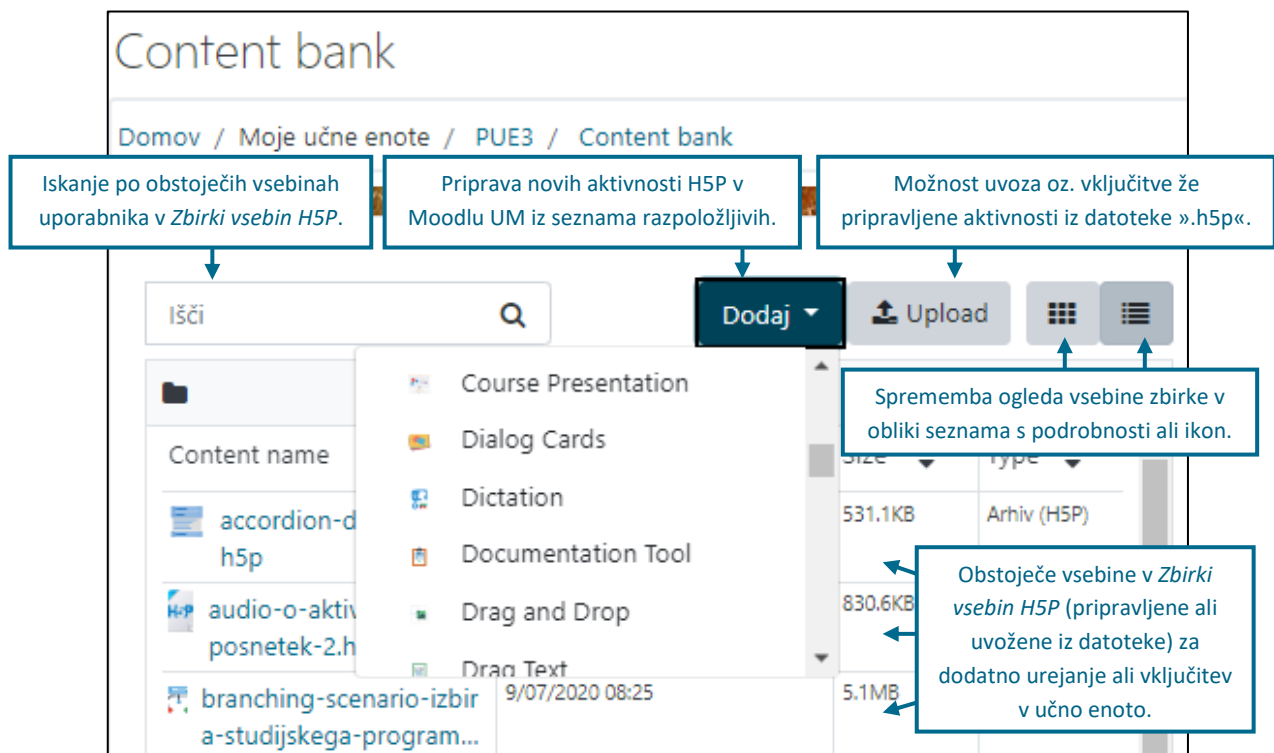
2. Ustvarjanje Zbirke vsebin H5P (angl. Content Bank) in novih aktivnosti

Novo aktivnost H5P dodamo po ustaljeni poti priprave vsebin oz. dejavnosti v Moodle UM. **Pri tem je smiselno, da že imamo pripravljeno arhivsko datoteko z vsebino H5P** (npr. v *Zbirki vsebin H5P*, prenos iz spletne strani), ki jo v razdelku *Datoteka paketa* dodamo z gumbom  in jo poiščemo v mapi .



Pri pripravi nove dejavnosti H5P iz *Zbirke vsebin* je smiselno izbrati tudi možnost *Ustvari alias/bližnjico do datoteke*, ki olajša naknadno urejanje aktivnosti iz enotne datoteke. Možnost namreč ustvari bližnjico do izbrane aktivnosti (ikona ) , ki vodi do matične datoteke v *Zbirki vsebin*.

Zbirka vsebin H5P (angl. *Content Bank*) v Moodle ob hrambi naloženih datotek H5P vključuje tudi interaktivni vmesnik za kreiranje vsebin H5P. Uporabnikom je dosegljiva v levem navigacijskem meniju (npr.  *Strani spletnega mesta* in  *Content bank*) ali neposredno pri dodajanju nove dejavnosti (npr. *Uporabi Zbirko vsebin H5P za upravljanje z datotekami H5P* oz. v okviru *Izbirnika datotek*). Osrednji zaslon *Zbirke vsebin H5P* je opisan na sliki 1.



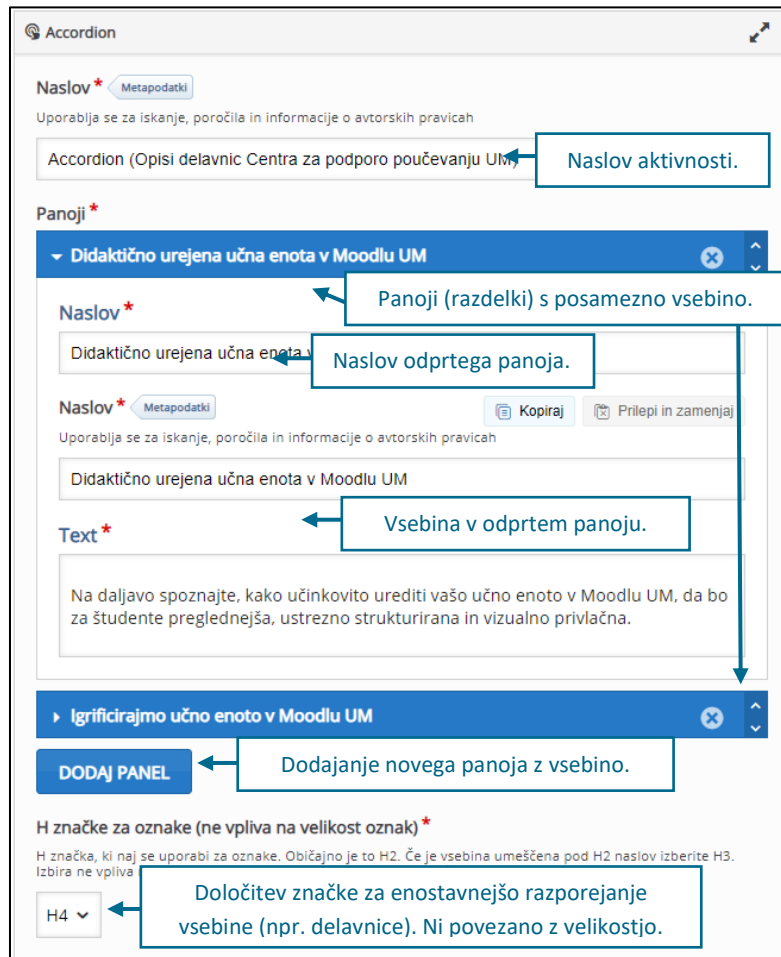
Slika 1: Nabor aktivnosti H5P v Moodle UM ob podpori Zbirke vsebin H5P

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

2.1 Accordion (slov. Harmonika)



Aktivnost za organizacijo vsebin v posamezne razdelke (panoje), in sicer ob podpori spustnega menija v obliki harmonike. Izvajalcem omogoča preglednejšo predstavitev daljše vsebine, saj uporabniki vidijo le odprt del, medtem ko so ostali deli zakriti (v panojih). Podrobnosti posameznih nastavitvev so označene na sliki 2.



Slika 2: Možnosti nastavitvev v aktivnosti Accordion (slov. Harmonika)

2.2 Agamoto (slov. Združitev slik)

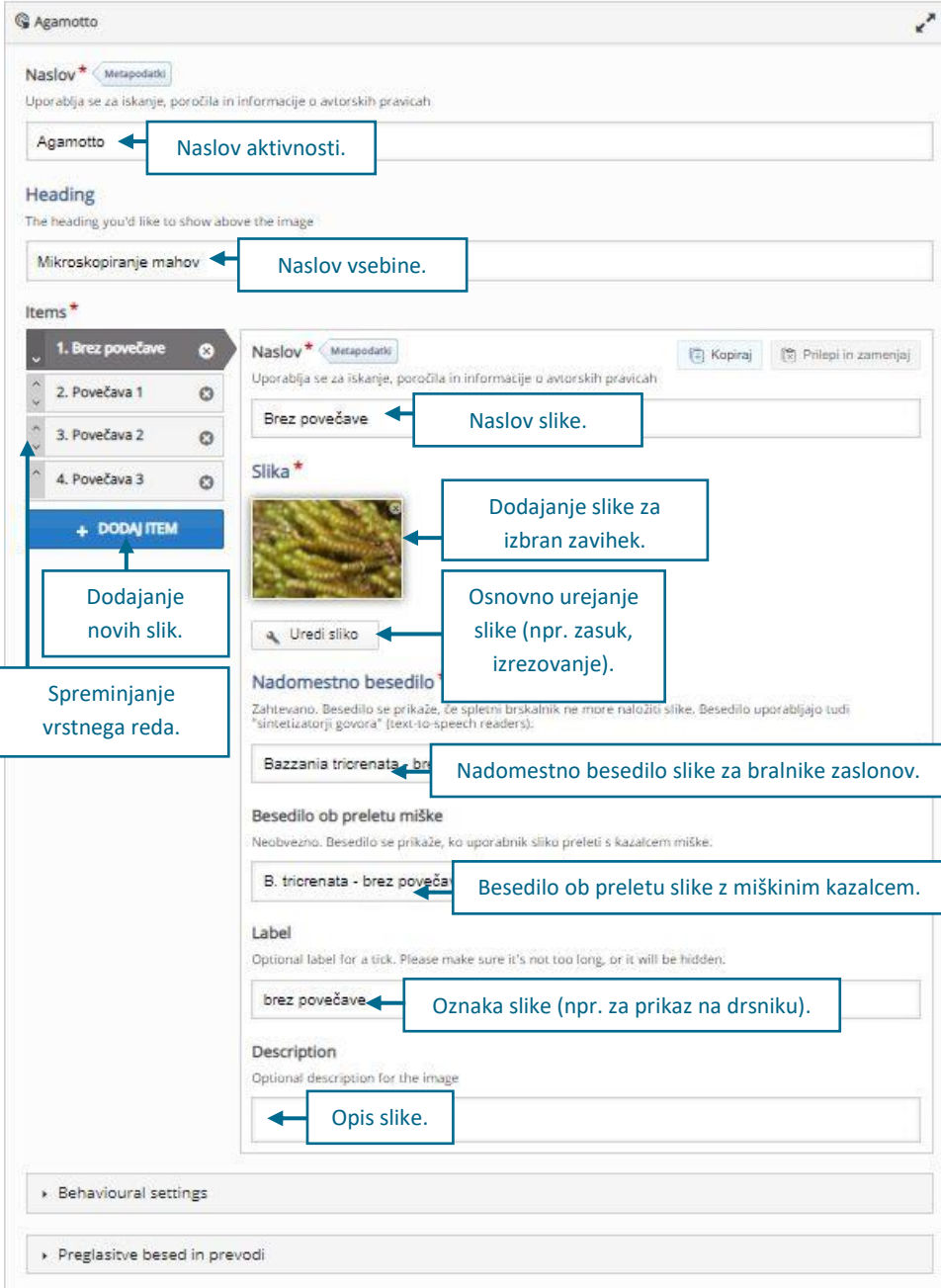


Z aktivnostjo lahko izvajalec prikaže zaporedje slik, ki jih udeleženci s pomočjo interaktivnega drsnika pregledujejo kot celoto (slika 3). Na ta način je možno ustvariti različne učinke animacije (npr. povečava/pomanjšanje prizora, ogled z dodajanjem informacij, rentgenski pogled, ogled stanja ob spreminjanju časovne dimenzije).

V razdelku **Nastavitve interakcije** (angl. *Behavioural settings*) so na voljo še naslednje nastavitve, ki vplivajo na prikaz vsebine:

- **Začetna slika (angl. Start image) [celo število]:** številka začetne slike za ogled aktivnosti.
- **Točkovni drsnik (angl. Snap slider) [Da/Ne]:** drsnik je možno postaviti le na točko posamezne slike in ne prosto (npr. kot deluje v videoposnetku).

- **Prikaži točke** (*angl. Display tick marks*) [Da/Ne]: točke posameznih slik so prikazane na drsniku.
- **Prikaži oznake** (*angl. Display labels*) [Da/Ne]: na drsniku so nad točkami dodatne oznake slik.
- **Nadomestna barva za prosojnost** (*angl. Transparency Replacement Color*) [izbira barve]: izbrana barva nadomesti prosojna področja slik.



The screenshot shows the Agamotto interface with the following callouts:

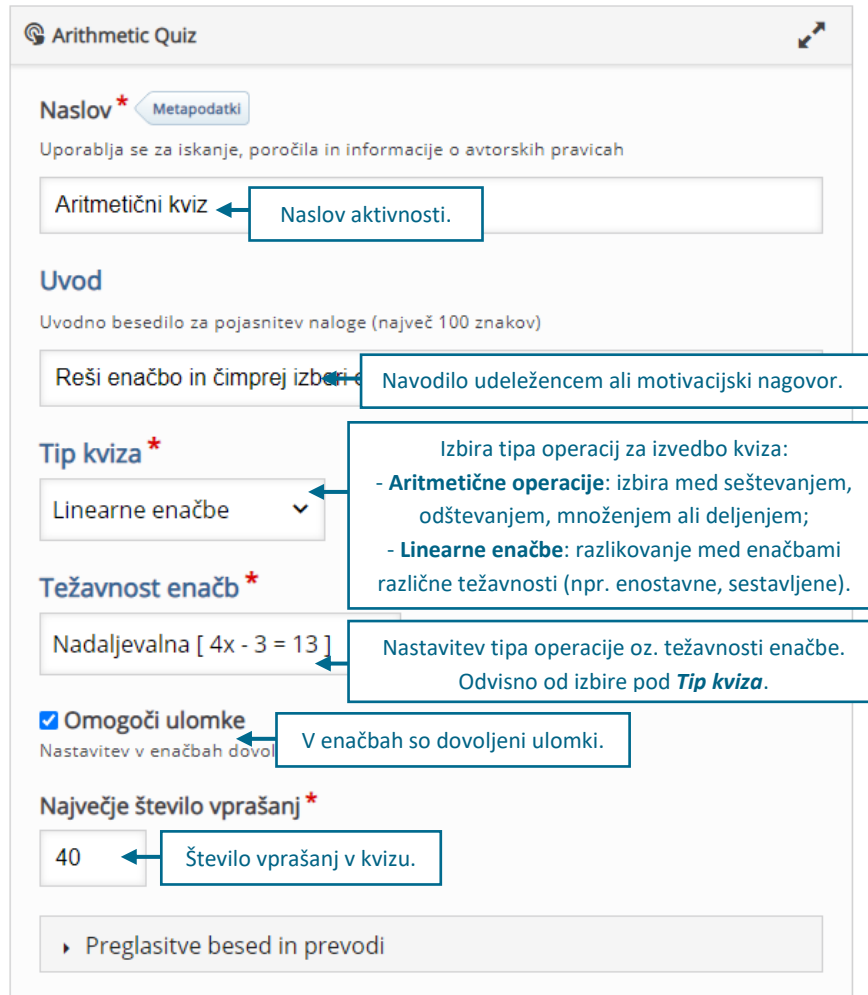
- Naslov aktivnosti.** (Activity title)
- Naslov vsebine.** (Content heading)
- Naslov slike.** (Image title)
- Dodajanje slike za izbran zavihek.** (Adding image for selected tab)
- Osnovno urejanje slike (npr. zasuk, izrezovanje).** (Basic image editing, e.g., rotation, cropping)
- Spreminjanje vrstnega reda.** (Changing order)
- Nadomestno besedilo slike za bralnike zaslonov.** (Alternative text for screen readers)
- Besedilo ob preletu slike z miškinim kazalcem.** (Text on mouseover of image)
- Oznaka slike (npr. za prikaz na drsniku).** (Image label, e.g., for display on the slider)
- Opis slike.** (Image description)

Slika 3: Možnosti nastavitve v aktivnosti Agamotto (slov. Združitev slik)

2.3 Arithmetic Quiz (slov. Aritmetični kviz)



Pri tej aktivnosti morajo udeleženci med ponujenimi odgovori izbrati pravilnega (slika 4). Izvajalec lahko kviz zasnuje z uporabo osnovnih **aritmetičnih operacij**, ali pa vključi **linearne enačbe**. Na podlagi izbire se vprašanja tvorijo samodejno.



Arithmetic Quiz

Naslov * Metapodatki
 Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah
 Aritmetični kviz ← Naslov aktivnosti.

Uvod
 Uvodno besedilo za pojasnitev naloge (največ 100 znakov)
 Reši enačbo in čimprej izberi ← Navodilo udeležencem ali motivacijski nagovor.

Tip kviza *
 Linearne enačbe
 Izbira tipa operacij za izvedbo kviza:
 - **Aritmetične operacije**: izbira med seštevanjem, odštevanjem, množenjem ali deljenjem;
 - **Linearne enačbe**: razlikovanje med enačbami različne težavnosti (npr. enostavne, sestavljene).

Težavnost enačb *
 Nadaljevalna [$4x - 3 = 13$]
 Nastavitev tipa operacije oz. težavnosti enačbe. Odvisno od izbire pod **Tip kviza**.

Omogoči ulomke
 Nastavitev v enačbah dovoljen
 V enačbah so dovoljeni ulomki.

Največje število vprašanj *
 40 ← Število vprašanj v kvizu.

► Preglasitve besed in prevodi



Slika 4: Možnosti nastavitve v aktivnosti Arithmetic Quiz (slov. Aritmetični kviz)

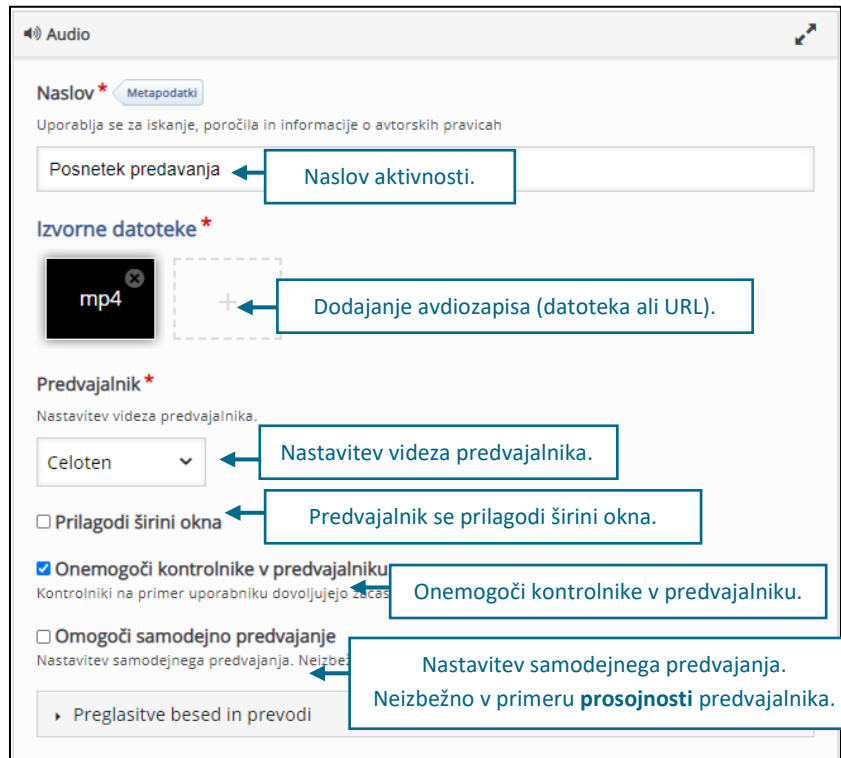
2.4 Audio (slov. Avdioposnetek)



Aktivnost izvajalcu omogoča, da v učno enoto naloži vnaprej pripravljen avdioposnetek (npr. razlago vsebine, primere različnih zvokov, skupni komentar na opravljeno nalogo). Podrobnosti posameznih nastavitvev so označene na sliki 5.

Možni videzi predvajalnika:

- minimalističen: 
- celoten: 
- prosojen.

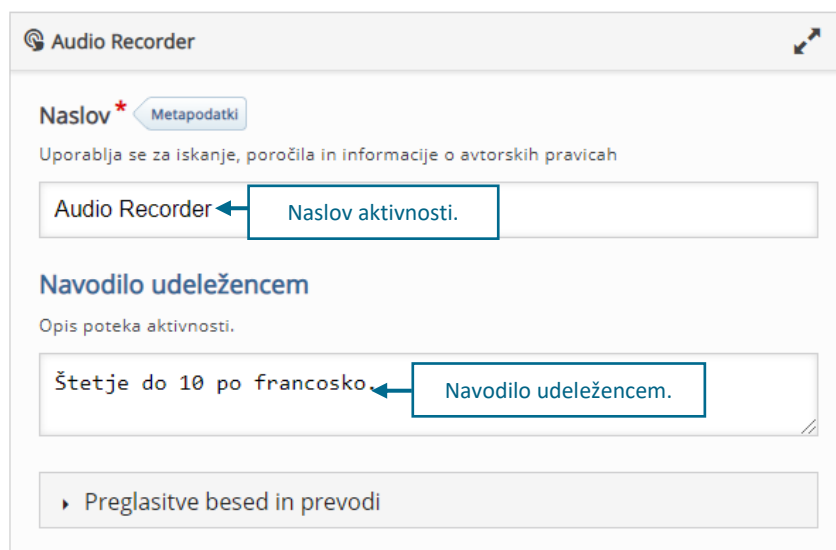


Slika 5: Možnosti nastavitve v aktivnosti Audio (slov. Avdioposnetek)

2.5 Audio Recorder (slov. Snemalnik zvoka)



Udeleženci lahko z enostavnim snemalnikom zajamejo zvok in ga prenesejo v formatu WAV za oddajo na drugem mestu (npr. naloga pri jezikovnem pouku, diktafonski zapis pri samorefleksiji). Podrobnejši opis je na voljo na sliki 6.

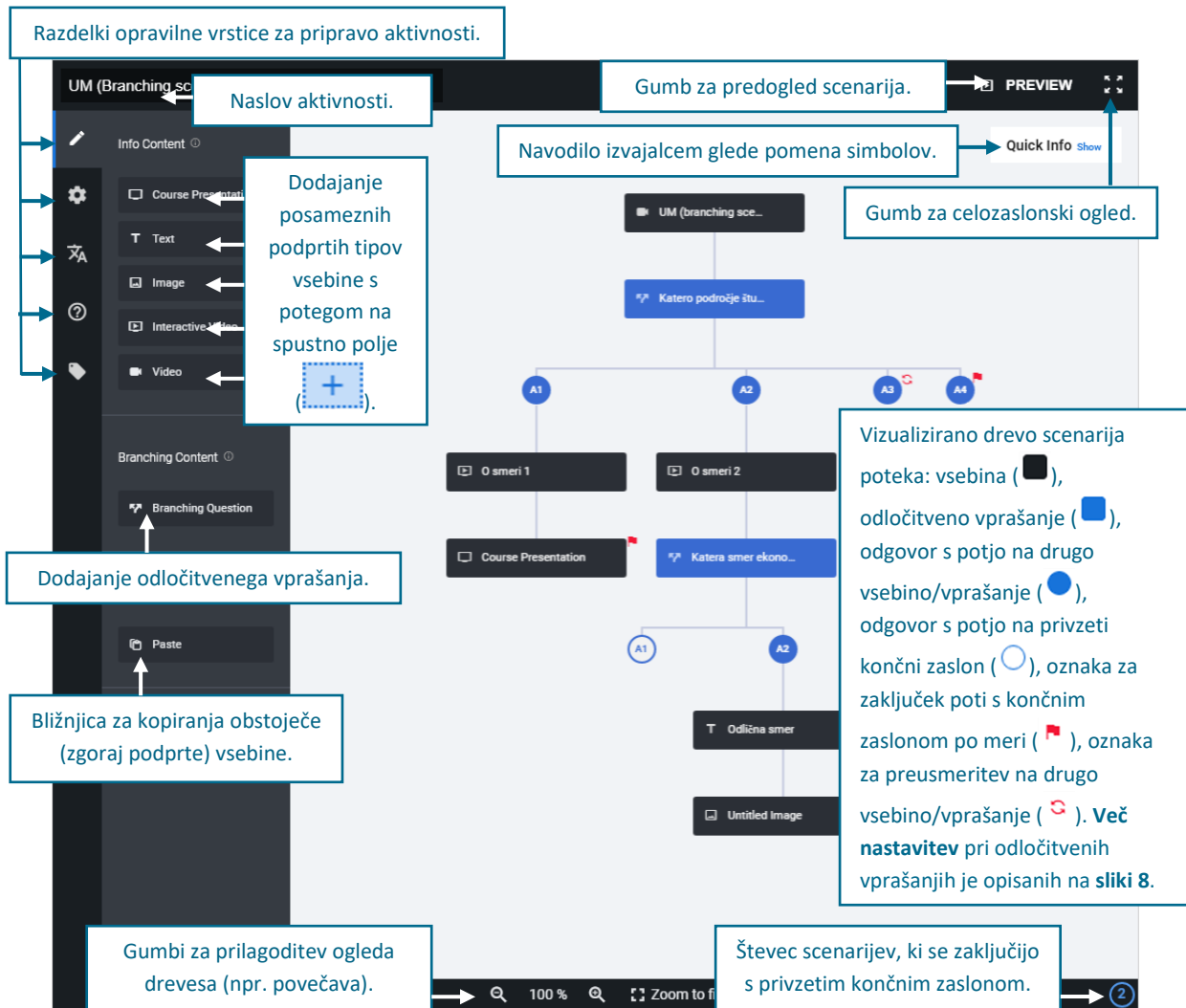


Slika 6: Možnosti nastavitve v aktivnosti Audio Recorder (slov. Snemalnik zvoka)

2.6 Branching Scenario (slov. Scenarij poteka)



S scenariji poteka se udeležencem na podlagi odgovorov na vprašanja ali odločitev ob danih okoliščinah prikazuje izbrana vsebina (npr. interaktivne prosojnice, besedilo, slike, interaktivni ali statični videoposnetki). Izvajalec torej pripravi scenarij poteka aktivnosti oz. odločitveno drevo (npr. primer resničnih okoliščin, potek namišljene zgodbe) in na posamezne veje vplete vsebino (slika 7).



The screenshot shows the 'Branching Scenario' editor interface. On the left is a sidebar with various content types: Course Presentation, Text, Image, Interactive Video, Video, Branching Content, and Branching Question. The main area displays a branching tree diagram with nodes and content blocks. Callouts point to specific features:

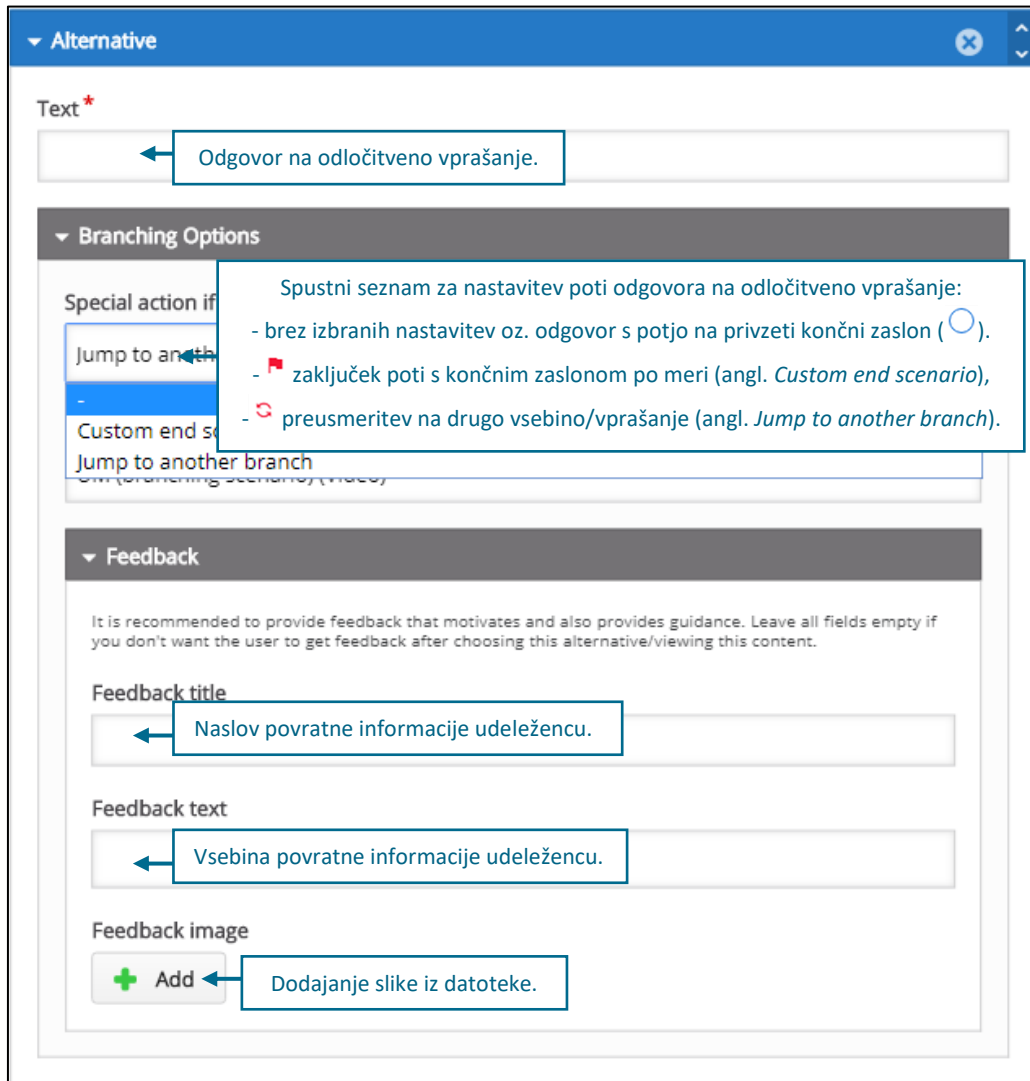
- Razdelki opravilne vrstice za pripravo aktivnosti.** (Taskbar sections for activity preparation.)
- Naslov aktivnosti.** (Activity title.)
- Gumb za predogled scenarija.** (Scenario preview button.)
- Navodilo izvajalcem glede pomena simbolov.** (Instruction for instructors regarding symbol meanings.)
- Gumb za celozasloni ogled.** (Full-screen view button.)
- Dodajanje posameznih podprtih tipov vsebine s potegom na spustno polje (+).** (Adding supported content types by dragging to a dropdown field.)
- Dodajanje odločitvenega vprašanja.** (Adding a branching question.)
- Bližnjica za kopiranja obstoječe (zgoraj podprte) vsebine.** (Shortcut for copying existing content.)
- Vizualizirano drevo scenarija poteka: vsebina (■), odločitveno vprašanje (■), odgovor s potjo na drugo vsebino/vprašanje (●), odgovor s potjo na privzeti končni zaslon (○), oznaka za zaključek poti s končnim zaslonom po meri (■), oznaka za preusmeritev na drugo vsebino/vprašanje (↺). Več nastavitev pri odločitvenih vprašanjih je opisanih na sliki 8.** (Visualized branching scenario tree: content (■), branching question (■), answer leading to another content/question (●), answer leading to a default final screen (○), end-of-path marker with a custom final screen (■), and a marker for redirection to another content/question (↺). More settings for branching questions are described in image 8.)
- Gumbi za prilagoditev ogleda drevesa (npr. povečava).** (Buttons for adjusting the tree view, e.g., zoom in.)
- Števec scenarijev, ki se zaključijo s privzetim končnim zaslonom.** (Counter for scenarios that end with a default final screen.)

Slika 7: Možnosti nastavitve v aktivnosti Branching Scenario (slov. Scenarij poteka)

Za pripravo aktivnosti je na voljo interaktivni vmesnik, ki izvajalca vodi po funkcionalnih razdelkih v opravilni vrstici:

- **Info Content** (📄): vključitev vsebine in odločitvenih vprašanj v scenarij poteka (slika 7 in slika 8).
- **Settings** (⚙️): urejanje vsebine začetnega in končnega zaslona ter določitev točkovanja aktivnosti (npr. statična nastavitve točk za vsak zaključek scenarija, dinamična določitev točk na podlagi odgovorov udeležencev, brez točkovanja).
- **Translations** (🗨️): vmesnik za ročni prevod izbranih besed v aktivnosti.
- **Tutorial** (📖): podrobna navodila za pripravo aktivnosti (v angleščini).

- **Metadata** (📄): vmesnik za vnos metapodatkov o vsebini (npr. avtor, licenca uporabe, dnevnik sprememb).



The screenshot shows a configuration window titled "Alternative". It contains three main sections:

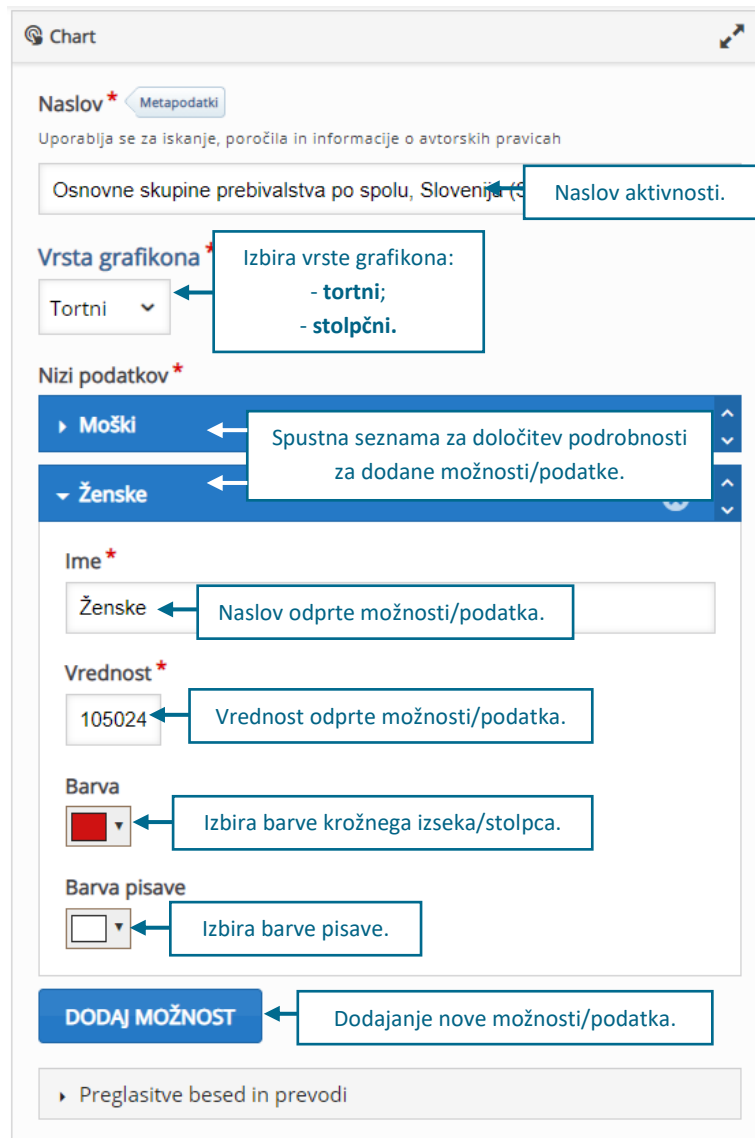
- Text***: A text input field with the value "Odgovor na odločitveno vprašanje."
- Branching Options**: A dropdown menu for "Special action if" with "Jump to another branch" selected. A tooltip lists options:
 - Spustni seznam za nastavev poti odgovora na odločitveno vprašanje:
 - brez izbranih nastavev oz. odgovor s potjo na privzeti končni zaslon (○).
 - zaključek poti s končnim zaslonom po meri (angl. *Custom end scenario*),
 - preusmeritev na drugo vsebino/vprašanje (angl. *Jump to another branch*).
- Feedback**: A section with a note: "It is recommended to provide feedback that motivates and also provides guidance. Leave all fields empty if you don't want the user to get feedback after choosing this alternative/viewing this content." It includes:
 - Feedback title**: Input field with "Naslov povratne informacije udeležencu."
 - Feedback text**: Input field with "Vsebina povratne informacije udeležencu."
 - Feedback image**: A "+ Add" button with a callout "Dodajanje slike iz datoteke."

Slika 8: Možnosti dodatnih nastavev pri odločitvenih vprašanjih

2.7 Chart (slov. Graf)



Izvajalec lahko predstavi podatke v obliki stolpičnega ali tortnega grafikona (slika 9).



Chart

Naslov * Metapodatki
Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah
Osnovne skupine prebivalstva po spolu, Slovenija (S) Naslov aktivnosti.

Vrsta grafikona * Izbira vrste grafikona:
Tortni - tortni;
- stolpčni.

Nizi podatkov *
Moški Spustna seznama za določitev podrobnosti za dodane možnosti/podatke.
Ženske

Ime *
Ženske Naslov odprte možnosti/podatka.

Vrednost *
105024 Vrednost odprte možnosti/podatka.

Barva
Izbira barve krožnega izseka/stolpca.

Barva pisave
Izbira barve pisave.

DODAJ MOŽNOST Dodajanje nove možnosti/podatka.

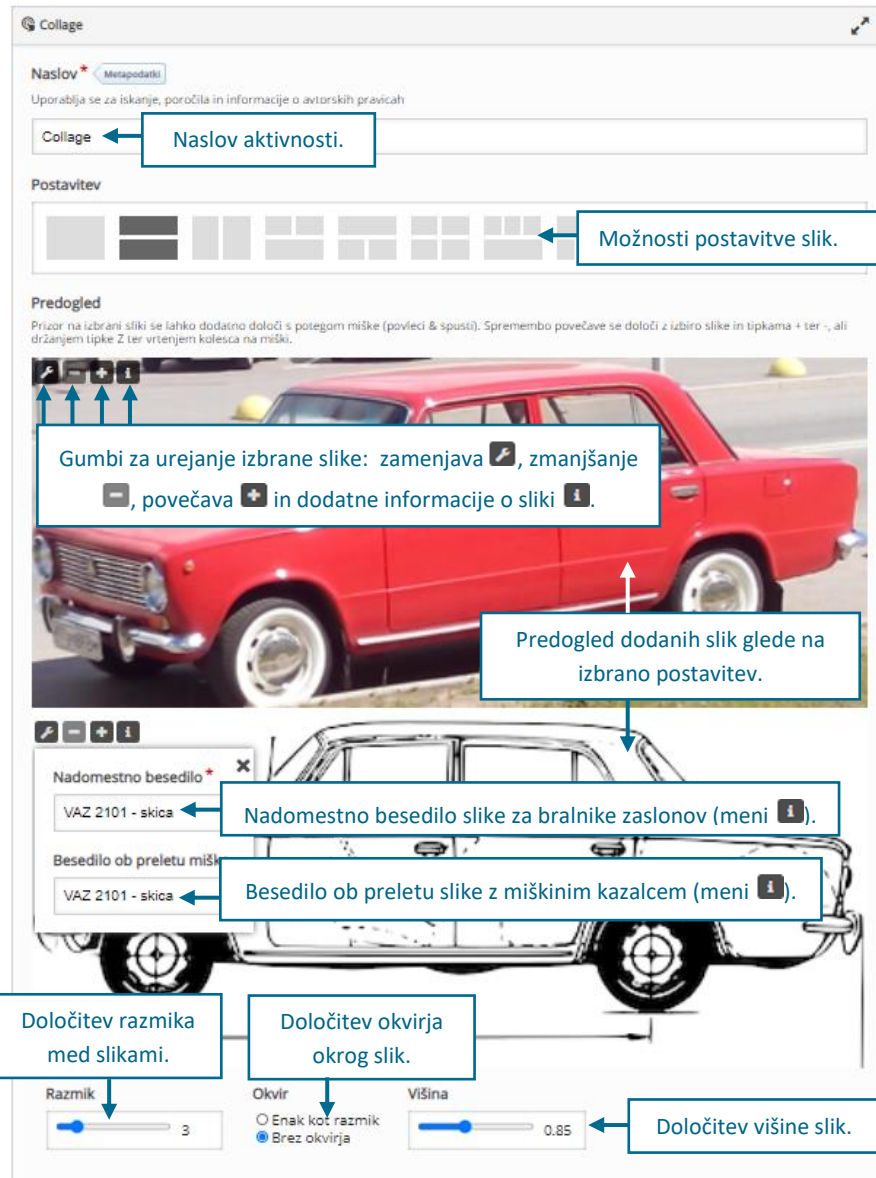
► Preglasitve besed in prevodi

Slika 9: Možnosti nastavitve v aktivnosti Chart (slov. Graf)

2.8 Collage (slov. Kolaž)



Aktivnost je namenjena predstavitvi slik, ki jih lahko izvajalec postavi glede na enega od ponujenih predlogov za postavitve (slika 10).



The screenshot shows the 'Collage' application interface with several callouts explaining its features:

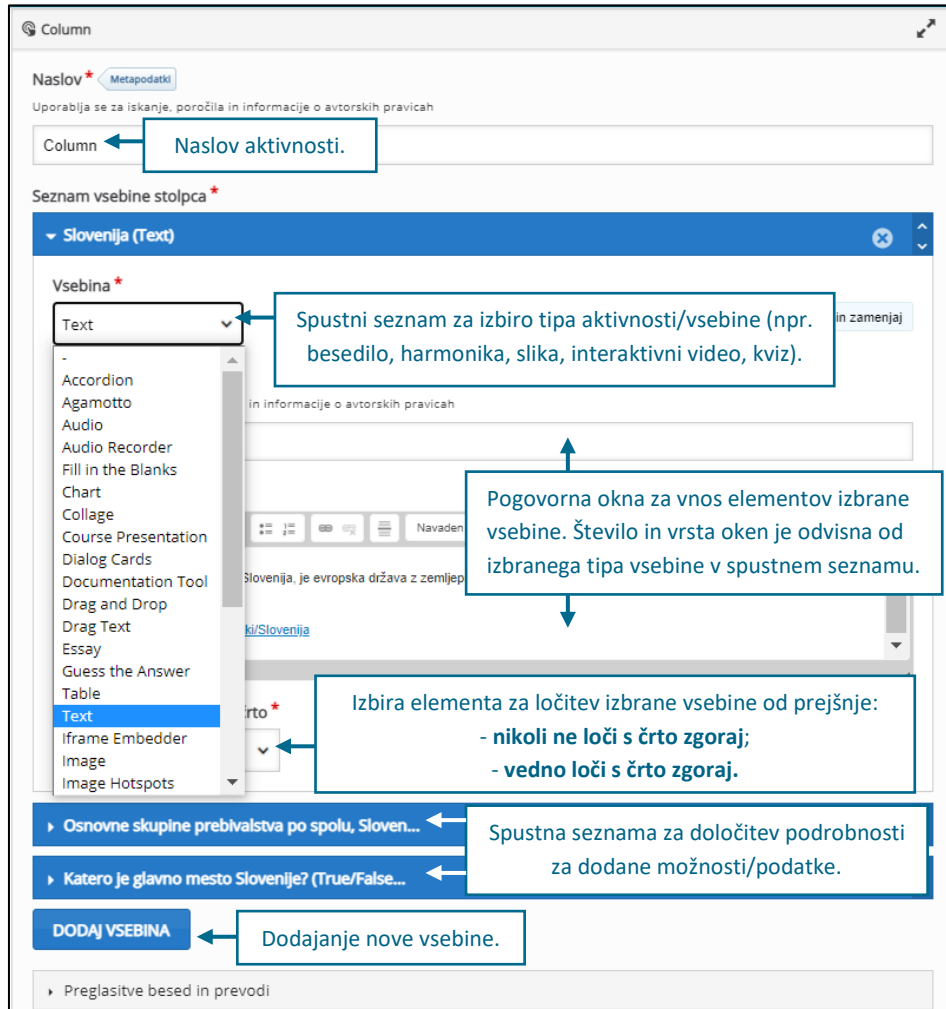
- Naslov aktivnosti.**: Points to the title input field containing the word 'Collage'.
- Možnosti postavitve slik.**: Points to a row of grid layout templates.
- Gumbi za urejanje izbrane slike: zamenjava [ikon], zmanjšanje [ikon], povečava [ikon] in dodatne informacije o sliki [ikon].**: Points to the control icons above the first image.
- Predogled dodanih slik glede na izbrano postavitev.**: Points to the second image, which is a wireframe version of the first image.
- Nadomestno besedilo slike za bralnike zaslonov (meni [ikon]).**: Points to the 'Nadomestno besedilo' field containing 'VAZ 2101 - skica'.
- Besedilo ob preletu slike z miškinim kazalcem (meni [ikon]).**: Points to the 'Besedilo ob preletu mišk' field, also containing 'VAZ 2101 - skica'.
- Določitev razmika med slikami.**: Points to the 'Razmik' slider set to 3.
- Določitev okvirja okrog slik.**: Points to the 'Okvir' radio buttons, with 'Brez okvirja' selected.
- Določitev višine slik.**: Points to the 'Višina' slider set to 0.85.

Slika 10: Možnosti nastavitve v aktivnosti Collage (slov. Kolaž)

2.9 Column (slov. Stolpec)



Izvajalec lahko združi več tipov aktivnosti H5P in jih predstavi kot celoto na eni strani. Tako združena vsebina bodisi služi za izdelavo novega multimedijskega gradiva, ali za kombinacijo statične in interaktivne vsebine iz različnih tipov. Podrobnosti nastavitve so označene na sliki 11.



The screenshot shows the configuration interface for the 'Column' activity. It includes a title field, a list of content items, and a 'DODAJ VSEBINA' button. Annotations point to various elements:

- Naslov aktivnosti.** Points to the title input field.
- Spustni seznam za izbiro tipa aktivnosti/vsebine (npr. besedilo, harmonika, slika, interaktivni video, kviz).** Points to the 'Vsebina' dropdown menu.
- Pogovorna okna za vnos elementov izbrane vsebine. Število in vrsta oken je odvisna od izbranega tipa vsebine v spustnem seznamu.** Points to the dialog boxes for adding content items.
- Izbira elementa za ločitev izbrane vsebine od prejšnje:**
 - nikoli ne loči s črto zgoraj;
 - vedno loči s črto zgoraj.
- Spustna seznama za določitev podrobnosti za dodane možnosti/podatke.** Points to the dropdown menus for each content item.
- Dodajanje nove vsebine.** Points to the 'DODAJ VSEBINA' button.

Slika 11: Možnosti nastavitve v aktivnosti Column (slov. Stolpec)

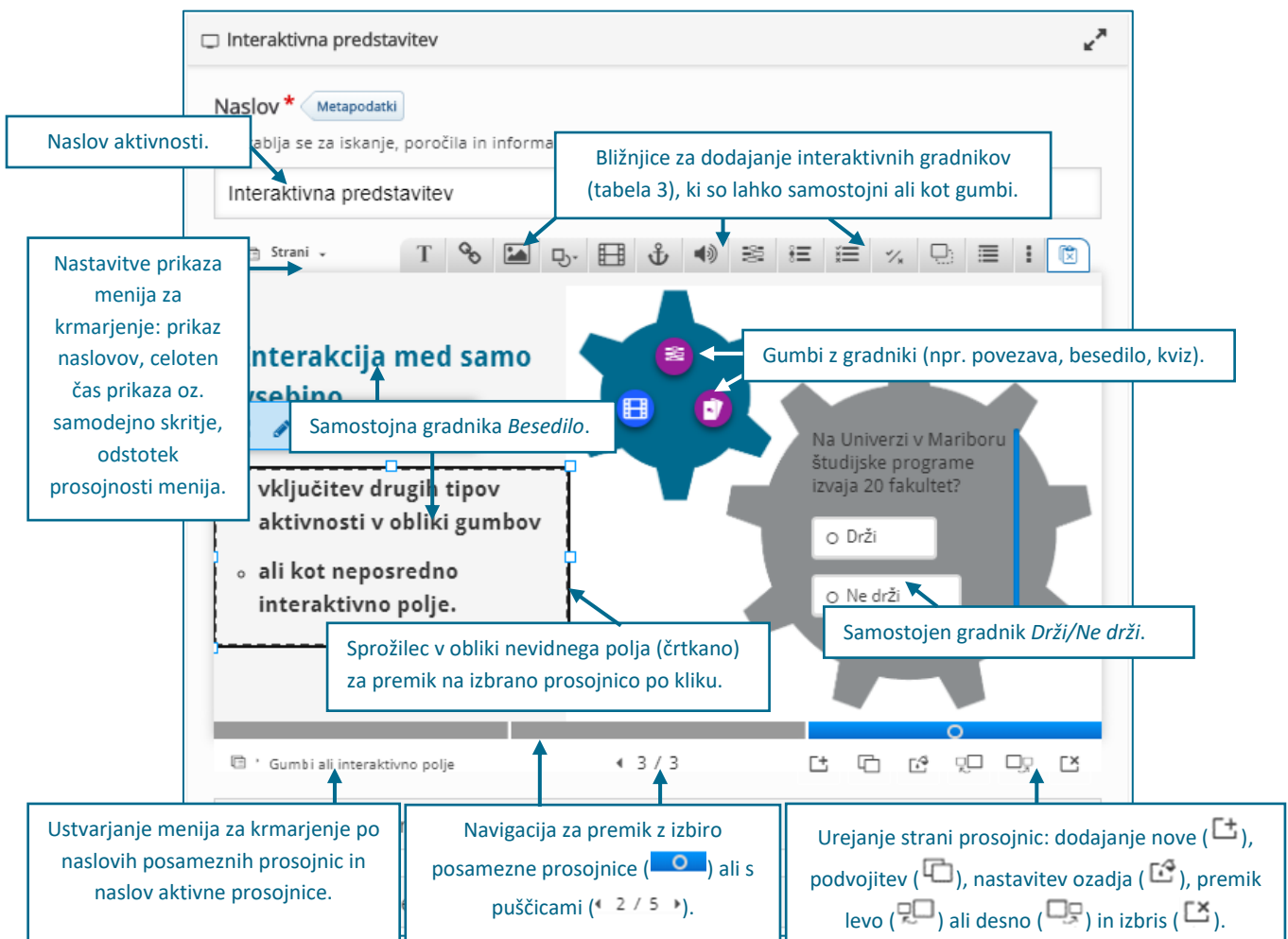
2.10 Course Presentation (slov. Interaktivne prosojnice)



Ob podpori H5P lahko izvajalec e-prosojnice oplemeniti ne le z vizualnimi elementi, ampak 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: Morebitna pomanjkljivost interaktivnih prosojnic H5P je, 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 H5P**.

Podrobnosti posameznih nastavitvev so označene na sliki 12, medtem ko so opisi elementov (npr. *Več izbir*, *Drži/Ne drži*, *Interaktivni videoposnetek*) razdelani v ločenih poglavjih.





The screenshot shows the H5P Course Presentation editor interface. It features a title field, a toolbar with various icons for text, images, and interactive elements, and a main content area with a gear icon and a poll question. Callout boxes provide detailed descriptions of these elements and their settings.

- Naslov aktivnosti.** (Title of the activity)
- Nastavitve prikaza menija za krmarjenje:** prikaz naslovov, celoten čas prikaza oz. samodejno skritje, odstotek prosojnosti menija. (Navigation menu settings: display titles, total display time, auto-hide, percentage of slides visible)
- Bližnjice za dodajanje interaktivnih gradnikov (tabela 3), ki so lahko samostojni ali kot gumbi.** (Shortcuts for adding interactive content blocks, which can be standalone or as buttons)
- Gumbi z gradniki (npr. povezava, besedilo, kviz).** (Buttons with content blocks like links, text, quiz)
- Samostojna gradnika Besedilo.** (Standalone content block: Text)
- Sprožilec v obliki nevidnega polja (črtkano) za premik na izbrano prosojnico po kliku.** (Trigger in the form of an invisible field (dashed) for moving to the selected slide on click)
- Samostojen gradnik Drži/Ne drži.** (Standalone content block: Yes/No)
- Ustvarjanje menija za krmarjenje po naslovih posameznih prosojnic in naslov aktivne prosojnice.** (Creation of a navigation menu by individual slide titles and the title of the active slide)
- Navigacija za premik z izbiro posamezne prosojnice () ali s puščicami (2 / 5).** (Navigation for moving by selecting a slide () or with arrows (2 / 5))
- Urejanje strani prosojnic:** dodajanje nove (), podvojitev (), nastavitve ozadja (), premik levo () ali desno () in izbris (). (Slide management: adding new (), duplication (), background settings (), moving left () or right () and deletion ())

Slika 12: Možnosti nastavitvev v aktivnosti Course Presentation (slov. Interaktivne prosojnice)

Interaktivne prosojnice postanejo zares interaktivne šele, ko jih izvajalec oplemeniti z ostalimi gradniki H5P. To stori s klikom na bližnjice v orodni vrstici (tabela 2), ki odprejo vmesnik za pripravo izbranega gradnika. Za izdelavo gradnika ima na voljo dve možnosti: a) izdelava ga lahko **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**, **nastaviti prosojnost ozadja gradnika** in prikazati **gradnik v obliki gumba**. Udeleženec lahko že iz simbola v središču gumba razbere tip gradnika (npr.  – spletna povezava).
























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 2: Orodna vrstica z bližnjicami za dodajanje drugih gradnikov v interaktivno prosojnico

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

V razdelku **Nastavitve interakcije** so na voljo še naslednje nastavitve, ki vplivajo na prikaz vsebine:

- **Preklopi v način z aktivno površino [Da/Ne]:** če se omogoči, iz prosojnice odstrani navigacijsko vrstico, zato je nujna uporaba gradnika »Go to link«. **Pozor:** nastavitve ni možno preklicati, zato je potrebna previdnost.
- **Skrij stran s povzetkom rezultatov [Da/Ne]:** nastavev skrije zadnji list z rezultati udeleženca.
- **Določi prikaz gumba "Prikaži rešitev" [-, Omogoči, Onemogoči]:** omogoči gumb za prikaz rešitev za vsako vprašanje posebej ali pa za vsa vprašanja hkrati.
- **Določi prikaz gumba "Poskusi ponovno" [-, Omogoči, Onemogoči]:** omogoči gumb za ponovno odgovarjanje na vsa vprašanja skupaj ali na vsako vprašanje posebej.
- **Prikaži gumb "Prikaži rešitev" na strani s povzetkom rezultatov [Da/Ne]:** omogoči gumb za prikaz rešitev na strani s povzetkom.
- **Prikaži gumb "Poskusi ponovno" na strani s povzetkom rezultatov [Da/Ne]:** omogoči gumb za ponovno odgovarjanje na strani s povzetkom.
- **Omogoči tiskanje [Da/Ne]:** omogoči gumb za tiskanje vsebine.
- Dodaten razdelek **Nastavitve za družabna omrežja:**
 - **Prikaži ikono za deljenje na omrežju Facebook [Da/Ne]:** omogoči deljenje vsebine na omrežju Facebook.
 - **Prikaži ikono za deljenje na omrežju Twitter [Da/Ne]:** omogoči deljenje vsebine na omrežju Twitter.
 - **Prikaži ikono za deljenje na omrežju Google+ [Da/Ne]:** omogoči deljenje vsebine na omrežju Google+.

2.11 **Dialog Cards (slov. Kartice dialogov)**

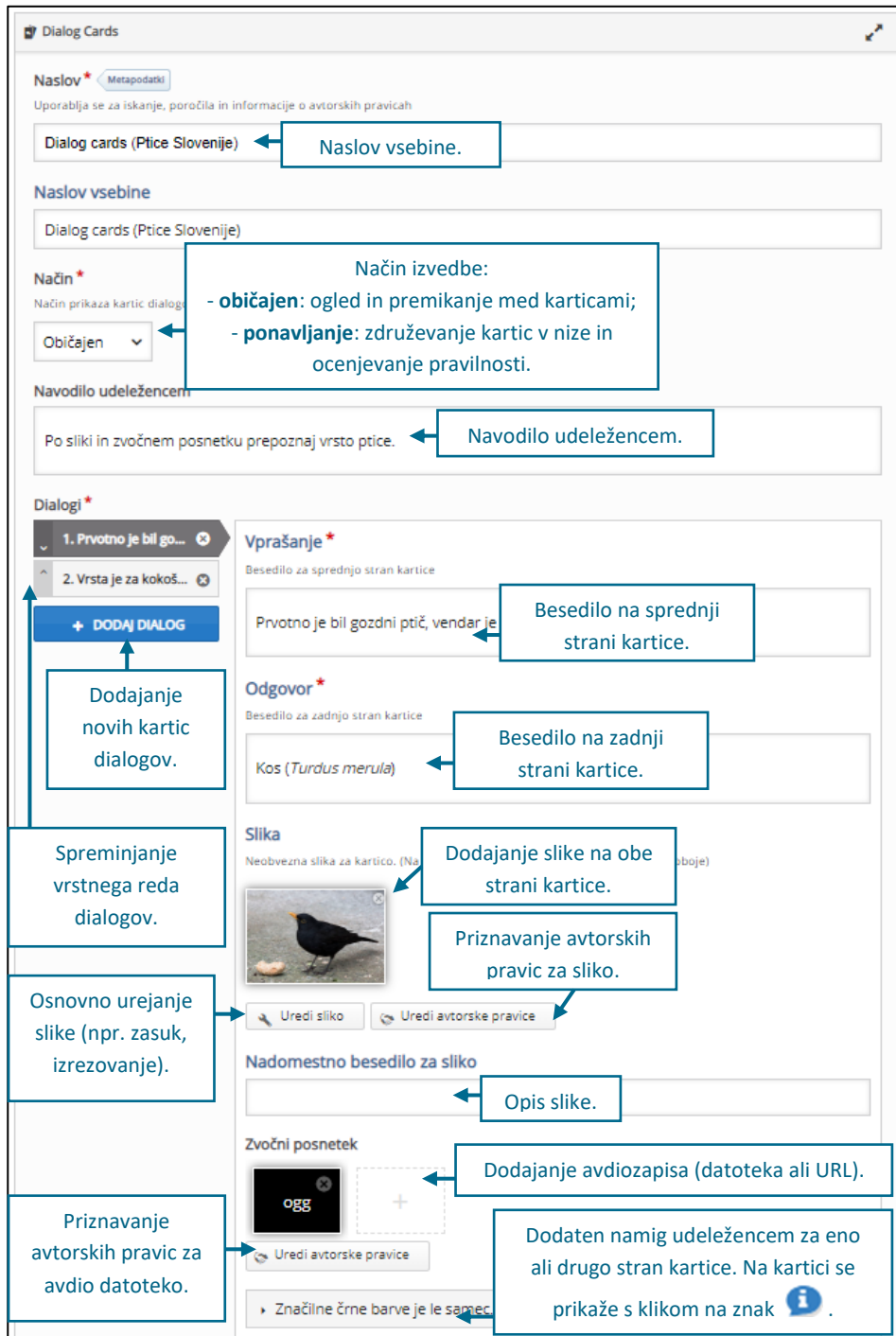


Kartice dialogov so uporabne predvsem pri podajanju informacij, ki se pojavljajo v paru (npr. termin in njegova definicija, slika in opis, zapisana beseda in izgovorjava besede v tujem jeziku). Pri tem na eni strani kartice vnesemo besedilo za prvi del dialoga, ki mu poljubno dodamo sliko in zvočni zapis (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, pri čemer mora obvezno vpisati *naslov* in zapis na obeh straneh kartice (*Vprašanje* in *Odgovor*). Podrobnosti posameznih nastavitvev so označene na sliki 13.

Dodatno lahko izvajalci nastavlja še interakcijo vsebin v razdelku **Nastavitve interakcije**:

- **Omogoči gumb "Poskusi ponovno" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Onemogoči premikanje v obe smeri [Da/Ne]:** udeležencem omogoči premikanje v obe smeri (naprej in nazaj) ali le naprej, pri čemer obrnjenih kartic ni več možno videti.
- **Velikost besedila prilagodi kartici [Da/Ne]:** prilagoditev velikosti besedila glede na velikost kartice.
- **Naključna razporeditev [Da/Ne]:** omogoči prikaz kartic po naključnem vrstnem redu.



Dialog Cards

Naslov* Metapodatki
Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Dialog cards (Ptice Slovenije) ← **Naslov vsebine.**

Naslov vsebine
Dialog cards (Ptice Slovenije)

Način*
Način prikaza kartic dialogov
Običajen ← **Način izvedbe:**
- **običajen:** ogled in premikanje med karticami;
- **ponavljanje:** združevanje kartic v nize in ocenjevanje pravilnosti.

Navodilo udeležencem
Po sliki in zvočnem posnetku prepoznaj vrsto ptice. ← **Navodilo udeležencem.**

Dialogi*

1. Prvotno je bil go...
2. Vrsta je za kokoš...

+ DODAJ DIALOG
Dodajanje novih kartic dialogov.

Vprašanje*
Besedilo za sprednjo stran kartice
Prvotno je bil gozdni ptič, vendar je ← **Besedilo na sprednji strani kartice.**

Odgovor*
Besedilo za zadnjo stran kartice
Kos (*Turdus merula*) ← **Besedilo na zadnji strani kartice.**

Slika
Neobvezna slika za kartico. (Na... boje)
Dodajanje slike na obe strani kartice.
Priznavanje avtorskih pravic za sliko.
Uredi sliko Uredi avtorske pravice

Nadomestno besedilo za sliko
Opis slike.

Zvočni posnetek
Dodajanje avdiozapisa (datoteka ali URL).
Priznavanje avtorskih pravic za avdio datoteko.
Uredi avtorske pravice

Značilne črne barve je le samec ← **Dodaten namig udeležencem za eno ali drugo stran kartice. Na kartici se prikaže s klikom na znak ⓘ.**

Spreminjanje vrstnega reda dialogov.

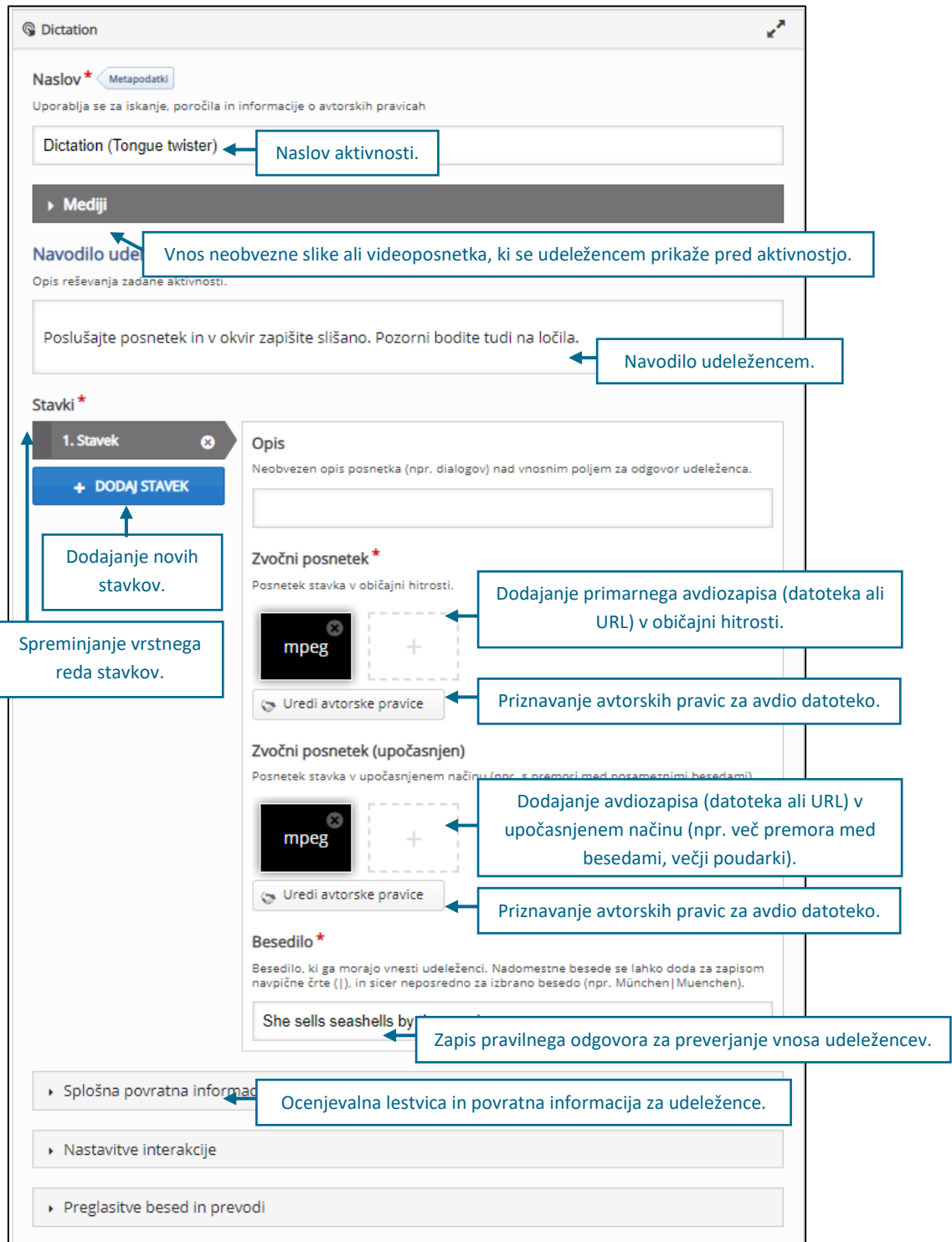
Osnovno urejanje slike (npr. zasuk, izrezovanje).

Slika 13: Možnosti nastavitve v aktivnosti Dialog Cards (slov. Kartice dialogov)

2.12 Dictation (slov. Narek)



Aktivnost od udeležencev zahteva poslušanje posnetka in preverjanje zapisanega po nareku. Izvajalec napiše naslov in navodila za udeležence ter doda posamezne stavke s posnetkom in zapisom predvajanega (slika 14). Neobvezno lahko doda posnetek v upočasnjem načinu predvajanja in določi ocenjevalno lestvico za povratno informacijo.



The screenshot shows the 'Dictation' activity configuration screen. It includes several sections with annotations:

- Naslov *** (Title): A text field containing 'Dictation (Tongue twister)'. An annotation points to it: 'Naslov aktivnosti.'
- Mediji** (Media): A section header for adding audio or video files.
- Navodilo udeležencem *** (Instructions for participants): A text field containing 'Poslušajte posnetek in v okvir zapišite slišano. Pozorni bodite tudi na ločila.' An annotation points to it: 'Navodilo udeležencem.'
- Stavki *** (Items): A list of items, currently showing '1. Stavak'. A '+ DODAJ STAVEK' button is visible. Annotations include:
 - 'Dodajanje novih stavkov.' (Adding new items) pointing to the button.
 - 'Spreminjanje vrstnega reda stavkov.' (Changing the order of items) pointing to the list.
- Opis** (Description): A text field for a description of the audio recording.
- Zvočni posnetek *** (Audio recording): Two options are shown:
 - Običajni hitrosti** (Normal speed): Includes a file upload area with an 'mpeg' icon and an 'Uredi avtorske pravice' button. Annotations: 'Dodajanje primarnega avdiozapisa (datoteka ali URL) v običajni hitrosti.' and 'Priznavanje avtorskih pravic za avdio datoteko.'
 - Upočasnjen** (Slowed down): Includes a file upload area with an 'mpeg' icon and an 'Uredi avtorske pravice' button. Annotations: 'Dodajanje avdiozapisa (datoteka ali URL) v upočasnjenem načinu (npr. več premora med besedami, večji poudarki).' and 'Priznavanje avtorskih pravic za avdio datoteko.'
- Besedilo *** (Text): A text field containing 'She sells seashells by'. An annotation points to it: 'Zapis pravilnega odgovora za preverjanje vnosa udeležencev.'
- Splošna povratna informacija *** (General feedback): A section for a rating scale and feedback for participants. An annotation points to it: 'Ocenjevalna lestvica in povratna informacija za udeležence.'
- Nastavitve interakcije** (Interaction settings)
- Preglasitve besed in prevodi** (Speech speed and translations)

Slika 14: Možnosti nastavitve v aktivnosti Dictation (slov. Narek)

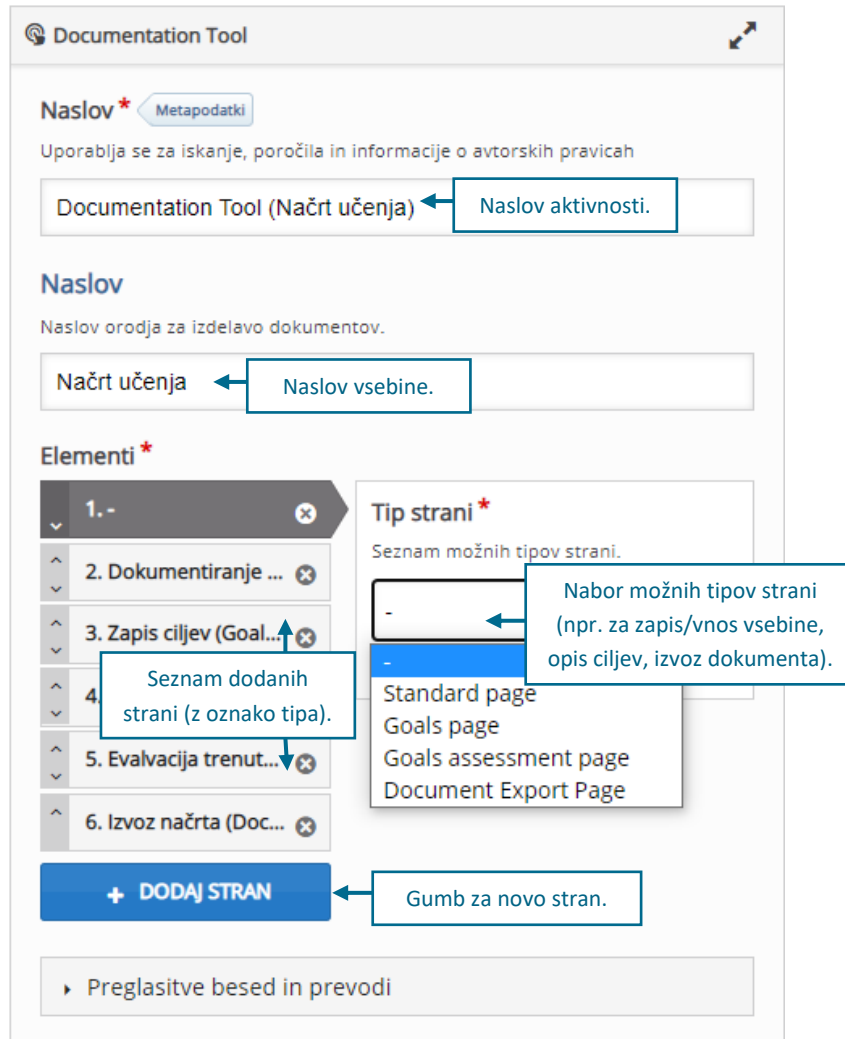
Izvajalci lahko dodatno nastavljajo interakcijo vsebin v razdelku **Nastavitve interakcije**:

- **Število predvajanj posnetka [celo število]:** omeji število predvajanj posnetka (za vsak stavek posebej).
- **Število predvajanj upočasnjenega posnetka [celo število]:** omeji število predvajanj upočasnjenega posnetka (za vsak stavek posebej).
- **Ne upoštevaj ločil [Da/Ne]:** pri preverjanju odgovora ne upošteva ločil.
- **Način brez napak [Da/Ne]:** pri preverjanju odgovora se ocenjujejo le pravilni zapisi, zato je udeleženec v manjši meri kaznovan za napake.
- **Tipkarske napake prikaži ločeno [Da/Ne]:** nastavitev ločuje med tipkarskimi in očitnimi napakami.
- **Vrednost tipkarskih napak [0 %, 50 %, 100 %]:** določi odstotek točkovanja tipkarskih napak (če je 0 %, samo opozori in odgovor točkuje kot pravilen, 50 % točkuje s 1/2 točke, 100 % pomeni 0 točk in zahteva v celoti pravilen zapis), pri čemer se upošteva tudi dolžino niza.
- **Prikaz nadomestnih rešitev [Prikaži samo prvo nadomestno besedo, Prikaži vse nadomestne besede]:** nastavitev prikaza nadomestnih besed kot napačnih ali manjkajočih besed v rešitvi.
- **Smer pisanja [Samodejna zaznava, Desno proti levi, Levo proti desni]:** nastavitev smeri pisanja oz. prebiranja besedila.
- **Razdeli znake [Da/Ne]:** neobvezna nastavitev, ki omogočena samodejno razdelitev določenih znakov (npr. kitajski znaki Han).
- **Omogoči gumb "Poskusi ponovno" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Omogoči gumb "Prikaži rešitev" [Da/Ne]:** omogoči gumb za prikaz rešitve.

2.13 Documentation Tool (slov. Dokumentarna)



Izvajalec lahko s pomočjo aktivnosti zažene čarovnika za pripravo in izvoz dokumenta kot besedilne datoteke. V čarovniku dokumentarne lahko izbira med štirimi tipi strani (slika 15): **standardna stran** (angl. *standard page*) za pripravo opisov vsebine in vnosnih polj za udeleženca (slika 16 in 17); **stran za dodajanje ciljev** (angl. *goals page*) za načrtovanje ciljev udeleženca (slika 18); **stran za potrjevanje ciljev** (angl. *goals assessment page*) za evalvacijo predhodno načrtovanih ciljev (slika 19); **izvozna stran** (angl. *documentation export page*) za izvoz datoteke (slika 20).



The screenshot shows the 'Documentation Tool' interface with several configuration sections:

- Naslov *** (Metapodatki): A text input field containing 'Documentation Tool (Načrt učenja)'. A callout box points to this field with the text 'Naslov aktivnosti.'
- Naslov**: A text input field containing 'Načrt učenja'. A callout box points to this field with the text 'Naslov vsebine.'
- Elementi ***: A list of page elements with expand/collapse arrows and a close button (x). The list includes:
 1. -
 2. Dokumentiranje ...
 3. Zapis ciljev (Goal...)
 4. -
 5. Evalvacija trenut...
 6. Izvoz načrta (Doc...)
 A callout box points to this list with the text 'Seznam dodanih strani (z oznako tipa).'
- Tip strani ***: A dropdown menu showing a list of possible page types:
 -
 -
 - Standard page
 - Goals page
 - Goals assessment page
 - Document Export Page
 A callout box points to the dropdown with the text 'Nabor možnih tipov strani (npr. za zapis/vnos vsebine, opis ciljev, izvoz dokumenta).'
- + DODAJ STRAN**: A blue button to add a new page. A callout box points to it with the text 'Gumb za novo stran.'
- Preglasitve besed in prevodi**: A button to toggle language and translation options.

Slika 15: Možnosti nastavitve v aktivnosti Documentation Tool (slov. Dokumentarna)

Tip strani *
Seznam možnih tipov strani.

Standard page ← Izbor tipa strani – standardna stran.

Naslov * Metapodatki
Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Dokumentiranje poteka učenja ← Naslov vsebine izbrane strani.

Elementi *

Tip elementa

Seznam možnih elementov.

Text
-
Text
Text input field editor element
Image

Nabor možnih tipov elementov za standardno stran: **besedilo** (angl. *text*), **vnosno polje za besedilo** (angl. *text input field editor element*), **slika** (angl. *image*).

Naslov elementa z besedilom na standardni strani.

Besedilo *

S pomočjo "dokumentarne" bomo pripravili načrt učenja pri izbranem predmetu. Načrt bo služil za popis stanja in učinkovitejše sledenje zastavljenim ciljem.

Vsebina: ← Vsebina elementa z besedilom na standardni strani.

1. Dokumentiranje poteka učenja
2. Zapis ciljev
3. Strategija VŽN
4. Evalvacija trenutnega stanja
5. Izvoz načrta

DODAJ ELEMENT ← Gumb za dodajanje novega elementa na standardni strani.

Naslov za dodatne informacije *
Besedilo se prikaže kot povezava, ki vodi do dodatnih informacij za udeležence.

Več informacij ← Naslov povezave za prikaz dodatnih informacij za udeleženca.

Vsebina dodatnih informacij
Besedilo se udeležencem prikaže v pogovornem oknu.

← Vsebina dodatnih informacij za udeleženca.

Slika 16: Možnosti dodatnih nastavitev na standardni strani (angl. Standard Page)

Tip elementa ✕ ↑ ↓

Seznam možnih elementov.

Text input field editor element ▼ Prejmi

Naslov* Metapodatki

Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Datum:

Opis vnosnega polja

Navodilo udeležencu o besedilu za vnos.

Datum načrta:

Nadomestno besedilo

Nadomestno besedilo za udeleženca.

vnos datuma

Največje število znakov

Določitev dolžine največjega dovoljenega obsega besedila.

10

Velikost vnosnega polja*

Velikost določa število vrstic vnosnega polja.

1 vrstica ▼

Zahtevano polje
Udeleženec mora pred izvo

Slika 17: Možnosti dodatnih nastavitev na standardni strani (angl. Standard Page) – uporaba vnosnih polj (angl. Text Input Field Editor Element)

Tip strani *
Seznam možnih tipov strani.

Goals page ← Izbor tipa strani – stran za dodajanje ciljev. Prilepi in zamenjaj

Naslov * Metapodatki
Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Zapis ciljev ← Naslov vsebine izbrane strani.

Opis
Navodilo udeležencem za delo na strani s cilji.

Zapišite cilje, ki jim boste pri predmetu sledili. ← Vsebina izbrane strani.

Gumb za dodajanje ciljev *
Besedilo bo zapisano na gumbu za dodajanje novega cilja.

Ustvari nov cilj ← Besedilo gumba za dodajanje novega cilja.

Besedilo z opisom cilja *
Besedilo bo prikazano pri ustvarjenem cilju.

Moj cilj ← Nadomestno besedilo za podrobnosti o cilju.

Nadomestno besedilo za cilj *
Besedilo bo udeležencu prikazano ob ustvarjenem cilju.

Vnos novega cilja ← Nadomestno besedilo za vnosno polje.

Besedilo števca za dodane cilje *
Števec beleži trenutno dodane cilje in jih zapiše za besedilo iz tega okna.

Dodani cilji: ← Besedilo števca dodanih ciljev.

Besedilo za gumb "Podrobnosti" *

Specification ← Besedilo gumba za podrobnosti o cilju.

Besedilo za gumb "Odstrani" *

Odstrani ← Besedilo gumba za odstranitev cilja.

Naslov za dodatne informacije *
Besedilo se prikaže kot povezava, ki vodi do dodatnih informacij za udeleženca.

Več informacij ← Naslov povezave za prikaz dodatnih informacij za udeleženca.

Vsebina dodatnih informacij
Besedilo se udeležencem prikaže v pogovornem oknu.

Cilj naj bo realen in predvsem merljiv. ← Vsebina dodatnih informacij za udeleženca.

Slika 18: Možnosti dodatnih nastavitev na strani za dodajanje ciljev (angl. Goals Page)

Tip strani *
Seznam možnih tipov strani.

Goals assessment page ← Izbor tipa strani – stran za potrjevanje ciljev.

Naslov *
Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Evaluacija trenutnega stanja ← Naslov vsebine izbrane strani.

Opis
Navodilo udeležencem za delo na strani za vrednotenje ciljev.

Ocenite trenutno doseganje zastavljenih ciljev: ← Vsebina izbrane strani.

Najnižja ocena cilja *
Besedilo za vrednotenje najnižje ocene.

Še ni doseženo ← Besedilo indikatorja za najnižjo stopnjo doseganja ciljev (1 od 3).

Srednja ocena cilja *
Besedilo za vrednotenje srednje ocene.

Delno doseženo ← Besedilo indikatorja za srednjo stopnjo doseganja ciljev (2 od 3).

Najvišja ocena cilja *
Besedilo za vrednotenje najvišje ocene.

Doseženo v celoti ← Besedilo indikatorja za najvišjo stopnjo doseganja ciljev (3 od 3).

Ni ciljev *
Besedilo za povratne informacije udeležencu, ko cilji niso bili ustvarjeni.

Cilji niso izbrani. ← Besedilo opozorila v primeru, ko cilji na strani za dodajanje še niso izbrani.

Naslov za dodatne informacije *
Besedilo se prikaže kot povezava, ki vodi do dodatnih informacij za udeleženca.

Več informacij ← Naslov povezave za prikaz dodatnih informacij za udeleženca.

Vsebina dodatnih informacij
Besedilo se udeležencem prikaže v pogovornem oknu.

← Vsebina dodatnih informacij za udeleženca.

Slika 19: Možnosti dodatnih nastavitev na strani za potrjevanje ciljev (angl. Goals Assessment Page)

Tip strani *
Seznam možnih tipov strani.

Document Export Page ← Izbor tipa strani – izvozna stran. lepi in zamenjaj

Naslov * Metapodatki
Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Izvoz načrta ← Naslov vsebine izbrane strani.

Opis
Navodilo udeležencem za delo na strani za izvoz dokumenta

Na tej strani lahko izvozite vsebino načrta kot besedilno datoteko. ← Vsebina izbrane strani.

Besedilo za gumb "Ustvari dokument" *
Besedilo bo zapisano na gumbu za pripravo dokumenta

Ustvari datoteko ← Gumb za preklop na stran čarovnika za izvoz vsebine v dokument.

Besedilo za gumb "Oddaj" *
Besedilo bo zapisano na gumbu za oddajo.

Potrdi ← Gumb za potrditev oddajo vsebine aktivnosti.

Besedilo za uspešno naloženo vsebino *

Poročilo je bilo uspešno shranjeno ← Vsebina indikatorja o uspešnem izvozu.

Besedilo za gumb "Izberi besedilo" *
Besedilo bo zapisano na gumbu za izbor besedila v dokumentu.

Izbor ← Gumb za označitev vsebine (npr. za lažje kopiranje).

Besedilo za gumb "Izvozi" *
Besedilo bo zapisano na gumbu za izvoz oz. prenos dokumenta.

Izvoz ← Gumb za izvoz vsebine v dokument.

Naslov za dodatne informacije *
Besedilo se prikaže kot povezava, ki vodi do dodatnih informacij za udeleženca.

Več informacij ← Naslov povezave za prikaz dodatnih informacij za udeleženca.

Vsebina dodatnih informacij
Besedilo se udeležencem prikaže v pogovornem oknu.

Datoteka bo na voljo za ← Vsebina dodatnih informacij za udeleženca.

Zahtevan vnos manjkajočega besedila *
Besedilo sporočila o napaki, če es je spremenljivka.

Naslednje strani vsebujejo ← Besedilo opozorila v primeru, ko niso izpolnjena vsa zahtevana vnosna polja. m dokumenta: @

Slika 20: Možnosti dodatnih nastavitev na izvozni strani (angl. Document Export Page)


2.14 *Drag and Drop* (slov. **Povleci in spusti**)

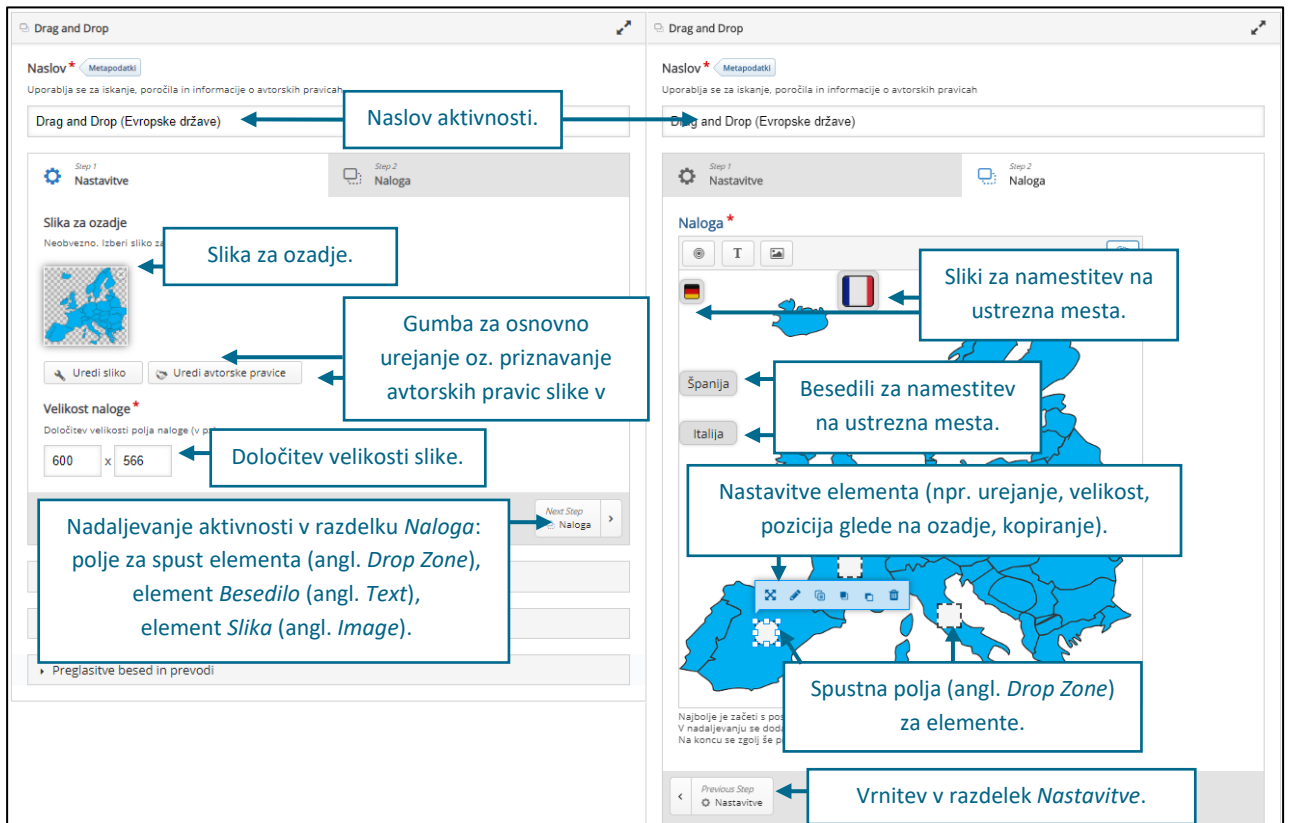


Aktivnost omogoča pripravo nalog, pri katerih udeleženci na sliko, ki je v ozadju, dodajajo določene elemente (npr. slike, besede). Deluje po principu povleci in spusti.

Osnova za ustvarjanje naloge je torej slika v ozadju, ki jo izvajalec naloži v razdelku **Nastavitve** (slika 21). V razdelku **Naloga** na sliko doda druge elemente (npr. besedilo, slike), ki jih morajo udeleženci povleci na določena spustna polja (angl. *Drop Zone*).

Izvajalec v razdelku **Nastavitve interakcije** nastavi naslednjo interakcijo za udeležence:

- **Omogoči gumb "Poskusi ponovno" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Pred ogledom rešitve zahtevaj odgovor [Da/Ne]:** pred ogledom rešitve je potrebno podati odgovor.
- **Nalogo oceni z 1 točko kot celoto [Da/Ne]:** celotna aktivnost je ocenjena z 1 točko. Nastavitev je smiselna predvsem ob tipu vprašanj z več možnimi odgovori.
- **Omogoči negativne točke [Da/Ne]:** spust elementa v napačno polje prinaša negativne točke.
- **Omogoči pojasnilo točkovanja [Da/Ne]:** omogoči znak  za pojasnilo točkovanja (npr. nepravilen je –1 točka).
- **Določi prekrivnost ozadja elementov [celo število med 0 in 100]:** nastavitev prekrivnosti ozadja elementov glede na sliko v ozadju (0 pomeni prosojnost, 100 pa popolno prekrivnost).
- **Poudari spustna polja [-, Med vlečenjem, Vedno, Nikoli]:** nastavitev poudarka spustnega polja, kamor lahko udeleženci povlečejo posamezen element (npr. vedno, nikoli).
- **Določi odmik od roba spustnega polja (v px) za samodejno poravnavo [celo število]:** nastavitev odmika elementov od roba spustnega polja (v slikovnih točkah oz. piksljih) za potrebe samodejne poravnave.
- **Omogoči celozaslonski način ogleda [Da/Ne]:** omogoči celozaslonski prikaz vsebine.
- **Prikaži dosežene točke [Da/Ne]:** prikaz doseženih točk pri vsakem podanem odgovoru (npr. +1 ali –1 točka).
- **Prikaži naslov vsebine [Da/Ne]:** prikaz naslova vsebine.



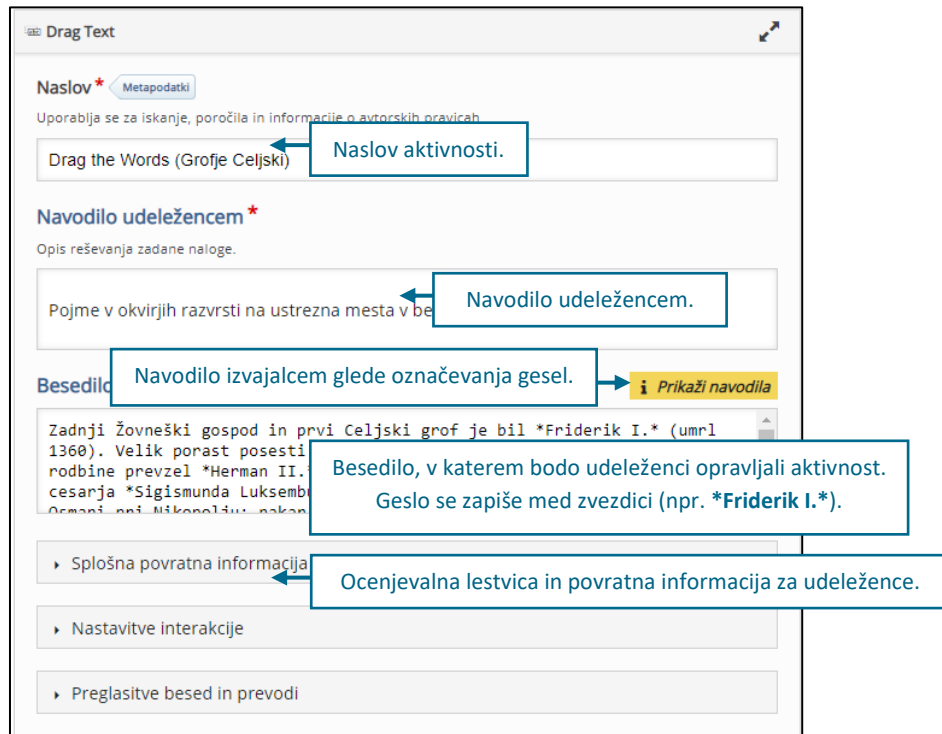
Slika 21: Možnosti nastavitve v aktivnosti Drag and Drop (slov. Povleci in spusti) za razdelek Nastavitve (levo) in Naloga (desno)

2.15 Drag Text (slov. Povleci besede)



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

Izvajalec napiše naslov, pripravi navodila za udeležence in v besedilu označi gesla, ki se bodo udeležencem prikazala v obliki elementov za premikanje v prazna polja (slika 22).



Slika 22: Možnosti nastavitve v aktivnosti Drag Text (slov. Povleci besede)

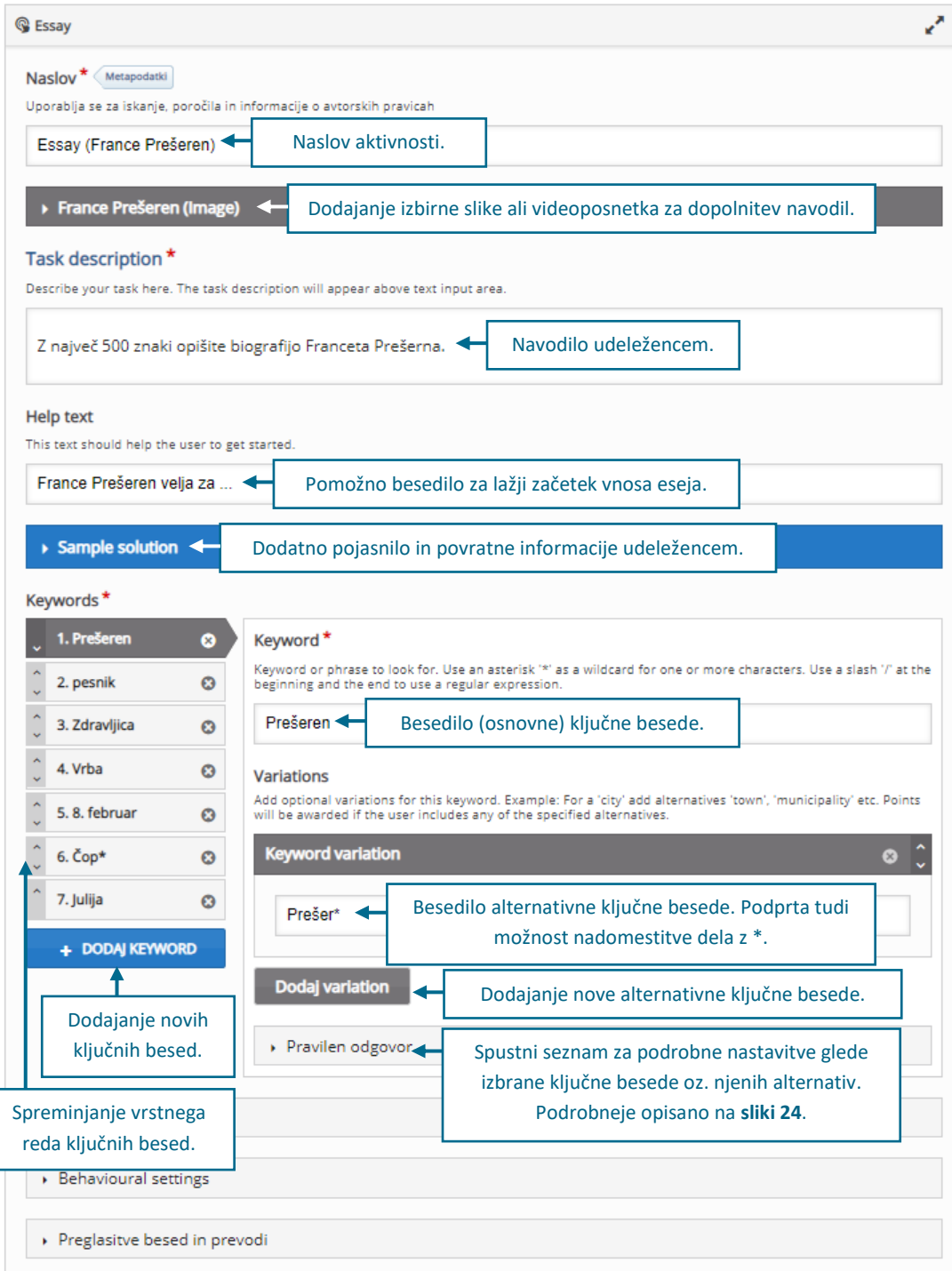
Izvajalci lahko dodatno nastavljajo interakcijo vsebin v razdelku **Nastavitve interakcije**:

- **Omogoči gumb "Poskusi ponovno" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Omogoči gumb "Prikaži rešitev" [Da/Ne]:** omogoči gumb za prikaz rešitve.
- **Sprotno preverjaj odgovore [Da/Ne]:** sprotno preverjanje odgovorov. Nastavitev lahko obremenjuje delovanje spletne strani.

2.16 Essay (slov. Esej)



Aktivnost je osnovana na vnosnem polju za zapis daljšega besedila – eseja, ki se strojno preveri in udeležencu vrne takojšnjo povratno informacijo. Deluje na podlagi iskanja predvidenih ključnih besed oz. odgovorov (slika 23), izvajalec pa lahko poskrbi za ciljne povratne informacije o vključitvi ali manjku želenih besed oz. njihovih alternativ.



Essay

Naslov* Metapodatki
 Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah
 Essay (France Prešeren) ← **Naslov aktivnosti.**

France Prešeren (Image) ← **Dodajanje izbirne slike ali videoposnetka za dopolnitev navodil.**

Task description*
 Describe your task here. The task description will appear above text input area.
 Z največ 500 znaki opišite biografijo Franceta Prešerna. ← **Navodilo udeležencem.**

Help text
 This text should help the user to get started.
 France Prešeren velja za ... ← **Pomožno besedilo za lažji začetek vnosa eseja.**

Sample solution ← **Dodatno pojasnilo in povratne informacije udeležencem.**

Keywords*

1. Prešeren
 2. pesnik
 3. Zdravljica
 4. Vrba
 5. 8. februar
 6. Čop*
 7. Julija

+ DODAJ KEYWORD
 ← **Dodajanje novih ključnih besed.**

Keyword*
 Keyword or phrase to look for. Use an asterisk "*" as a wildcard for one or more characters. Use a slash "/" at the beginning and the end to use a regular expression.
 Prešeren ← **Besedilo (osnovne) ključne besede.**

Variations
 Add optional variations for this keyword. Example: For a 'city' add alternatives 'town', 'municipality' etc. Points will be awarded if the user includes any of the specified alternatives.

Keyword variation
 Prešer* ← **Besedilo alternativne ključne besede. Podprta tudi možnost nadomestitve dela z *.**

Dodaj variation ← **Dodajanje nove alternativne ključne besede.**

Pravilen odgovor ← **Spustni seznam za podrobne nastavitve glede izbrane ključne besede oz. njenih alternativ. Podrobneje opisano na sliki 24.**

Spreminjanje vrstnega reda ključnih besed.

Behavioural settings
 Preglasitve besed in prevodi

Slika 23: Možnosti nastavitve v aktivnosti Essay (slov. Esej)

▼ Pravilen odgovor. Matija Čop je bil slovenski...

Points*
Points that the user will get if he/she includes this keyword or its alternatives in the answer.

← Vrednost zapisa ključne besede v besedilu.

Occurrences*
Define how many occurrences of the keyword or its variations should be awarded with points.

← Število predvidenih pojavljanj besede.

Case sensitive ← Razlikovanje med velikimi/malimi črkami.
Makes sure the user input is case sensitive.

Forgive minor mistakes ← Neupoštevanje manjših napak (npr. tipkarskih).
This will accept minor spelling mistakes.

Feedback if keyword included
This feedback will be displayed if the user includes this keyword or its alternatives in the answer.

← Besedilo povratne informacije ob najdeni ključni besedi.

Feedback if keyword missing
This feedback will be displayed if the user doesn't include this keyword or its alternatives in the answer.

← Besedilo povratne informacije ob manjkajoči ključni besedi.

Feedback word shown if keyword included*
This option allows you to specify which word should be shown in front of your feedback if a keyword was found in the text.

← Možnost dodatnega zapisa k povratni informaciji ob pravilnem odgovoru: **ključna beseda, odgovor udeleženca, najdena alternativa, brez dodatne informacije.**

Feedback word shown if keyword missing*
This option allows you to specify which word should be shown in front of your feedback if a keyword was not found in the text.

← Možnost dodatnega zapisa informacije udeležencu, ko ključna beseda manjka.

Slika 24: Možnosti dodatnih nastavitvev za posamezen odgovor/ključno besedo

V razdelku **Nastavitve interakcije** (angl. *Behavioural settings*) so na voljo še naslednje nastavitve, ki vplivajo na prikaz vsebine:

- **Najmanjše število znakov** (angl. *Minimum number of characters*) [celo število]: določi dolžino najmanjšega dovoljenega obsega besedila.
- **Največje število znakov** (angl. *Maximum number of characters*) [celo število]: določi dolžino največjega dovoljenega obsega besedila.
- **Velikost vnosnega polja** (angl. *Input field size*) [1 vrstica, 3 vrstice, 10 vrstic]: določi število vrstic vnosnega polja.
- **Omogoči gumb Poskusi ponovno** (angl. *Enable "Retry"*) [Da/Ne]: omogoči gumb za ponoven vnos besedila.

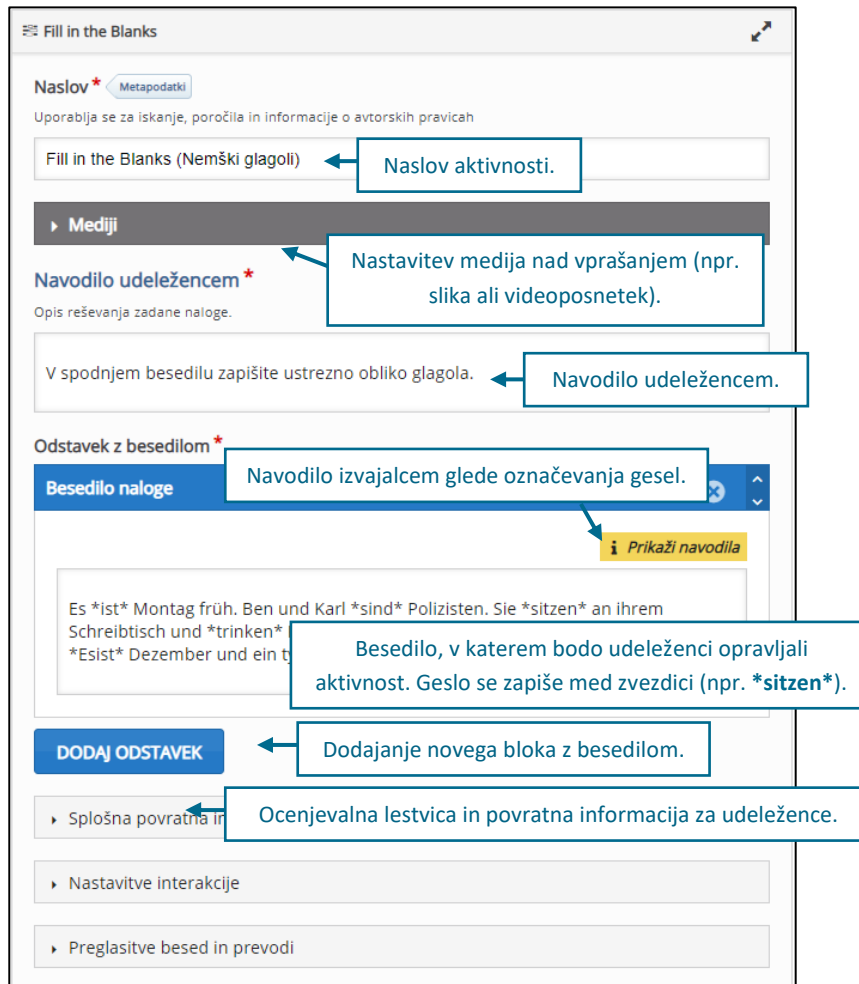
- **Ne točkuj (angl. Ignore scoring) [Da/Ne]:** udeležencem pokaže zgolj povratne informacije. Izbira vpliva tudi na prikaz spodnjih nastavitev:
 - **Odstotek napredovanja (angl. Passing percentage) [celo število]:** določi vrednost za priznanje aktivnosti.
 - **Odstotek obvladovanja (angl. Mastering percentage) [celo število]:** določi nivo za obvladovanje aktivnosti. Npr. vrednost pod 100 % bo poenostavila nalogo in udeležencem ponudila več manevrskega prostora.
 - **Točke v učnem okolju (angl. Points in host environment) [celo število]:** določi točke za vrednotenje aktivnosti, ki niso vidne udeležencu.
- **Privzeto loči velike/male črke (angl. Override case sensitive) [-, Omogoči, Onemogoči]:** razlikuje med zapisom malih in velikih tiskanih črk za vse ključne besede (npr. onemogočeno povesod, omogočeno individualno).
- **Privzeto toleriraj manjše napake (angl. Override forgive mistakes) [-, Omogoči, Onemogoči]:** za vse vnesene ključne besede tolerira manjše napake (npr. onemogočeno povesod, omogočeno individualno).

2.17 *Fill in the Blanks* (slov. Vstavi manjkajoče besede)



Aktivnost, pri kateri udeleženci v predvidena vnosna polja v predloženem besedilu vpisujejo manjkajoče besede (npr. termine 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 25).



Slika 25: Možnosti nastavitve v aktivnosti *Fill in the Blanks* (slov. Vstavi manjkajoče besede)

Izvajalci lahko dodatno nastavljajo interakcijo vsebin v razdelku **Nastavitve interakcije**:

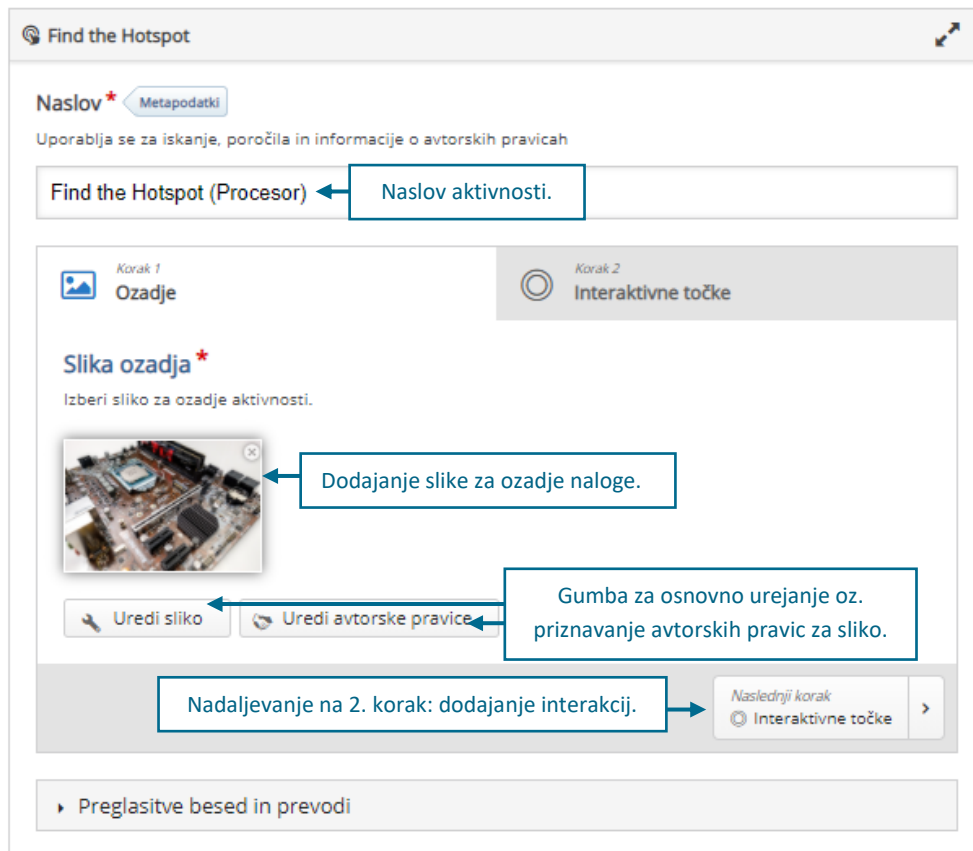
- **Omogoči gumb "Poskusi ponovno" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Omogoči gumb "Prikaži rešitev" [Da/Ne]:** omogoči prikaz rešitve. V tem primeru ponovno reševanje ni več mogoče.
- **Sprotno preverjaj vnesene odgovore [Da/Ne]:** sprotno preverjanje odgovorov. Nastavitev lahko obremenjuje delovanje spletne strani.
- **Loči velike/male črke [Da/Ne]:** razlikuje med zapisom malih in velikih tiskanih črk.
- **Pred ogledom rešitve zahtevaj vse odgovore [Da/Ne]:** pred ogledom rešitve je potrebno podati vse odgovore.
- **Vnosna polja zapiši v ločenih vrsticah [Da/Ne]:** vnosna polja zapiše v ločenih vrsticah.

- **Pred zaključkom aktivnosti zahtevaj potrditev [Da/Ne]:** pred zaključkom aktivnosti zahteva potrditev.
- **Pred ponovitvijo aktivnosti zahtevaj potrditev [Da/Ne]:** pred ponovitvijo aktivnosti zahteva potrditev.
- **Toleriraj manjše napake [Da/Ne]:** nastavitev tolerance in upoštevanje pravilnosti odgovora kljub manjšim pravopisnim napakam (npr. 1 napačen znak v besedah, dolgih od 3 do 9 znakov, 2 napačna znaka v besedah, dolgih nad 9 znakov).

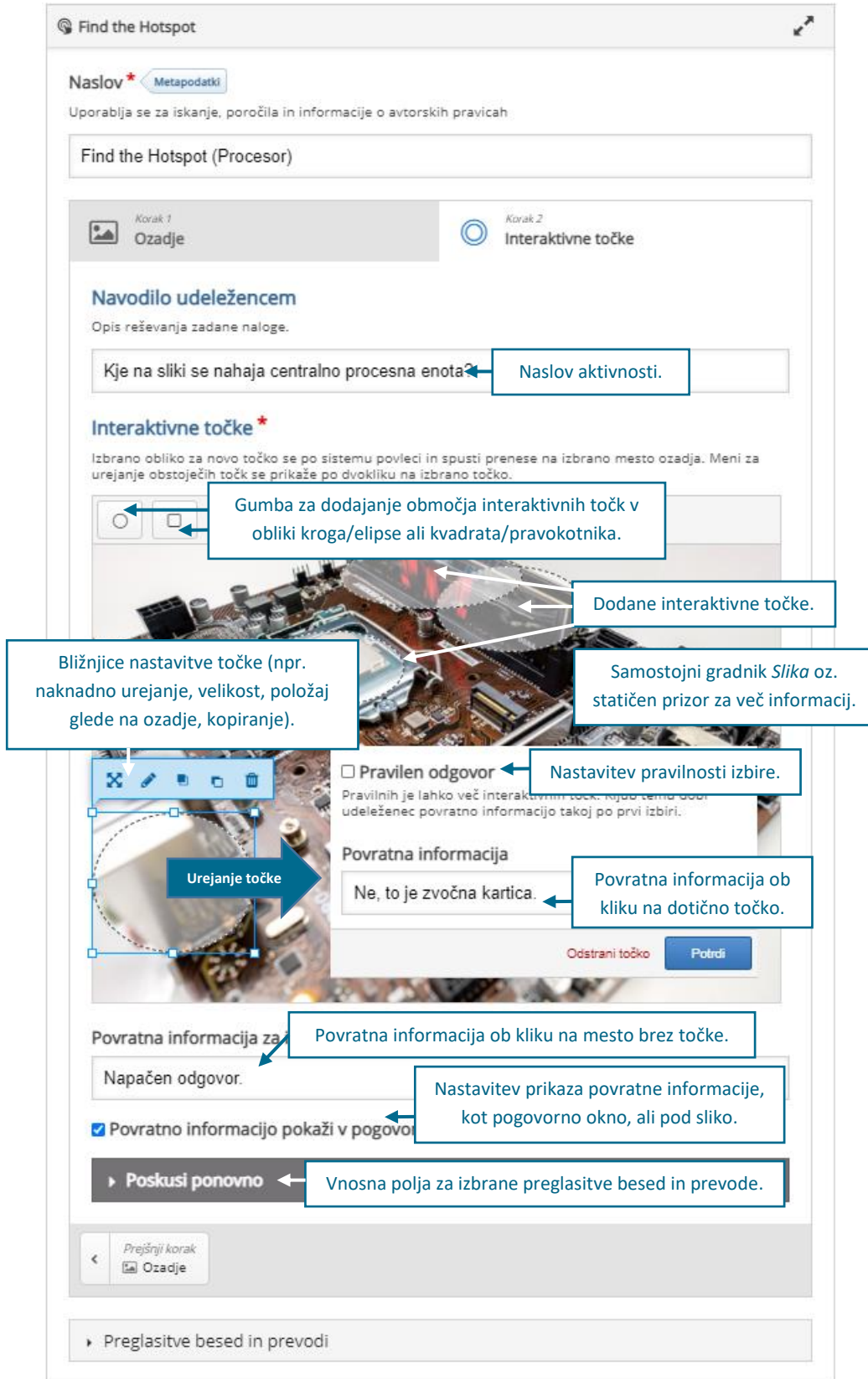
2.18 Find the Hotspot (slov. Najdi interaktivno točko)



Izvajalec lahko zastavi aktivnost, ki od udeležencev zahteva izbiro (enega) ustreznega mesta na sliki v ozadju. Več nastavitev je opisanih na sliki 26 in 27.



Slika 26: Možnosti nastavitve v aktivnosti Find the Hotspot (slov. Najdi interaktivno točko) – 1. korak: dodajanje slike za ozadje



Find the Hotspot

Naslov Metapodatki

Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Find the Hotspot (Processor)

Korak 1 Ozadje **Korak 2** Interaktivne točke

Navodilo udeležencem
Opis reševanja zadane naloge.

Kje na sliki se nahaja centralno procesna enota? Naslov aktivnosti.

Interaktivne točke
Izbrano obliko za novo točko se po sistemu povleci in spusti prenese na izbrano mesto ozadja. Meni za urejanje obstoječih točk se prikaže po dvokliku na izbrano točko.

Gumba za dodajanje območja interaktivnih točk v obliki kroga/elipse ali kvadrata/pravokotnika.

Dodane interaktivne točke.

Bližnjice nastavitve točke (npr. naknadno urejanje, velikost, položaj glede na ozadje, kopiranje).

Samostojni gradnik Slika oz. statičen prizor za več informacij.

Urejanje točke

Pravilen odgovor Nastavitev pravilnosti izbire.
Pravilnih je lahko več interaktivnih točk. Kljub temu dobijo udeleženci povratno informacijo takoj po prvi izbiri.

Povratna informacija
Ne, to je zvočna kartica. Povratna informacija ob kliku na dotično točko.

Odstrani točko Potrdi

Povratna informacija za Povratna informacija ob kliku na mesto brez točke.
Napačen odgovor.

Povratno informacijo pokaži v pogovorni okni Nastavitev prikaza povratne informacije, kot pogovorno okno, ali pod sliko.

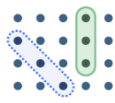
Poskusi ponovno Vnosna polja za izbrane preglasitve besed in prevode.

Prejšnji korak Ozadje

Preglasitve besed in prevodi

Slika 27: Možnosti nastavitve v aktivnosti *Find the Hotspot* (slov. Najdi interaktivno točko) – 2. korak: dodajanje interaktivnih točk

2.19 Find the Words (slov. Iskanje besed)



Udeleženci morajo v mreži črk poiskati skrite besede (slika 28). V razdelku **abcčdefghijklmnoprsštuvzž** so na voljo še naslednje nastavitve, ki vplivajo na prikaz vsebine:

- **Usmerjenost (angl. *Orientation*):** določi smer upoštevanja odgovorov v mreži.
 - **Vodoravno od leve proti desni (angl. *Horizontal- left to right*) [Da/Ne]**
 - **Vodoravno od desne proti levi (angl. *Horizontal- right to left*) [Da/Ne]**
 - **Navpično navzdol (angl. *Vertical downwards*) [Da/Ne]**
 - **Navpično navzgor (angl. *Vertical upwards*) [Da/Ne]**
 - **Diagonalno navzdol od leve proti desni (angl. *Diagonal downwards- left to right*) [Da/Ne]**
 - **Diagonalno navzdol od desne proti levi (angl. *Diagonal downwards- right to left*) [Da/Ne]**
 - **Diagonalno navzgor od leve proti desni (angl. *Diagonal upwards- left to right*) [Da/Ne]**
 - **Diagonalno navzgor od desne proti levi (angl. *Diagonal upwards- right to left*) [Da/Ne]**
- **Bazen črk (angl. *Vertical downwards*) [besedilo]:** določi črke za polnjenje mreže.
- **Prekrivanje ima prednost (angl. *Prefer overlap*) [Da/Ne]:** teži k čim večjemu prekrivanju besed v mreži.
- **Prikaži besednjak (angl. *Show vocabulary*) [Da/Ne]:** prikaže besednjak z iskanimi pojmi.
- **Omogoči gumb Prikaži rešitev (angl. *Enable show solution*) [Da/Ne]:** prikaže gumb za ogled rešitve.
- **Omogoči gumb Poskusi ponovno (angl. *Enable retry*) [Da/Ne]:** prikaže gumb za ponovno reševanje.



Find The Words

Naslov * Metapodatki
 Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah
 Find the Words (Lokacije članic UM) ← Naslov aktivnosti.

Task description *
 Description of the Game
 V mreži poiščite kraje, kjer ima Univerza v Mariboru locirano ← Navodilo udeležencem.

Word list *
 Comma Separated list of words. Special Characters, White Spaces and Numbers Not allowed
 Brežice,Celje,Hoče,Kranj,Krško,Ljubljana,Maribor ← Nabor besed za iskanje, med katerimi niso dovoljeni posebni znaki, presledki in števila.

▶ abcčdefghijklmnoprsštuvzž ← Nastavitve poteka aktivnosti in prikaza mreže.

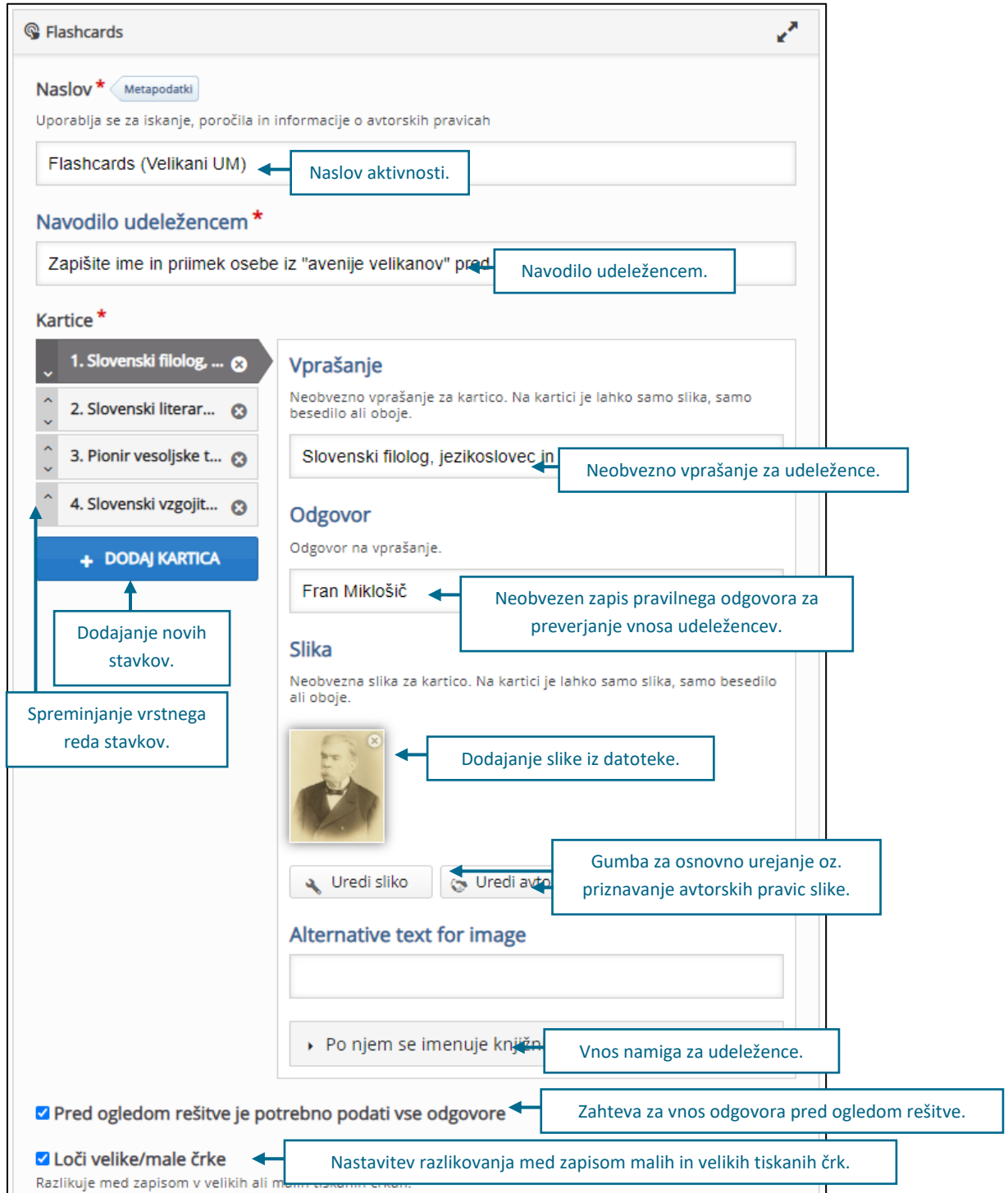
▶ Preglasitve besed in prevodi

Slika 28: Možnosti nastavitve v aktivnosti Find the Words (slov. Iskanje besed)

2.20 Flashcards (slov. Kartice z vprašanji)



Interaktivne kartice za vizualiziranje povezav med vprašanji (s sliko) in ustreznimi odgovori. Izvajalec napiše naslov, navodila za udeležence, doda besedilo aktivnosti/vprašanje in predviden odgovor (slika 29).



The screenshot shows the 'Flashcards' configuration interface. It includes several sections with annotations:

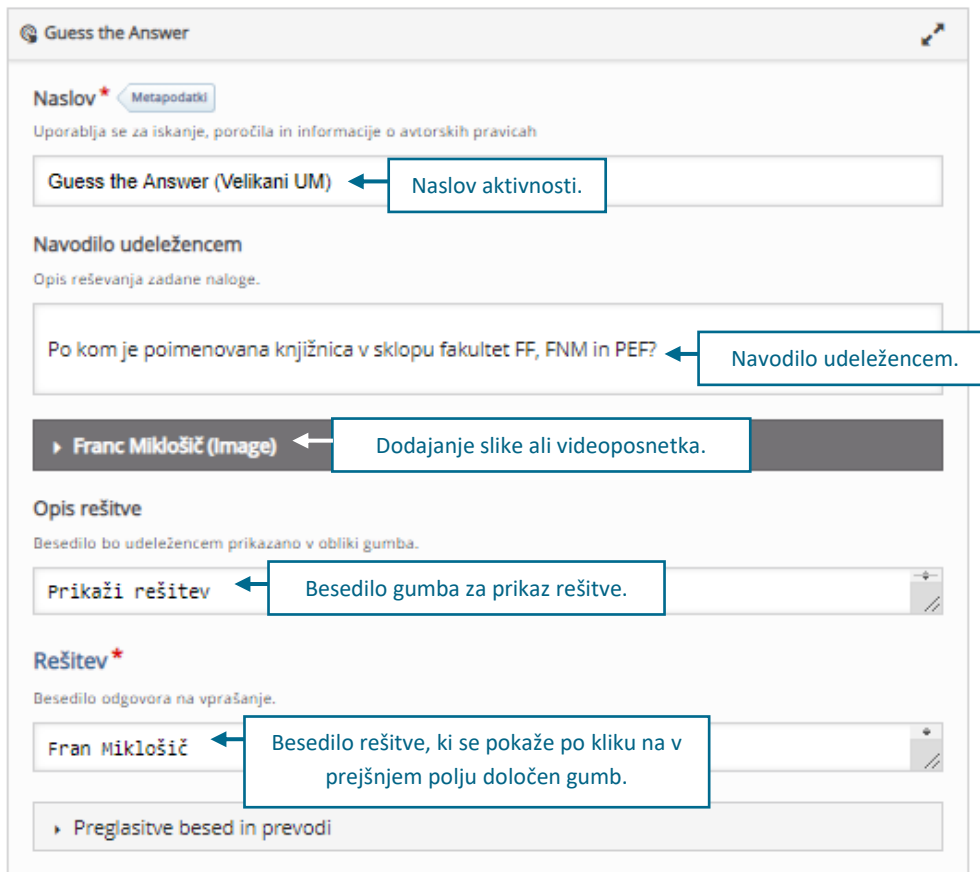
- Naslov *** (Title): A text field containing 'Flashcards (Velikani UM)'. Annotation: 'Naslov aktivnosti.'
- Navodilo udeležencem *** (Instructions): A text field containing 'Zapišite ime in priimek osebe iz "avenije velikanov" pred...'. Annotation: 'Navodilo udeležencem.'
- Kartice *** (Cards): A list of cards with a '+ DODAJ KARTICA' button. Annotations:
 - 'Dodajanje novih stavkov.' (Adding new items) points to the '+ DODAJ KARTICA' button.
 - 'Spreminjanje vrstnega reda stavkov.' (Changing the order of items) points to the list of cards.
- Vprašanje** (Question): A text field containing 'Slovenski filolog, jezikoslovec in...'. Annotation: 'Neobvezno vprašanje za udeležence.' (Optional question for participants).
- Odgovor** (Answer): A text field containing 'Fran Miklošič'. Annotation: 'Neobvezen zapis pravilnega odgovora za preverjanje vnosa udeležencev.' (Optional record of the correct answer for checking participant input).
- Slika** (Image): A field containing a portrait of a man. Annotation: 'Dodajanje slike iz datoteke.' (Adding image from file).
- Below the image are buttons 'Uredi sliko' and 'Uredi avtor'. Annotation: 'Gumba za osnovno urejanje oz. priznavanje avtorskih pravic slike.' (Buttons for basic editing or recognition of image copyright).
- Alternative text for image**: A text field containing 'Po njem se imenuje knjižn...'. Annotation: 'Vnos namiga za udeležence.' (Input of a hint for participants).
- At the bottom, there are two checked checkboxes:
 - 'Pred ogledom rešitve je potrebno podati vse odgovore' (Before viewing the solution, all answers must be provided). Annotation: 'Zahteva za vnos odgovora pred ogledom rešitve.' (Requirement for answer input before viewing the solution).
 - 'Loči velike/male črke' (Distinguish between uppercase and lowercase letters). Annotation: 'Nastavitev razlikovanja med zapisom malih in velikih tiskanih črk.' (Setting for distinguishing between lowercase and uppercase printed letters).

Slika 29: Možnosti nastavitve v aktivnosti Flashcards (slov. Kartice z vprašanji)

2.21 Guess the Answer (slov. Ugani odgovor)



Enostavna aktivnost, ki temelji na prepoznavanju videnege na sliki ali videoposnetku (npr. prepoznavaj osebnost, likovno delo). Pri tem si udeleženci pomagajo z navodilom/vprašanjem, odgovor pa se jim pokaže po kliku na gumb (slika 30). Aktivnost ne deluje v smislu kviza (npr. točkovanje, vpis odgovora), temveč samostojnega učenja.



Guess the Answer

Naslov* Metapodatki
Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Guess the Answer (Velikani UM) ← Naslov aktivnosti.

Navodilo udeležencem
Opis reševanja zadane naloge.

Po kom je poimenovana knjižnica v sklopu fakultet FF, FNM in PEF? ← Navodilo udeležencem.

► Franc Miklošič (Image) ← Dodajanje slike ali videoposnetka.

Opis rešitve
Besedilo bo udeležencem prikazano v obliki gumba.

Prikaži rešitev ← Besedilo gumba za prikaz rešitve.

Rešitev*
Besedilo odgovora na vprašanje.

Fran Miklošič ← Besedilo rešitve, ki se pokaže po kliku na v prejšnjem polju določen gumb.

► Preglasitve besed in prevodi

Slika 30: Možnosti nastavitve v aktivnosti *Guess the Answer* (slov. *Ugani odgovor*)

2.22 Image Hotspots (slov. Interaktivne točke na sliki)



Aktivnost za določitev interaktivnih točk na sliki v ozadju, ki ob kliku sprožijo prikaz dodatnih informacij v obliki besedila, slike ali videoposnetka. Izvajalec najprej naloži sliko ozadja (slika 31), nato pa doda posamezne interaktivne točke (slika 32).

Image Hotspots

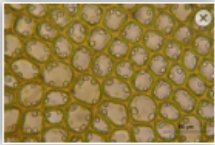
Naslov * Metapodatki

Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Image Hotspot (Rastlinska celica) ← Naslov aktivnosti.

Slika za ozadje *

Slika je prikazana v ozadju aktivnosti.



← Dodajanje slike iz datoteke.

Uredi sliko Uredi avtorske pravice

← Gumba za osnovno urejanje oz. priznavanje avtorskih pravic slike.

Neobvezno besedilo za sliko ozadja

Besedilo je prikazano v primeru, ko slike ni mogoče naložiti. Uporabljajo ga tudi bralniki zaslona.

Rastlinska celica ← Neobvezen naslov slike.

Ikona interaktivne točke *

Prednastavljena ikona ▼ ← Izbira ikone za točko (iz galerije ali naložene slike). Ob nalaganju lastne slike za ikono se izvajalcu odpre raziskovalec za prenos slike iz naprave.

Prednastavljena ikona *

Izbira iz galerije prednastavljenih ikon.

+ ▼ ← Izbira ikone iz galerije (npr. +, -, X, ?, i, !).

Barva interaktivne točke

Barva se izbere v barvni paleti ali z vpisom oznake barve.

■ ▼ ← Barva ozadja interaktivne točke.

Interaktivne točke *

▶ Kloroplast ← Spustna menija za nastavev vsebine vsake interaktivne točke.

▶ Vakuola ← Spustna menija za nastavev vsebine vsake interaktivne točke.

DODAJ INTERAKTIVNA TOČKA ← Gumb za dodajanje nove interaktivne točke.

▶ Preglasitve besed in prevodi

Slika 31: Možnosti nastavitve v aktivnosti Image Hotspots (slov. Interaktivne točke na sliki)

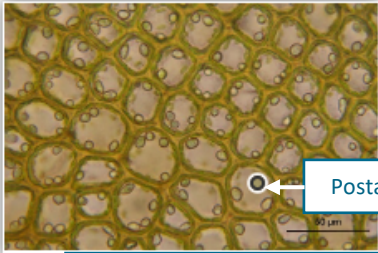
Interaktivne točke *

▶ Kloroplast

▼ Vakuola

Položaj interaktivne točke

Položaj posamezne točke se določi s klikom na zeleno mesto na slički.



Povečava izročka slike za lažjo umestitev interaktivne točke.

Postavitev interaktivne točke na izbrano mesto v izročku slike.

Prekrij celotno sliko ozadja

Nastavitev velikosti dodatne vsebine.

Ob kliku na točko, bo pojavno okno prekrij celotno sliko ozadja.

Glava pojavnega okna

Neobvezno. Besedilo se bo pokazalo v pojavnem oknu.

Vakuola

Neobvezen naslov točke.

Vsebina pojavnega okna *

Element z vs

Izbris ali premikanje vrstnega reda izbranega razdelka vsebine.

Text

Izbira dodatne vsebine (npr. besedilo, slika ali videoposnetek).

Kopiraj

Prilepi in zamenjaj

Naslov * Metapodatki

Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Vakuola

Vsebina naslova razdelka.

Besedilo *

Vakuola opravlja v rastlinski celici shran

Vsebina izbranega razdelka.

Dodaj item

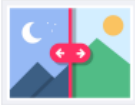
Gumb za dodajanje novih razdelkov vsebine v točki.

DODAJ INTERAKTIVNA TOČKA

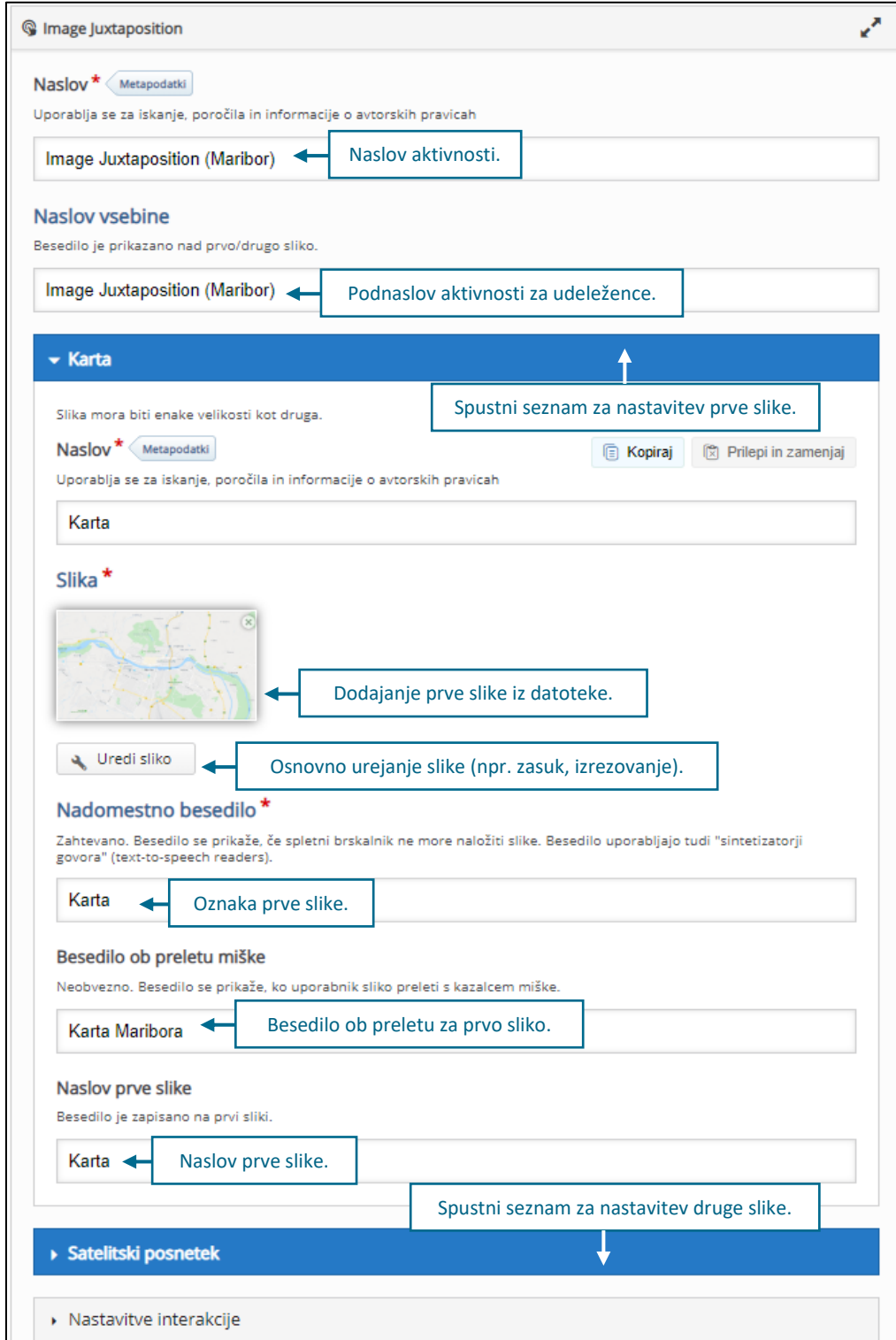
Gumb za dodajanje novih interaktivnih točk.

Slika 32: Možnosti nastavitve v spustnem meniju posamezne interaktivne točke

2.23 Image Juxtaposition (slov. Primerjalnik slik)



Z aktivnostjo lahko izvajalec prikaže dve sliki istega prizora v različnem kontekstu (npr. zemljevid prej/potem, kraj poleti/pozimi, skica z/brez razlage), pri čemer udeleženci pogled spreminjajo z interaktivnim drsnikom (slika 33).



The screenshot shows the configuration interface for the 'Image Juxtaposition' activity. It includes several sections with callouts pointing to specific settings:

- Naslov *** (Title): A callout points to the text 'Image Juxtaposition (Maribor)' and another to the 'Naslov aktivnosti.' (Activity title) field.
- Naslov vsebine** (Content title): A callout points to the text 'Image Juxtaposition (Maribor)' and another to the 'Podnaslov aktivnosti za udeležence.' (Subtitle for participants) field.
- Karta** (Map): A callout points to a dropdown menu labeled 'Spustni seznam za nastavev prve slike.' (Dropdown menu for the first image settings).
- Naslov *** (Title): A callout points to the text 'Karta' and another to the 'Naslov' field.
- Slika *** (Image): A callout points to a map image and another to the 'Dodajanje prve slike iz datoteke.' (Adding the first image from a file) button.
- Uredi sliko** (Edit image): A callout points to the 'Uredi sliko' button, with a note: 'Osnovno urejanje slike (npr. zasuk, izrezovanje).' (Basic image editing (e.g., rotation, cropping)).
- Nadomestno besedilo *** (Alternative text): A callout points to the text 'Karta' and another to the 'Oznaka prve slike.' (Label for the first image) field.
- Besedilo ob preletu miške** (Text on mouseover): A callout points to the text 'Karta Maribora' and another to the 'Besedilo ob preletu za prvo sliko.' (Text on mouseover for the first image) field.
- Naslov prve slike** (Title of the first image): A callout points to the text 'Karta' and another to the 'Naslov prve slike.' (Title of the first image) field.
- Satelitski posnetek** (Satellite image): A callout points to a dropdown menu labeled 'Spustni seznam za nastavev druge slike.' (Dropdown menu for the second image settings).
- Nastavitve interakcije** (Interaction settings): A callout points to the 'Nastavitve interakcije' (Interaction settings) section.

Slika 33: Možnosti nastavitve v aktivnosti Image Juxtaposition (slov. Primerjalnik slik)

Izvajalci lahko dodatno nastavljajo interakcijo vsebin v razdelku **Nastavitve interakcije**:

- **Začetni položaj drsnika v % [celo število]:** nastavi začetni položaj drsnika (v %) oz. viden delež prve slike (npr. 50 % za polovico).
- **Usmerjenost drsnika [-, Ležeče, Pokončno]:** nastavi usmerjenost drsnika. Pri ležeči usmerjenosti (slike) se drsnik pomika levo in desno, pri pokončni pa gor in dol.
- **Barva drsnika [izbira barve]:** nastavi barvo drsnika na podlagi HEX kode ali izbire v paleti.

2.24 Image Pair (slov. Povezovanje slik)



Udeleženci morajo v aktivnosti povezati pare slik med seboj. Več nastavitvev je opisanih na sliki 34.

V razdelku **Nastavitve interakcije** (*angl. Behavioural settings*) so na voljo še naslednje nastavitve, ki vplivajo na prikaz vsebine:

- **Dodaj gumb Poskusi ponovno** (*angl. Add button for retrying when the game is over*) [Da/Ne]: omogoči gumb Poskusi ponovno, ki je na voljo ob zaključku aktivnosti.

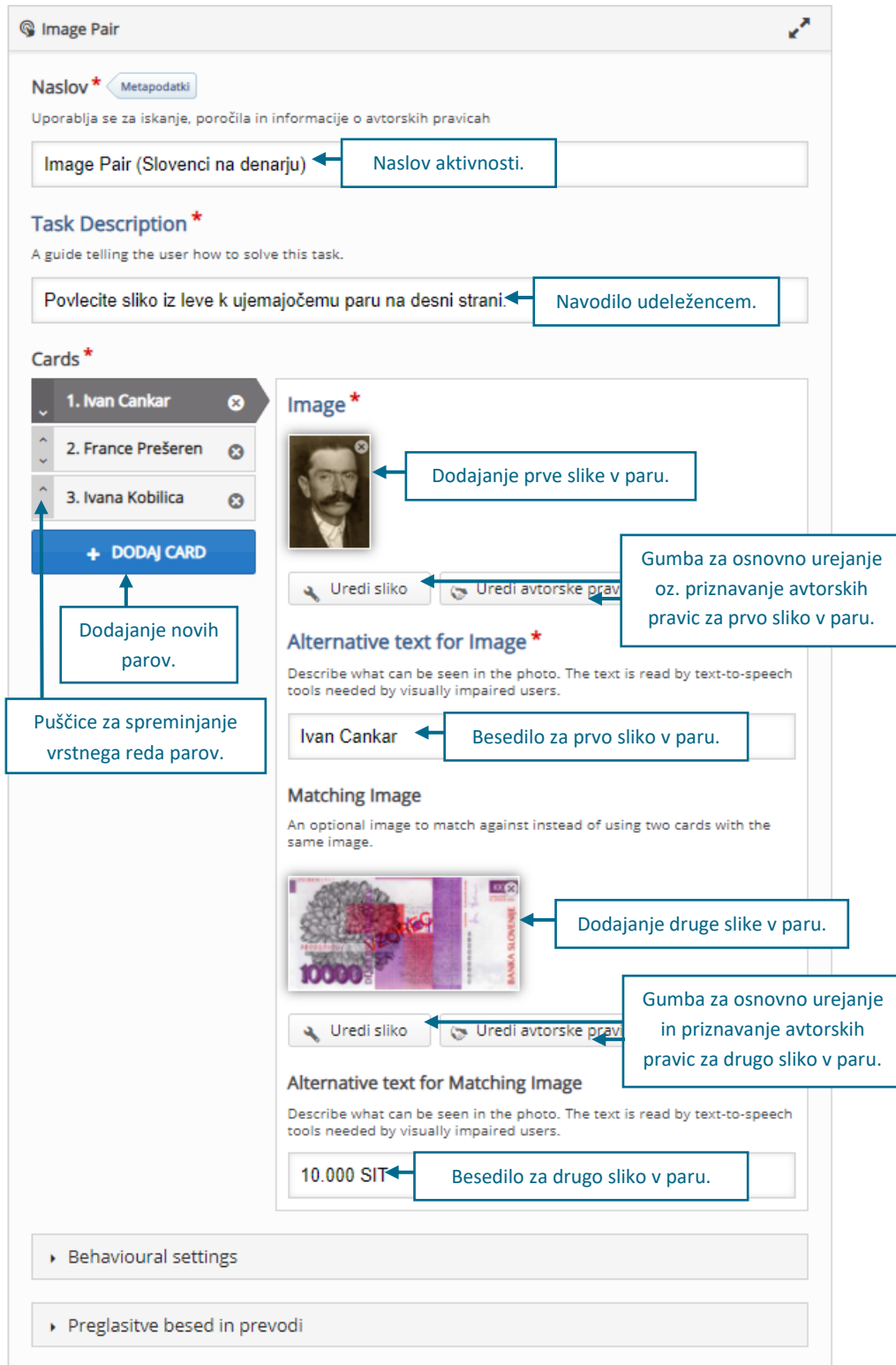


Image Pair

Naslov* Metapodatki
Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Image Pair (Slovenci na denarju) ← Naslov aktivnosti.

Task Description*
A guide telling the user how to solve this task.

Povlecite sliko iz leve k ujemajočemu paru na desni strani. ← Navodilo udeležencem.

Cards*

1. Ivan Cankar
2. France Prešeren
3. Ivana Kobilica

+ DODAJ CARD
Dodajanje novih parov.

Puščice za spreminjanje vrstnega reda parov.

Image*

Dodajanje prve slike v paru.

Uredi sliko Uredi avtorske pravice
Gumba za osnovno urejanje oz. priznavanje avtorskih pravic za prvo sliko v paru.

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.

Ivan Cankar ← Besedilo za prvo sliko v paru.

Matching Image
An optional image to match against instead of using two cards with the same image.

Dodajanje druge slike v paru.

Uredi sliko Uredi avtorske pravice
Gumba za osnovno urejanje in priznavanje avtorskih pravic za drugo sliko v paru.

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.

10.000 SIT ← Besedilo za drugo sliko v paru.

► Behavioural settings

► Preglasitve besed in prevodi


Slika 34: Možnosti nastavitve v aktivnosti Image Pair (slov. Povezovanje slik)

2.25 *Image Sequencing* (slov. Zaporedje slik)



Aktivnost od udeležencev zahteva ureditev slik v ustrezno zaporedje glede na navodilo izvajalca (npr. po velikosti, časovni dimenziji). Nastavitve so opisane na sliki 35. V razdelku **Nastavitve interakcije** (angl. *Behavioural settings*) so na voljo še naslednje nastavitve, ki vplivajo na prikaz vsebine:

- **Dodaj gumb Prikaži rešitev** (angl. *Add a show solution button for the game*) [Da/Ne]: v omogoči gumb Prikaži rešitev.
- **Dodaj gumb Poskusi ponovno** (angl. *Add button for retrying when the game is over*) [Da/Ne]: omogoči gumb Poskusi ponovno, ki je na voljo ob zaključku aktivnosti.
- **Dodaj gumb Razveljavi** (angl. *Add button for resuming from the current state*) [Da/Ne]: omogoči gumb Razveljavi, ki omogoči nadaljevanje reševanja aktivnosti.



The screenshot shows the configuration interface for the 'Image Sequencing' activity. It includes several sections with annotations:

- Naslov** (Title): A text field containing 'Image Sequencing (Planeti v osončju)'. An annotation points to it: 'Naslov aktivnosti.'
- Task Description**: A text area containing 'Uredi vrstni red planetov, kot se pojavljajo glede na oddaljenost o...'. An annotation points to it: 'Navodilo udeležencem.'
- Alternate Task Description**: A text area containing 'Zaporedje se lahko uredi s premikom ob pomoči...'. An annotation points to it: 'Alternativno navodilo udeležencem za bralnike zaslonov.'
- Images**: A list of planets (1. Merkur, 2. Venera, 3. Zemlja, 4. Mars, 5. Jupiter, 6. Saturn, 7. Uran, 8. Neptun) with up/down arrows for reordering. An annotation points to the list: 'Puščice za spreminjanje vrstnega reda slik.'
- Image**: A preview of the Earth image. An annotation points to it: 'Dodajanje slike za zaporedje.'
- Image Description**: A text field containing 'Zemlja'. An annotation points to it: 'Besedilo za opis slike.'
- Audio files**: A dashed box with a plus sign for adding audio. An annotation points to it: 'Dodajanje opsijskega avdiozapisa za spremljavo slike v zaporedju.'
- Buttons**: 'Uredi sliko' and 'Uredi avtorski' buttons. An annotation points to them: 'Gumba za osnovno urejanje oz. priznavanje avtorskih pravic za sliko.'
- + DODAJ IMAGE**: A blue button to add new images. An annotation points to it: 'Dodajanje novih slik v zaporedje.'

Slika 35: Možnosti nastavitve v aktivnosti *Image Sequencing* (slov. Zaporedje slik)

2.26 Image Slider (slov. Slikovni drsnik)



Aktivnost omogoča enostavnejši ogled zbirke slik ob uporabi interaktivnega drsnika. Več nastavitev je opisanih na sliki 36.



Image Slider

Naslov * Metapodatki
 Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah
 Image Slider (Orhideje Slovenije) ← Naslov aktivnosti.

Slike *
 Čmrjeliko mačje uho
 Spustni seznam za nastavev prve slike.

Naslov * Metapodatki
 Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah
 Čmrjeliko mačje uho

Naslov * Metapodatki Kopiraj Prilepi in zamenjaj
 Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah
 Čmrjeliko mačje uho (Ophrys holoserica) ← Naslov prve slike.

Slika *

 Uredi sliko ← Osnovno urejanje slike (npr. zasuk, izrezovanje).

Nadomestno besedilo *
 Zahtevano. Besedilo se prikaže, če spletni brskalnik ne more naložiti slike. Besedilo uporabljajo tudi "sintetizatorji govora" (text-to-speech readers).
 Čmrjeliko mačje uho ← Nadomestno besedilo prve slike.

Besedilo ob preletu miške
 Neobvezno. Besedilo se prikaže, ko uporabnik sliko preleti s kazalcem miške.
 Čmrjeliko mačje uho (Ophrys holoserica) ← Besedilo ob preletu za prvo sliko.

► Lepi čevlji ← Spustni seznam za nastavev druge slike.

Dodaj item ← Dodajanje nove slike.


Razmerje *
 Samodejno pomeni fiksno razmerje stranic, ki se samodejno določi na podlagi slik. Po meri omogoča lasten vnos razmerja.
 Spremenljivo
 Nastavev prikaza slik: **spremenljivo** se prilagaja vsaki sliki posebej, **samodejno** se določi po prvi sliki (pri ostalih po potrebi doda črn rob), **po meri** pa omogoča lastno nastavev razmerja.

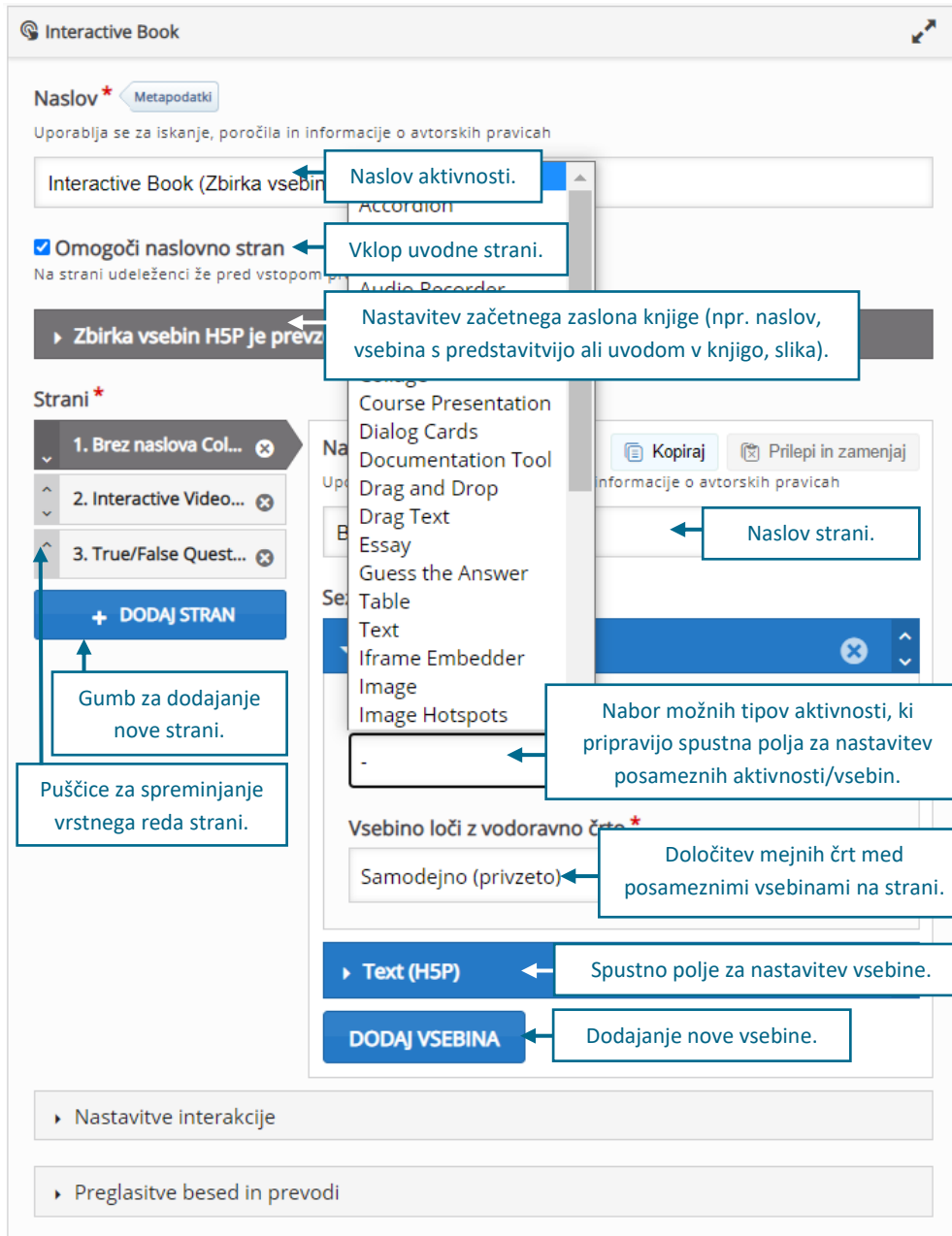
► Preglasitve besed

Slika 36: Možnosti nastavitve v aktivnosti Image Slider (slov. Slikovni drsnik)

2.27 Interactive Book (slov. Interaktivna knjiga)



Izvajalcu je omogočeno združevanje več tipov aktivnosti H5P, ki jih lahko dodatno predstavi na več straneh. Deluje torej kot razširjena aktivnost stolpec (angl. *Column*) in predstavlja interaktivno alternativo Moodlevi aktivnosti *Lekcija* (). Podrobnosti nastavitvev so označene na sliki 37.



The screenshot shows the configuration interface for an Interactive Book. Key elements and their callouts are as follows:

- Naslov (Title):** A text field containing "Interactive Book (Zbirka vsebin)". Callout: "Naslov aktivnosti."
- Omogoči naslovno stran (Enable title page):** A checked checkbox. Callout: "Vklop uvodne strani."
- Zbirka vsebin H5P je prevzeta (H5P content collection is imported):** A grey bar with a right-pointing arrow. Callout: "Nastavitve začetnega zaslona knjige (npr. naslov, vsebina s predstavitvijo ali uvodom v knjigo, slika)."
- Strani (Pages):** A list of pages: "1. Brez naslova Col...", "2. Interactive Video...", "3. True/False Quest...". A blue button "+ DODAJ STRAN" is below. Callouts: "Gumb za dodajanje nove strani." and "Puščice za spreminjanje vrstnega reda strani."
- Activity Selection:** A dropdown menu is open, showing various activity types like "Course Presentation", "Dialog Cards", "Text", etc. Callout: "Nabor možnih tipov aktivnosti, ki pripravijo spustna polja za nastavitve posameznih aktivnosti/vsebin."
- Naslov strani (Page title):** A text field. Callout: "Naslov strani."
- Vsebine loči z vodoravno črto (Separate content with horizontal line):** A checkbox labeled "Samodejno (privzeto)". Callout: "Določitev mejnih črt med posameznimi vsebinami na strani."
- Text (H5P):** A blue button. Callout: "Spustno polje za nastavitve vsebine."
- DODAJ VSEBINA (ADD CONTENT):** A blue button. Callout: "Dodajanje nove vsebine."

Slika 37: Možnosti nastavitvev v aktivnosti Interactive Book (slov. Interaktivna knjiga)

V razdelku **Nastavitve interakcije** (*angl. Behavioural settings*) so na voljo še naslednje nastavitve, ki vplivajo na prikaz vsebine:

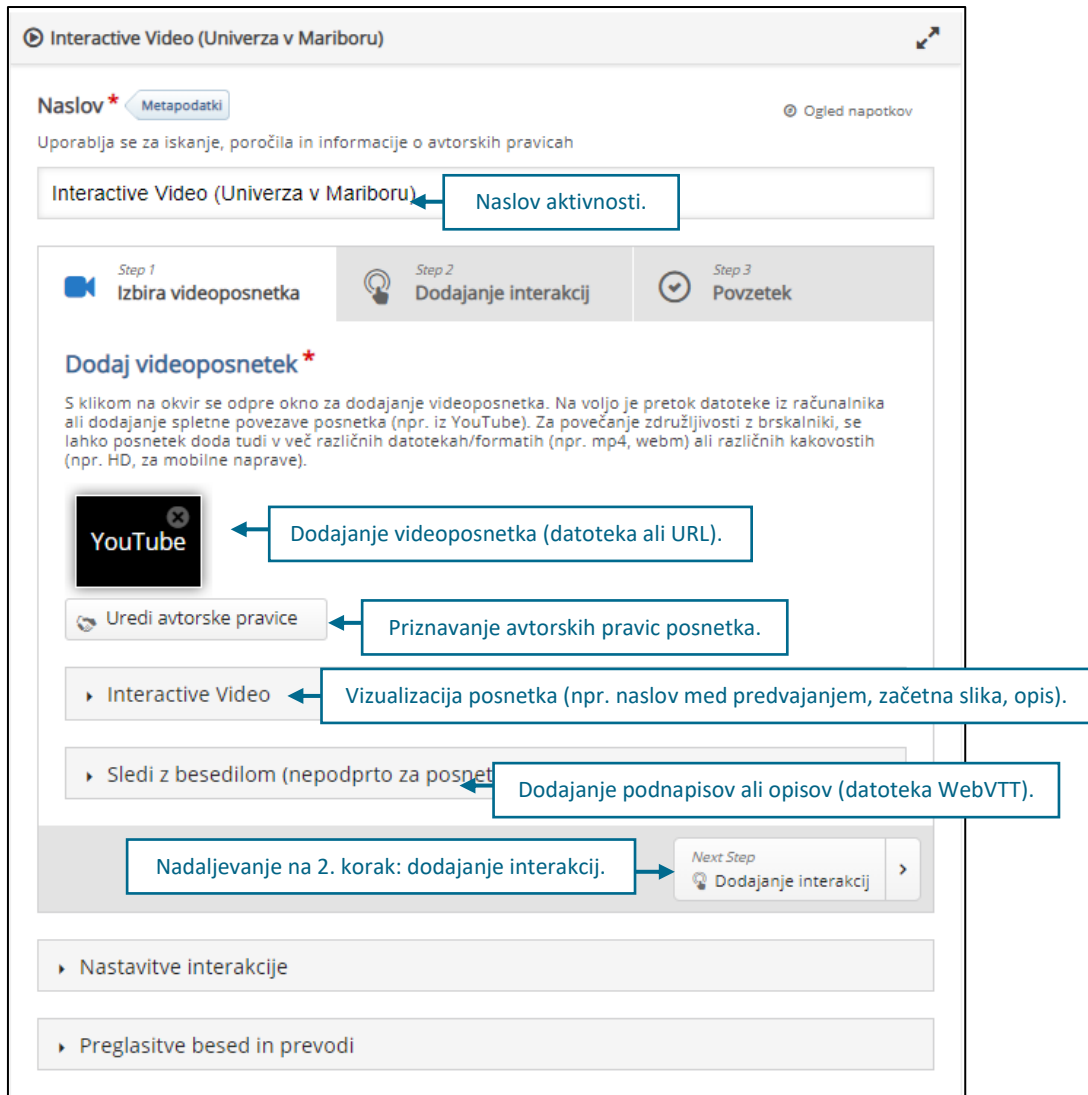
- **Kazalo vsebin prikaži privzeto** (*angl. Display table of contents as default*) [Da/Ne]: kazalo vsebin prikaže ob odprtju knjige.
- **Prikaži indikatorje napredovanja** (*angl. Display Progress Indicators*) [Da/Ne]: omogoči prikaz indikatorjev za pregled statusa ogleda/zaključenosti posamezne strani.
- **Omogoči samodejno beleženje napredovanja** (*angl. Enable automatic progress*) [Da/Ne]: samodejno potrdi ogled strani, ki si jo ogleda udeleženec.
- **Prikaži stran s povzetkom** (*angl. Display summary*) [Da/Ne]: omogoči prikaz dodatne strani s povzetkom interakcij oz. napredovanja.

2.28 *Interactive Video* (slov. Interaktivni videoposnetek)



Aktivnost omogoča pripravo interaktivnih videoposnetkov, ki jih oplemenitimo z vključitvijo dodatnih opisov ali razlag (npr. ključnih točk s pomembnimi deli, spletnih povezav do virov z dodatnimi informacijami), vmesnih vprašanj (npr. tip več odgovorov, kratek odgovor) ali z vključitvijo končnega preverjanja znanja po ogledu videoposnetka (npr. trditve v 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 38), v 2. koraku se dodajo interaktivni elementi/gradniki (slika 39), v 3. koraku pa določi še dodatno aktivnost *Povzetek* s preverjanjem znanja o videnem (navodila v [poglavju 2.36](#)).



Interactive Video (Univerza v Mariboru)

Naslov * Metapodatki Ogled napotkov

Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Interactive Video (Univerza v Mariboru) ← Naslov aktivnosti.

Step 1 Izbira videoposnetka | Step 2 Dodajanje interakcij | Step 3 Povzetek

Dodaj videoposnetek *

S klikom na okvir se odpre okno za dodajanje videoposnetka. Na voljo je pretok datoteke iz računalnika ali dodajanje spletne povezave posnetka (npr. iz YouTube). Za povečanje združljivosti z brskalniki, se lahko posnetek doda tudi v več različnih datotekah/formatih (npr. mp4, webm) ali različnih kakovostih (npr. HD, za mobilne naprave).

YouTube ← Dodajanje videoposnetka (datoteka ali URL).

Uredi avtorske pravice ← Priznavanje avtorskih pravic posnetka.

Interactive Video ← Vizualizacija posnetka (npr. naslov med predvajanjem, začetna slika, opis).

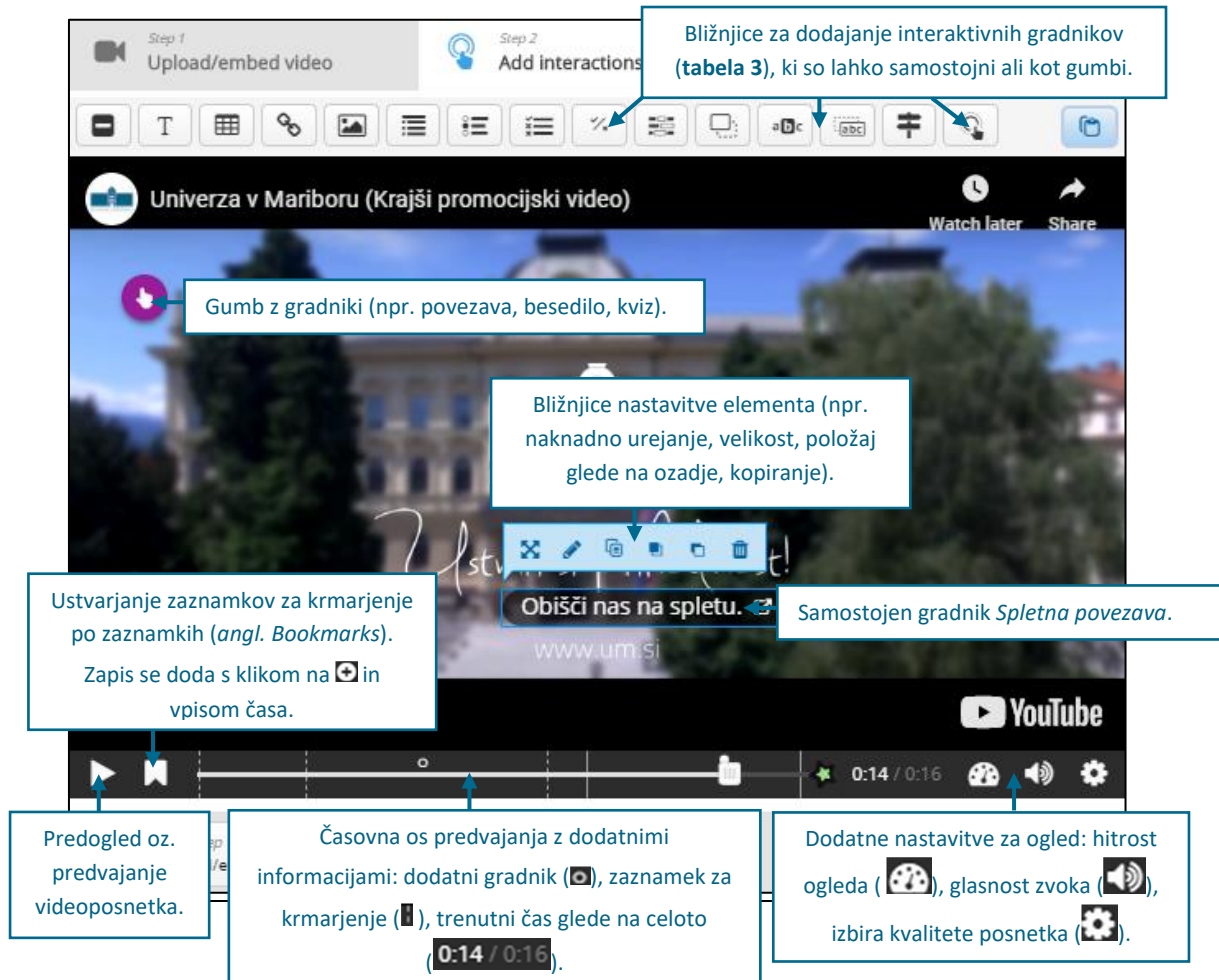
Sledi z besedilom (nepodprto za posnetek) ← Dodajanje podnapisov ali opisov (datoteka WebVTT).

Nadaljevanje na 2. korak: dodajanje interakcij. → Next Step Dodajanje interakcij >

Nastavitve interakcije

Preglasitve besed in prevodi

Slika 38: Možnosti nastavitve v aktivnosti *Interactive Video* (slov. Interaktivni videoposnetek) – 1. korak: dodajanje videoposnetka



















Slika 39: Možnosti nastavitve v aktivnosti Interactive Video (slov. Interaktivni videoposnetek) – 2. korak: dodajanje interaktivnih gradnikov

V razdelku **Nastavitve interakcije** lahko izvajalci dodatno vplivajo na interakcijo pri ogledu videoposnetka:

- **Začetek ogleda videoposnetka [celo število v zapisu M:SS]:** nastavitve časa začetka predvajanja videoposnetka (npr. 0:16).
- **Samodejno predvajaj [Da/Ne]:** samodejno predvajanje videoposnetka.
- **Predvajaj v zanki [Da/Ne]:** vklop predvajanja videoposnetka v zanki.
- **Določi prikaz gumba "Prikaži rešitev" [-, Omogoči, Onemogoči]:** omogoči gumb za prikaz rešitev vseh vprašanj.
- **Določi prikaz gumba "Poskusi ponovno" [-, Omogoči, Onemogoči]:** omogoči gumb za ponovno opravljanje aktivnosti pri vseh vprašanjih.
- **Začni z odprtim menijem zaznamkov [Da/Ne]:** prikaz menija z nastavljenim kazalom vsebin oz. z zaznamki (angl. Bookmarks).
- **Prevrti videoposnetek za 10 sekund nazaj [Da/Ne]:** prikaz gumba za ogled videoposnetka 10 sekund nazaj.
- **Prepreči preskok naprej [Da/Ne]:** onemogoči kontrolnike za ogled videa, pri čemer udeleženci ne morejo skočiti naprej. Nastavitev je primerna predvsem za »navigacijske videoposnetke« oz. ko izvajalec ne želi, da bi se udeleženci v posnetku samostojno premikali po vsebini.
- **Onemogoči zvok [Da/Ne]:** onemogoči zvok videoposnetka.

Tabela 3: Orodna vrstica z bližnjicami za dodajanje gradnikov v videoposnetek

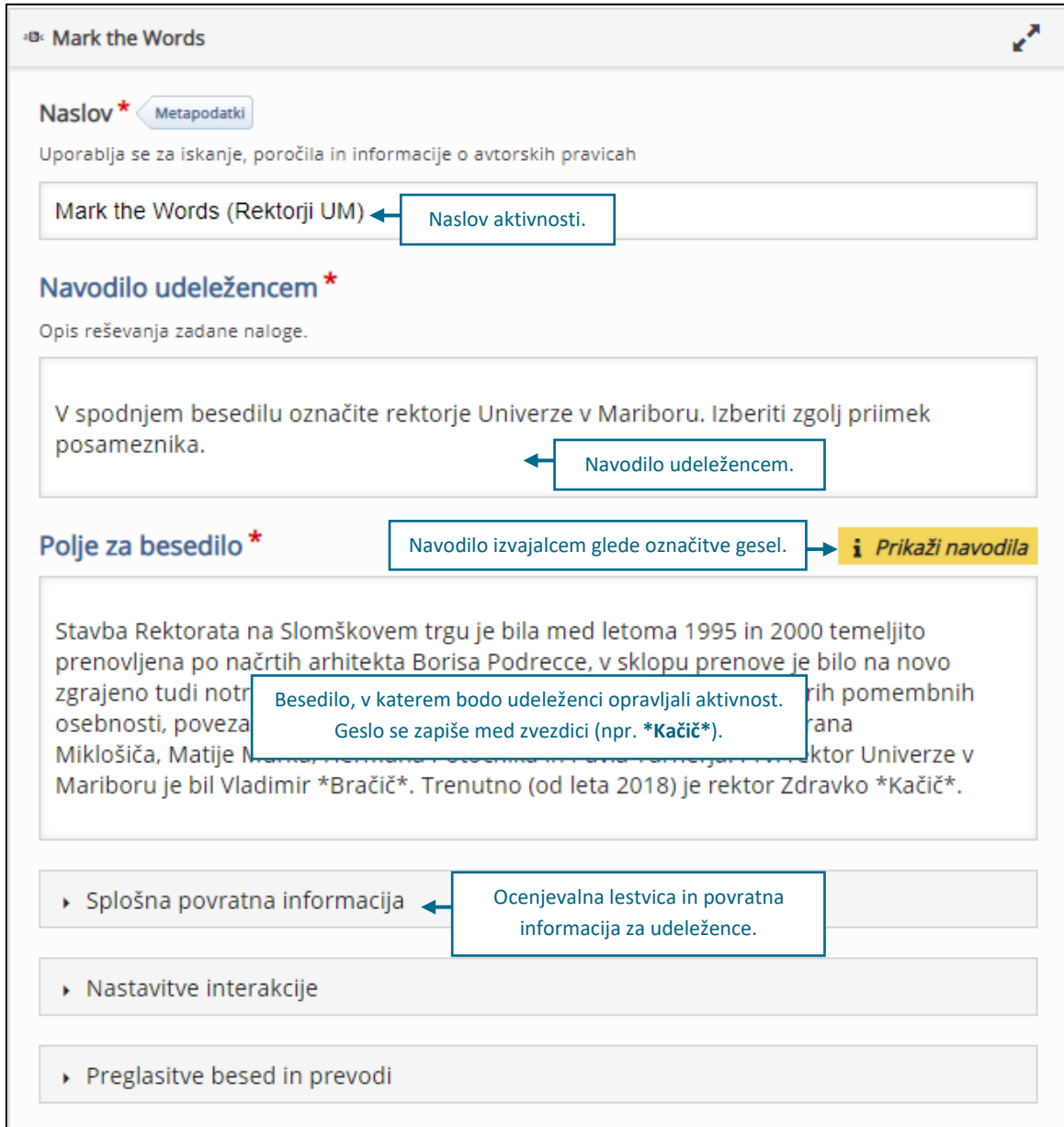
Poimenovanje gradnika	Pomen
 <i>Label</i>	Okvirček z oznako.
 <i>Text</i>	Besedilo.
 <i>Table</i>	Tabela.
 <i>Link</i>	Povezava na drugo spletno mesto.
 <i>Image</i>	Slika iz datoteke.
 <i>Summary</i>	Aktivnost <i>Povzetek</i> .
 <i>Single Choice Set</i>	Aktivnost <i>Izbira pravilnega odgovora</i> .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

2.29 **Mark the Words (slov. Označi besede)**



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 napiše naslov naloge, navodila za udeležence, doda besedilo, v katerem zaznamuje predvidene besede in določi ocenjevalno lestvico (slika 40).



Mark the Words

Naslov* Metapodatki
 Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Mark the Words (Rektorji UM) ← Naslov aktivnosti.

Navodilo udeležencem*
 Opis reševanja zadane naloge.

V spodnjem besedilu označite rektorje Univerze v Mariboru. Izberiti zgolj priimek posameznika. ← Navodilo udeležencem.

Polje za besedilo* Navodilo izvajalcem glede označitve gesel. → **i Prikaži navodila**

Besedilo, v katerem bodo udeleženci opravljali aktivnost. Geslo se zapiše med zvezdici (npr. *Kačič*).

Stavba Rektorata na Slomškovem trgu je bila med letoma 1995 in 2000 temeljito prenovljena po načrtih arhitekta Borisa Podrečce, v sklopu prenove je bilo na novo zgrajeno tudi notranje prostore. Med pomembnih osebnosti, povezan s to stavbo, so: Miklošiča, Matije Murn, ... Rektor Univerze v Mariboru je bil Vladimir *Bračič*. Trenutno (od leta 2018) je rektor Zdravko *Kačič*.

▸ Splošna povratna informacija ← Ocenjevalna lestvica in povratna informacija za udeležence.

▸ Nastavitve interakcije

▸ Preglasitve besed in prevodi

Slika 40: Možnosti nastavitve v aktivnosti *Mark the Words* (slov. Označi besede)

Dodatno lahko izvajalci nastavljajo še interakcijo vsebin v razdelku **Nastavitve interakcije**:

- **Omogoči gumb "Poskusi ponovno" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Omogoči gumb "Prikaži rešitev" [Da/Ne]:** omogoči gumb za prikaz rešitve. V tem primeru ponovno reševanje ni več mogoče.
- **Prikaži dosežene točke [Da/Ne]:** prikaže dosežene točke pri vsakem oddanem odgovoru (npr. +1 ali -1 točka).

2.30 **Memory Game (slov. Spomin)**



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 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 41).

Dodatno lahko izvajalci v razdelku **Vizualizacija** personalizirajo videz kartic (npr. barvo ozadja, sprememba slike na hrbtni strani kartic), interakcijo vsebin pa nastavljajo v razdelku **Nastavitve interakcije**:

- **Kartice poravnaj v pravokotnik [Da/Ne]:** kartice prikaže enakomerno v obliki pravokotnika ali poravnano v eni vrsti.
- **Uporabi naslednje število parov [celo število, večje od 2]:** v primeru večjega nabora pripravljenih parov, lahko izvajalec tukaj omeji, koliko parov se dejansko uporabi. Ob ponovitvi aktivnosti bodo pari kartic iz celotnega nabora spet izbrani naključno.
- **Prikaži gumb za ponovitev aktivnosti po zaključku [Da/Ne]:** prikaz gumba za ponovitev aktivnosti po zaključku.

Memory Game

Naslov * Metapodatki

Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Memory Game (Alkaloidi) ← **Naslov aktivnosti.**

Kartice *

1. Kofein ✕

2. Nikotin ✕

3. Teobromin ✕

4. Bufotenin ✕

+ DODAJ KARTICA

↑ Dodajanje novih kartic oz. parov.

↑ Puščice za spreminjanje vrstnega reda parov.

Slika *

← **Slika prve kartice v paru.**

Uredi sliko Uredi avtorske pravice

← **Gumba za osnovno urejanje oz. priznavanje avtorskih pravic za sliko prve kartice.**

Nadomestno besedilo za prvo kartico v paru

Besedilo opisuje videno na sliki in služi bralnikom zaslona.

Kofein ← **Besedilo za prvo kartico v paru.**

Avdiozapis

Neobvezen avdiozapis za spremljavo slike na prvi kartici para.

+ ← **Dodajanje avdiozapisa, ki spremlja sliko prve kartice.**

Ujemajoča slika

Neobvezna slika za drugo kartico v paru. V nasprotnem primeru bosta par sestavljali kartici z enako sliko.

← **Slika druge kartice v paru.**

Uredi sliko Uredi avtorske pravice

← **Gumba za osnovno urejanje in priznavanje avtorskih pravic za sliko druge kartice.**

Nadomestno besedilo za drugo kartico v paru

Besedilo opisuje videno na sliki in služi bralnikom zaslona.

← **Besedilo za drugo kartico v paru.**

Avdiozapis za drugo kartico v paru

Neobvezen avdiozapis za spremljavo slike na drugi kartici para.

+ ← **Dodajanje avdiozapisa, ki spremlja sliko druge kartice.**

Opis rešitve

Neobvezno besedilo ob uspešni povezavi kartic para.

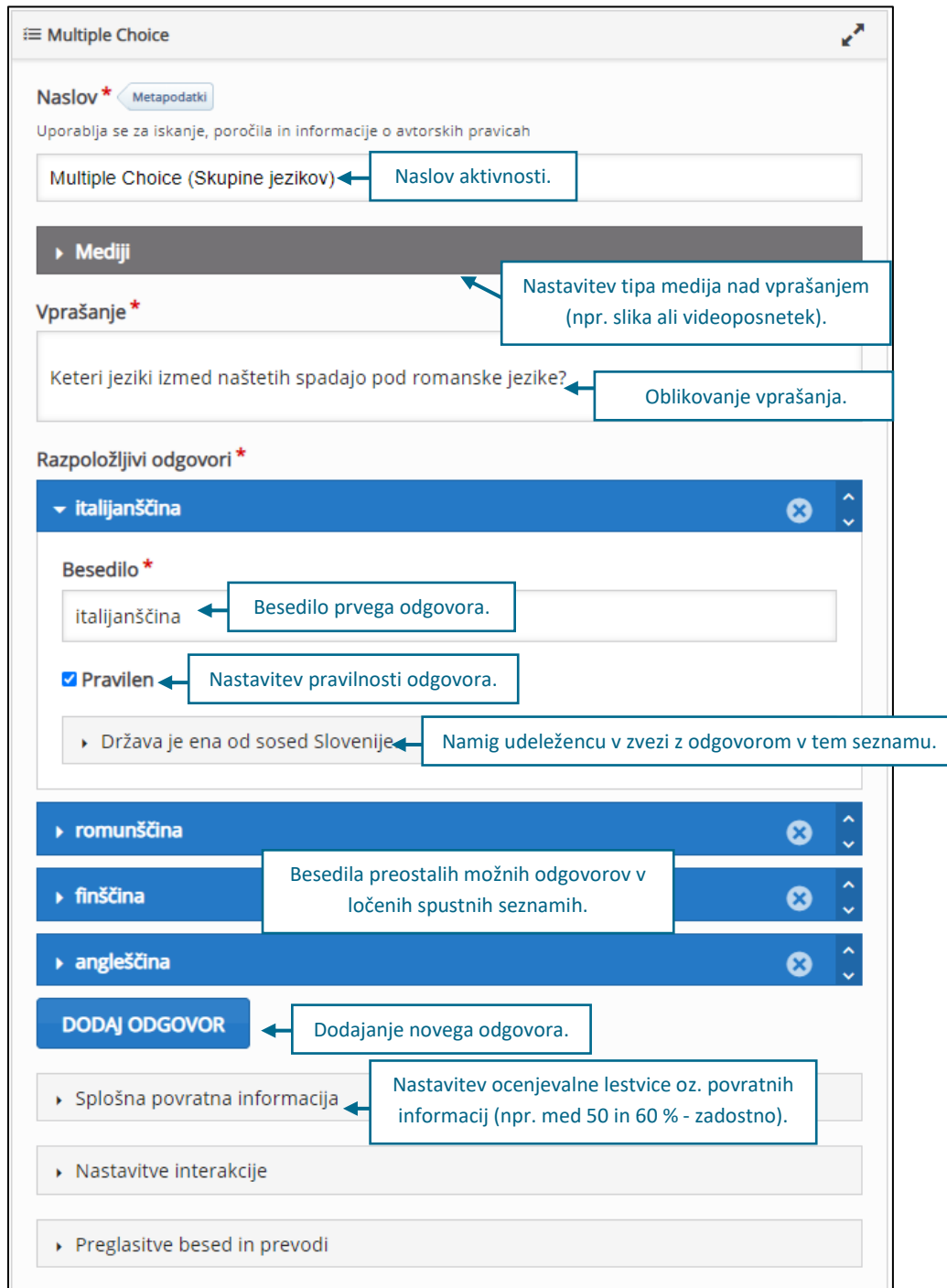
Kofein (C₈H₁₀N₄O₂) ← **Besedilo ob uspešni povezavi kartic para.**

Slika 41: Možnosti nastavitve v aktivnosti Memory Game (slov. Spomin)

2.31 **Multiple Choice (slov. Več izbir)**



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 42.



Multiple Choice

Naslov * Metapodatki
 Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah
 Multiple Choice (Skupine jezikov) ← Naslov aktivnosti.

▶ Mediji
 Nastavitev tipa medija nad vprašanjem (npr. slika ali videoposnetek).

Vprašanje *
 kateri jeziki izmed naštetih spadajo pod romanske jezike? ← Oblikovanje vprašanja.

Razpoložljivi odgovori *

▼ italijanščina
Besedilo *
 italijanščina ← Besedilo prvega odgovora.
 Pravilen ← Nastavitev pravilnosti odgovora.
 ▶ Država je ena od sosed Slovenije ← Namig udeležencu v zvezi z odgovorom v tem seznamu.

▶ romunščina
 ▶ finščina
 ▶ angleščina
 Besedila preostalih možnih odgovorov v ločenih spustnih seznamih.

DODAJ ODGOVOR ← Dodajanje novega odgovora.

▶ Splošna povratna informacija ← Nastavitev ocenjevalne lestvice oz. povratnih informacij (npr. med 50 in 60 % - zadostno).

▶ Nastavitve interakcije

▶ Preglasitve besed in prevodi

Slika 42: Možnosti nastavitev v aktivnosti Multiple Choice (slov. Več izbir)

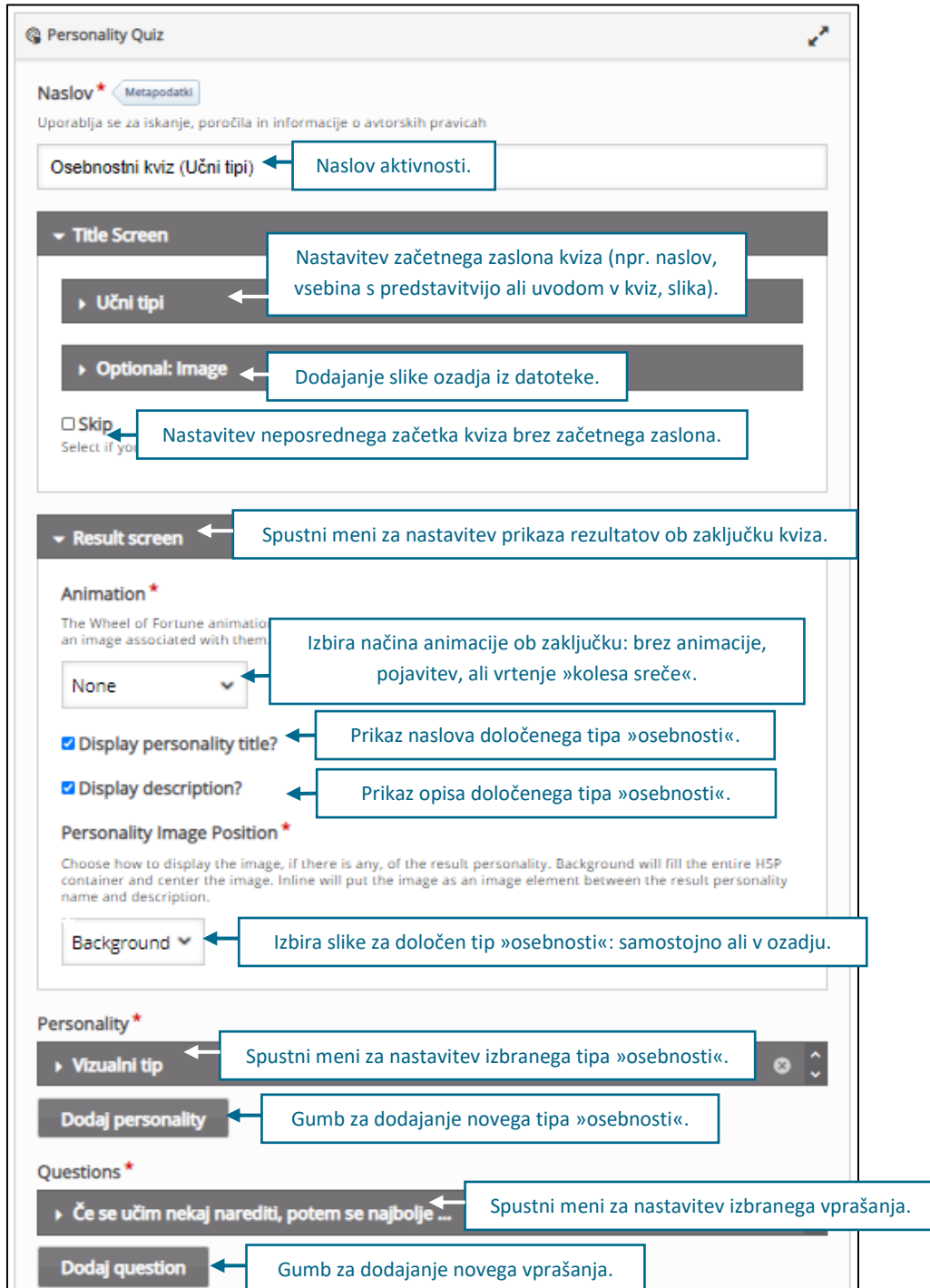
V razdelku **Nastavitve interakcije** lahko izvajalci dodatno vplivajo na interakcijo udeležencev z vsebino:

- **Omogoči gumb "Poskusi ponovno" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Omogoči gumb "Prikaži rešitev" [Da/Ne]:** omogoči prikaz rešitve. V tem primeru ponovno reševanje ni več mogoče.
- **Tip vprašanja [-, Določi samodejno, Potrditveno polje za več odgovorov, Izbirni gumb za en odgovor]:** izvajalec na tem mestu uredi videz okenca za podajanje odgovorov (npr. izbirni gumb za en odgovor, potrditveno polje za več odgovorov). Priporočena je izbira samodejne določitve glede na tip vprašanja.
- **Aktivnost oceni kot celoto [Da/Ne]:** aktivnost se oceni z 1 točko za celotno dejavnost. Nastavitev je smiselna predvsem ob vprašanjih z več možnimi odgovori.
- **Premešaj odgovore [Da/Ne]:** naključen prikaz odgovorov.
- **Pred ogledom rešitve je potrebno podati vse odgovore [Da/Ne]:** pred ogledom namiga za rešitev je treba odgovoriti na vprašanje.
- **Pred zaključkom aktivnosti zahtevaj potrditev [Da/Ne]:** pred oddajo odgovora zahteva potrditev.
- **Pred ponovitvijo aktivnosti zahtevaj potrditev [Da/Ne]:** pred ponovnim odgovorom zahteva potrditev.
- **Sprotno preverjaj vnesene odgovore [Da/Ne]:** sprotno preverjanje odgovorov. Nastavitev lahko obremenjuje delovanje spletne strani.
- **Prag za napredovanje [celo število]:** odstotek, ki je potreben za uspešen zaključek naloge.
- **Dosežene točke prikaži sproti [Da/Ne]:** udeležencem prikaže dosežene točke pri vsakem podanem odgovoru.

2.32 Personality Quiz (slov. Osebnostni kviz)



Aktivnost predstavlja posebno obliko kvizov, ki udeležencu vrnejo rezultat glede na najpogosteje izbran odgovor. Izvajalec tako določi vprašanja z odgovori, ki se razlikujejo glede na določene tipe (npr. osebnosti, vloge v timu). Podrobnosti nastavitve so opisane na slikah 43 in 44.



Personality Quiz

Naslov * Metapodatki

Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah

Osebnostni kviz (Učni tipi) ← Naslov aktivnosti.

Title Screen

Učni tipi ← Nastavitev začetnega zaslona kviza (npr. naslov, vsebina s predstavitevjo ali uvodom v kviz, slika).

Optional: Image ← Dodajanje slike ozadja iz datoteke.

Skip ← Nastavitev neposrednega začetka kviza brez začetnega zaslona.
Select if you

Result screen ← Spustni meni za nastavitev prikaza rezultatov ob zaključku kviza.

Animation *

The Wheel of Fortune animation
an image associated with them

None ↓ ← Izbira načina animacije ob zaključku: brez animacije, pojavitev, ali vrtenje »kolesa sreče«.

Display personality title? ← Prikaz naslova določenega tipa »osebnosti«.

Display description? ← Prikaz opisa določenega tipa »osebnosti«.

Personality Image Position *

Choose how to display the image, if there is any, of the result personality. Background will fill the entire H5P container and center the image. Inline will put the image as an image element between the result personality name and description.

Background ↓ ← Izbira slike za določen tip »osebnosti«: samostojno ali v ozadju.

Personality *

Vizualni tip ← Spustni meni za nastavitev izbranega tipa »osebnosti«.

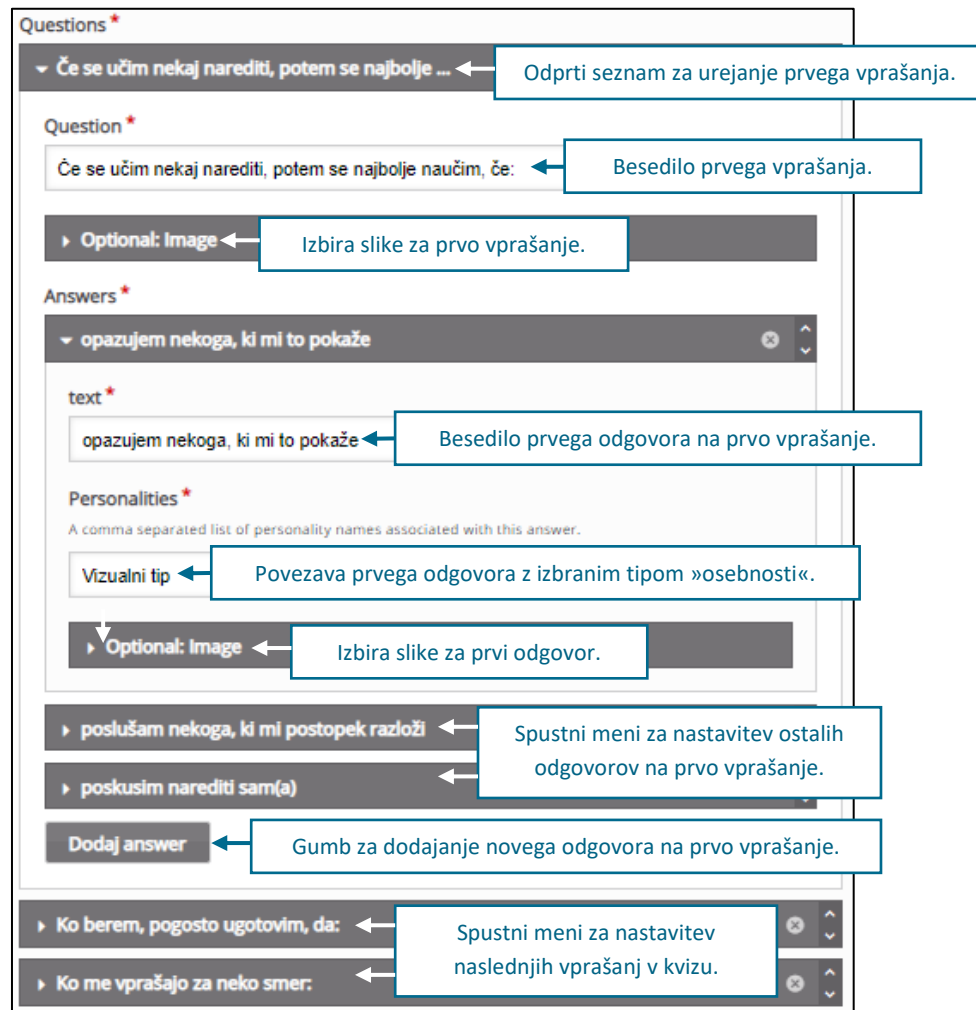
Dodaj personality ← Gumb za dodajanje novega tipa »osebnosti«.

Questions *

Če se učim nekaj narediti, potem se najbolje ... ← Spustni meni za nastavitev izbranega vprašanja.

Dodaj question ← Gumb za dodajanje novega vprašanja.

Slika 43: Možnosti nastavitve v aktivnosti Personality Quiz (slov. Osebnostni kviz)



Slika 44: Določitev vprašanj in odgovorov v aktivnosti Personality Quiz (slov. Osebnostni kviz)

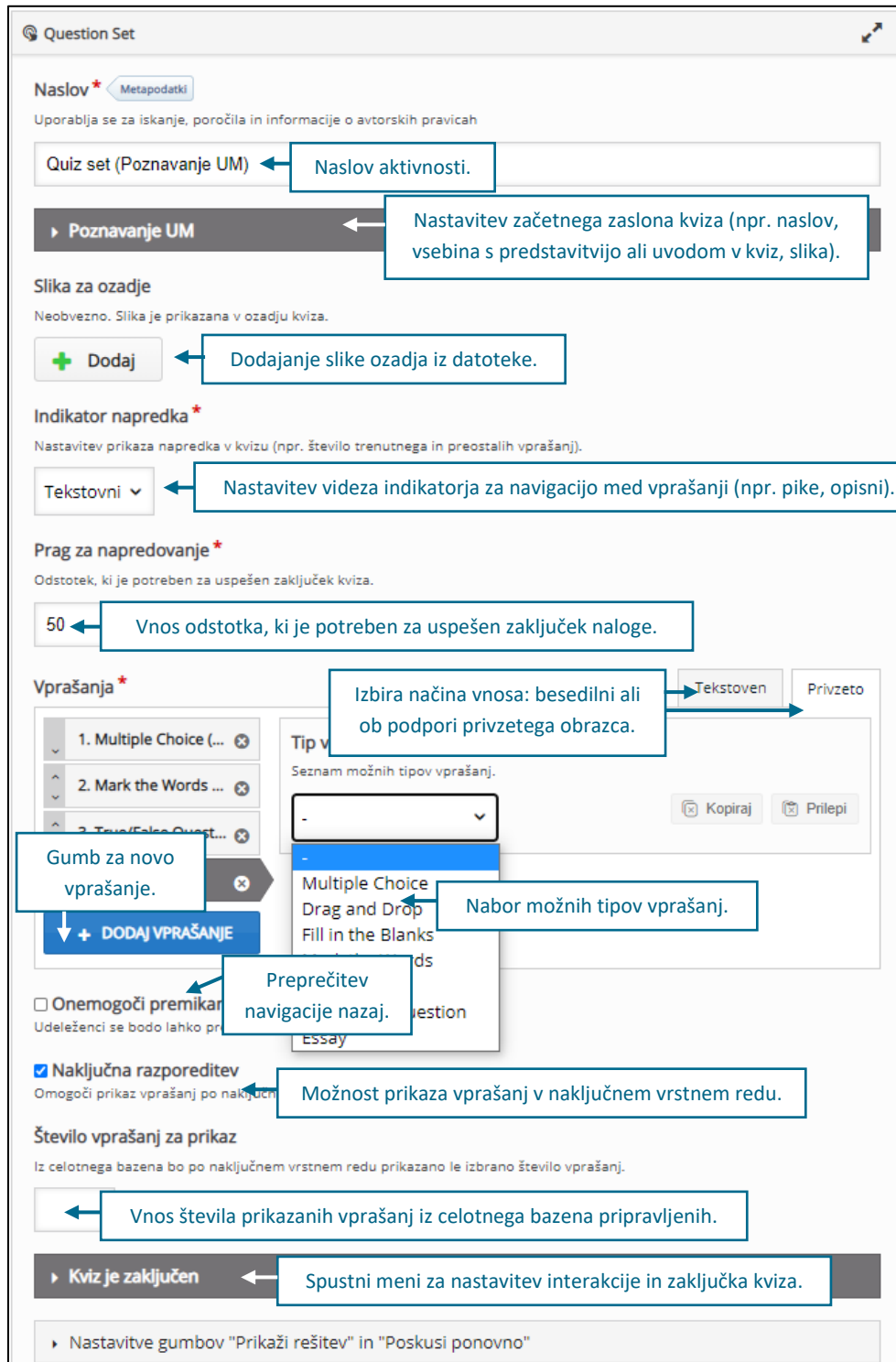
Izvajalci lahko dodatno vplivajo na interakcijo udeležencev z vsebino:

- **Besedilo gumba Začetek (angl. Start) [besedilo]:** določi besedilo gumba za začetek kviza.
- **Besedilo napredka (angl. Progress text) [besedilo]:** določi besedilo za vizualizacijo napredka za ogled strani. @question in @total sta spremenljivki.
- **Besedilo gumba Ponovi kviz (angl. Retake) [besedilo]:** določi besedilo gumba za ponovno reševanje kviza.
- **Animacije (angl. Animation) [Da/Ne]:** omogoči prikaz animacij v kvizu.
- **Barva gumbov (angl. Button Accent) [izbira barve]:** določi barvo obrobe gumbov in barvo polnila animacij v kvizu.
- **Barva indikatorja napredka (angl. Progressbar Color) [izbira barve]:** določi barvo indikatorja napredka.

2.33 Question Set (slov. Kviz)



Alternativa obstoječi Moodlevi aktivnosti *Kviz* (✓) predstavlja istoimenska aktivnost pod okriljem H5P. Izvajalcu omogoča ustvarjanje kviza na podlagi zbirke različnih tipov vprašanj (več izbir, povleci in spusti, vpiši besedo ipd.), pri čemer lahko uporabi že pripravljene aktivnosti (slika 45).



The screenshot shows the configuration page for a Moodle Question Set. The interface includes several sections with various settings and options, each annotated with a callout box:

- Naslov:** A text input field containing "Quiz set (Poznavanje UM)". Annotation: "Naslov aktivnosti."
- Poznavanje UM:** A dropdown menu. Annotation: "Nastavitev začetnega zaslona kviza (npr. naslov, vsebina s predstavitvijo ali uvodom v kviz, slika)."
- Slika za ozadje:** A section with a "Dodaj" button. Annotation: "Dodajanje slike ozadja iz datoteke."
- Indikator napredka:** A dropdown menu set to "Tekstovni". Annotation: "Nastavitev videza indikatorja za navigacijo med vprašanji (npr. pike, opisni)."
- Prag za napredovanje:** A text input field containing "50". Annotation: "Vnos odstotka, ki je potreben za uspešen zaključek naloge."
- Vprašanja:** A section with a list of question types and a "DODAJ VPRAŠANJE" button. Annotations:
 - "Izbira načina vnosa: besedilni ali ob podpori privzetega obrazca." (referring to "Tekstoven" and "Privzeto" tabs)
 - "Gumb za novo vprašanje." (referring to the "+ DODAJ VPRAŠANJE" button)
 - "Nabor možnih tipov vprašanj." (referring to the list of question types)
 - "Preprečitev navigacije nazaj." (referring to the "Onemogoči premikanje" checkbox)
 - "Možnost prikaza vprašanj v naključnem vrstnem redu." (referring to the "Naključna razporeditev" checkbox)
- Število vprašanj za prikaz:** A text input field. Annotation: "Vnos števila prikazanih vprašanj iz celotnega bazena pripravljenih."
- Kviz je zaključen:** A dropdown menu. Annotation: "Spustni meni za nastavitev interakcije in zaključka kviza."
- Nastavitve gumbov:** A section with options for "Prikaži rešitev" and "Poskusi ponovno".

Slika 45: Možnosti nastavitve v aktivnosti Question Set (slov. Kviz)

Dodatno lahko izvajalci v razdelku **Zaključeno** določijo videz končnega zaslona, vnesejo ocenjevalno lestvico in vplivajo na interakcijo vsebin, v razdelku **Nastavitve gumbov "Prikaži rešitev" in "Poskusi ponovno"** pa uredijo nastavitve gumbov *Potrdi*, *Pokaži rešitev* in *Poskusi ponovno*:

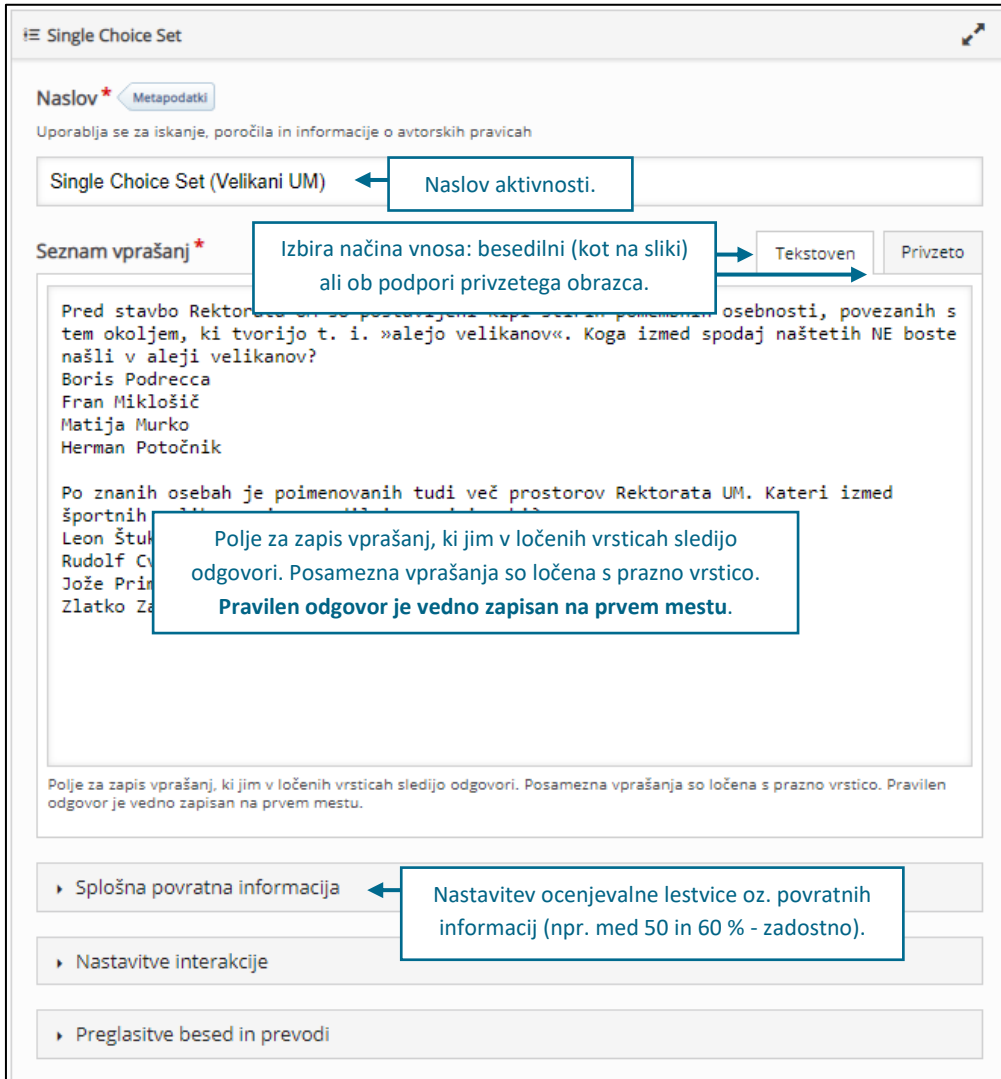
- **Prikaži rezultate [Da/Ne]:** prikaže rezultate aktivnosti.
- **Prikaži gumb z rešitvijo [Da/Ne]:** na končnem zaslonu prikaže gumb z rešitvijo.
- **Prikaži gumb za ponovitev reševanja [Da/Ne]:** na končnem zaslonu prikaže gumb za ponovitev reševanja.
- **Sporočilo o koncu kviza [besedilo]:** vnose besedila za sporočilo o koncu kviza, ko je onemogočen izpis rezultatov.
- **Naslov povratne informacije [besedilo]:** vnose besedila za sporočilo po koncu kviza, ko udeleženec reši vsa vprašanja.
- **Splošna povratna informacija [besedilo]:** nastavitve ocenjevalne lestvice oz. povratnih informacij (npr. med 50 in 60 % - Zadostno).
- **Besedilo za gumb "Prikaži rešitev" [besedilo]:** vnos besedila za videz gumba *Prikaži rešitev*.
- **Besedilo za gumb "Poskusi ponovno" [besedilo]:** vnos besedila za videz gumba *Poskusi ponovno*.
- **Besedilo gumba "Potrdi" [besedilo]:** vnos besedila za videz gumba *Potrdi*.
- **Predvajaj videoposnetek ob zaključku kviza [Da/Ne]:** ob zaključku kviza predvaja videoposnetek.
- **Omogoči gumb za preskok videoposnetka [Da/Ne]:** videoposnetek je možno preskočiti in nadaljevati z aktivnostjo.
- **Besedilo gumba za preskok videoposnetka [besedilo]:** vnos besedila za videz gumba *Preskoči videoposnetek*.
- **Posnetek po uspešni rešitvi kviza [videoposnetek]:** datoteka z videoposnetkom za predvajanje ob uspešnem zaključku kviza.
- **Posnetek po neuspešni rešitvi kviza [videoposnetek]:** datoteka z videoposnetkom za predvajanje ob neuspešnem zaključku kviza.
- **Določi prikaz gumba "Preveri" [Da/Ne]:** prikaži gumb za preverjanje rezultatov. Sicer se naloge točkujejo samodejno in sprti.
- **Določi prikaz gumba "Prikaži rešitev" [-, Omogoči, Onemogoči]:** omogoči gumb za prikaz rešitve pri vseh vprašanjih.
- **Določi prikaz gumba "Poskusi ponovno" [-, Omogoči, Onemogoči]:** omogoči gumb za ponovno opravljanje aktivnosti pri vseh vprašanjih.

2.34 **Single Choice Set (slov. Izbira pravilnega odgovora)**



Pri tej aktivnosti morajo udeleženci med ponujenimi odgovori izbrati pravilnega. Izvajalec lahko izbira med pripravo **enega** ali **zbirke vprašanj**. Med ponujenimi odgovori je lahko pravilen samo eden, 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**, kot na sliki 46, ali s **privzetim obrazcem**, v katerem so posamezne vrstice razdeljene na manjša okna. Prvi način je posebej primeren za digitalizacijo že obstoječih vprašanj iz besedilnih dokumentov (npr. format .doc), ki bi jih želel izvajalec prenesti v interaktivno obliko.



The screenshot shows the configuration interface for a 'Single Choice Set' activity. It includes a title field, a list of questions, and several configuration options. Annotations in blue boxes point to specific features:

- Naslov aktivnosti.** points to the title field containing 'Single Choice Set (Velikani UM)'.
- Izbira načina vnosa: besedilni (kot na sliki) ali ob podpori privzetega obrazca.** points to the 'Tekstoven' and 'Privzeto' radio buttons.
- 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.** points to the question text area.
- Nastavitev ocenjevalne lestvice oz. povratnih informacij (npr. med 50 in 60 % - zadostno).** points to the 'Splošna povratna informacija' dropdown menu.

Slika 46: Možnosti nastavitve v aktivnosti Single Choice Set (slov. Izbira pravilnega odgovora)

Dodatno lahko izvajalci v razdelku **Splošna povratna informacija** nastavijo ocenjevalno lestvico za povratne informacije udeležencem, interakcijo vsebin pa določijo v razdelku **Nastavitve interakcije**:

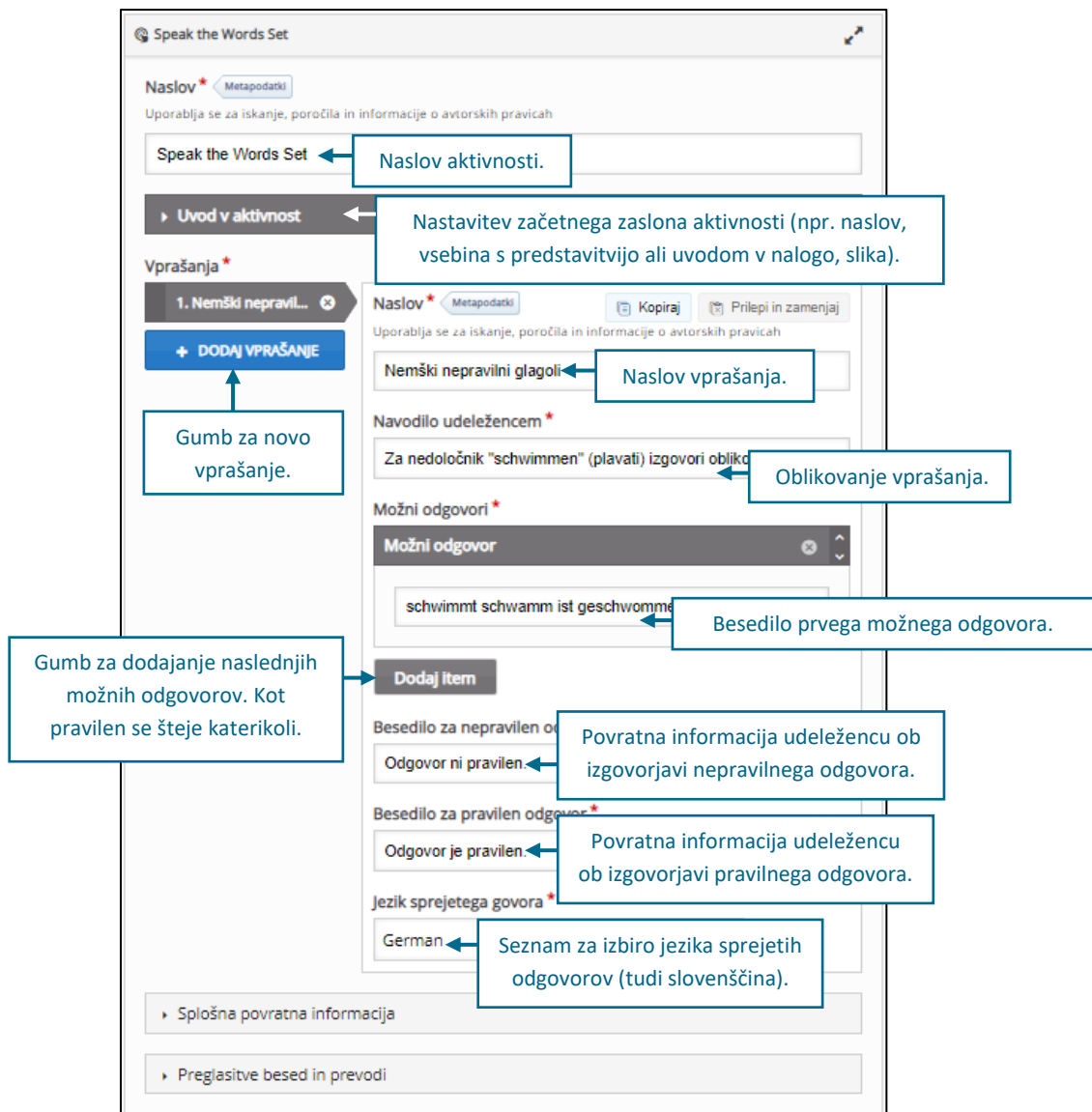
- **Samodejno prestavi na naslednje vprašanje [Da/Ne]:** ko udeleženec odgovori na vprašanje, se samodejno prikaže naslednje vprašanje. V nasprotnem primeru mora izbrati možnost naprej.
- **Premor za pravilnim odgovorom [celo število]:** ob pravilnem odgovoru premor v milisekundah do naslednjega vprašanja.
- **Premor za nepravilnim odgovorom [celo število]:** ob napačnem odgovoru posledek v milisekundah do naslednjega vprašanja.
- **Omogoči zvočne efekte [Da/Ne]:** omogoči zvočne efekte (npr. piski) ob interakciji uporabnika.
- **Omogoči gumb "Poskusi ponovno" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Omogoči gumb "Prikaži rešitev" [Da/Ne]:** omogoči prikaz rešitev.
- **Prag za napredovanje [celo število]:** odstotek, ki je potreben za uspešen zaključek naloge.

2.35 *Speak the Words Set* (slov. Izgovorjava besedila)



Aktivnost omogoča odgovarjanje na vprašanja z govorom, pri čemer lahko izvajalec sam določa namen aktivnosti (npr. ustrezna izgovorjava, širina besednega zaklada, poznavanje terminologije).

Izvajalec po ustaljenem postopku dela z H5P zastavi vprašanje, napiše odgovor, doda povratno informacijo za pravilen oz. nepravilen odgovor in na koncu izbere še jezik sprejetega odgovora, na podlagi katerega bo orodje določilo zbirko možnih rešitev v posameznem jeziku (slika 47).



Slika 47: Možnosti nastavitve v aktivnosti *Speak the Words Set* (slov. Izgovorjava besedila)

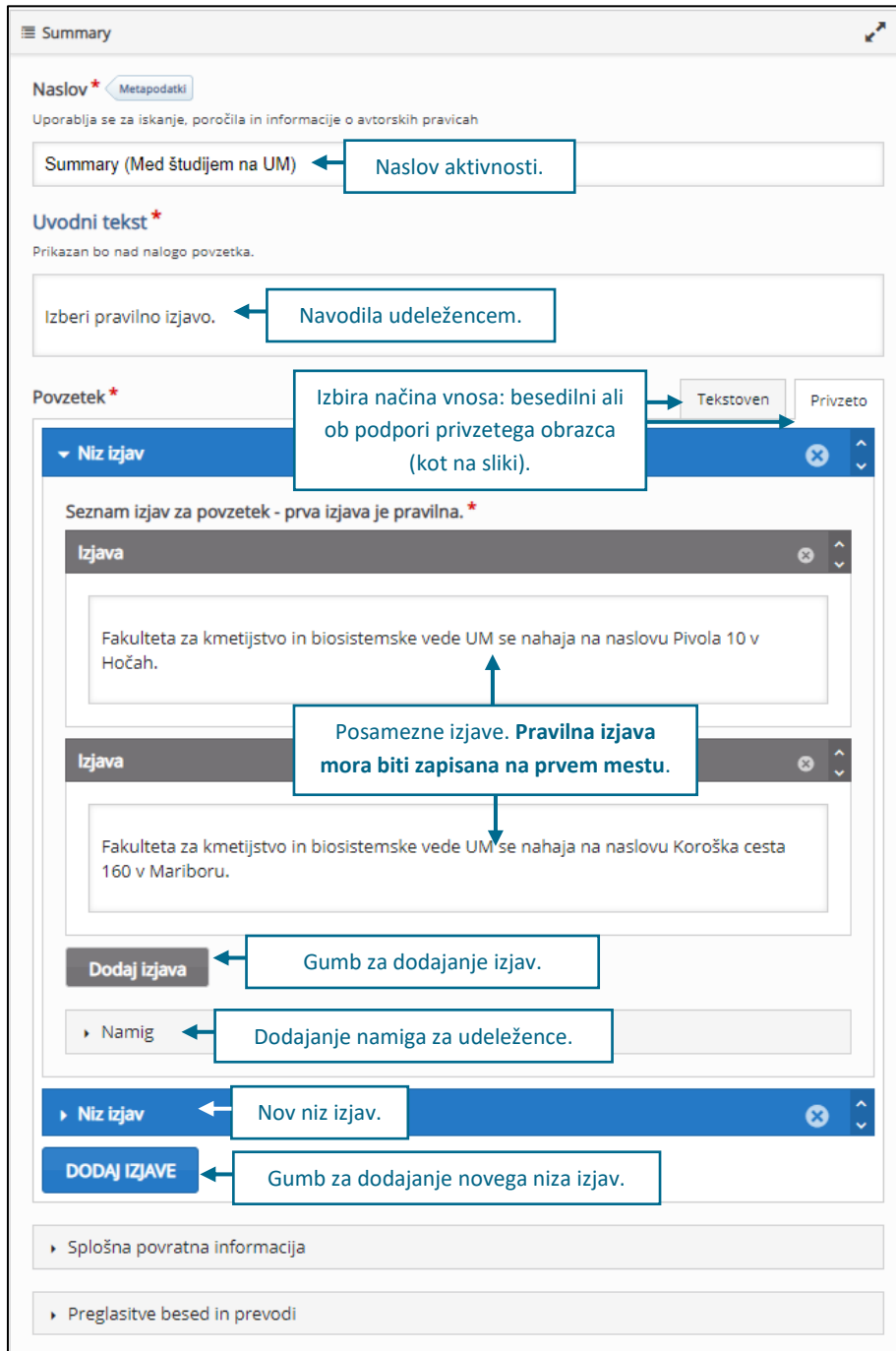
2.36 *Summary* (slov. Povzetek)



Ob podpori aktivnosti *Povzetek* udeleženci preverijo naučeno vsebino z 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 48). Podobno kot v aktivnosti *Izbira pravilnega odgovora* lahko trditve vnese na dva načina – **tekstovno** ali s **privzetim obrazcem**.




The screenshot shows the 'Summary' activity configuration page. Key elements and their annotations are as follows:

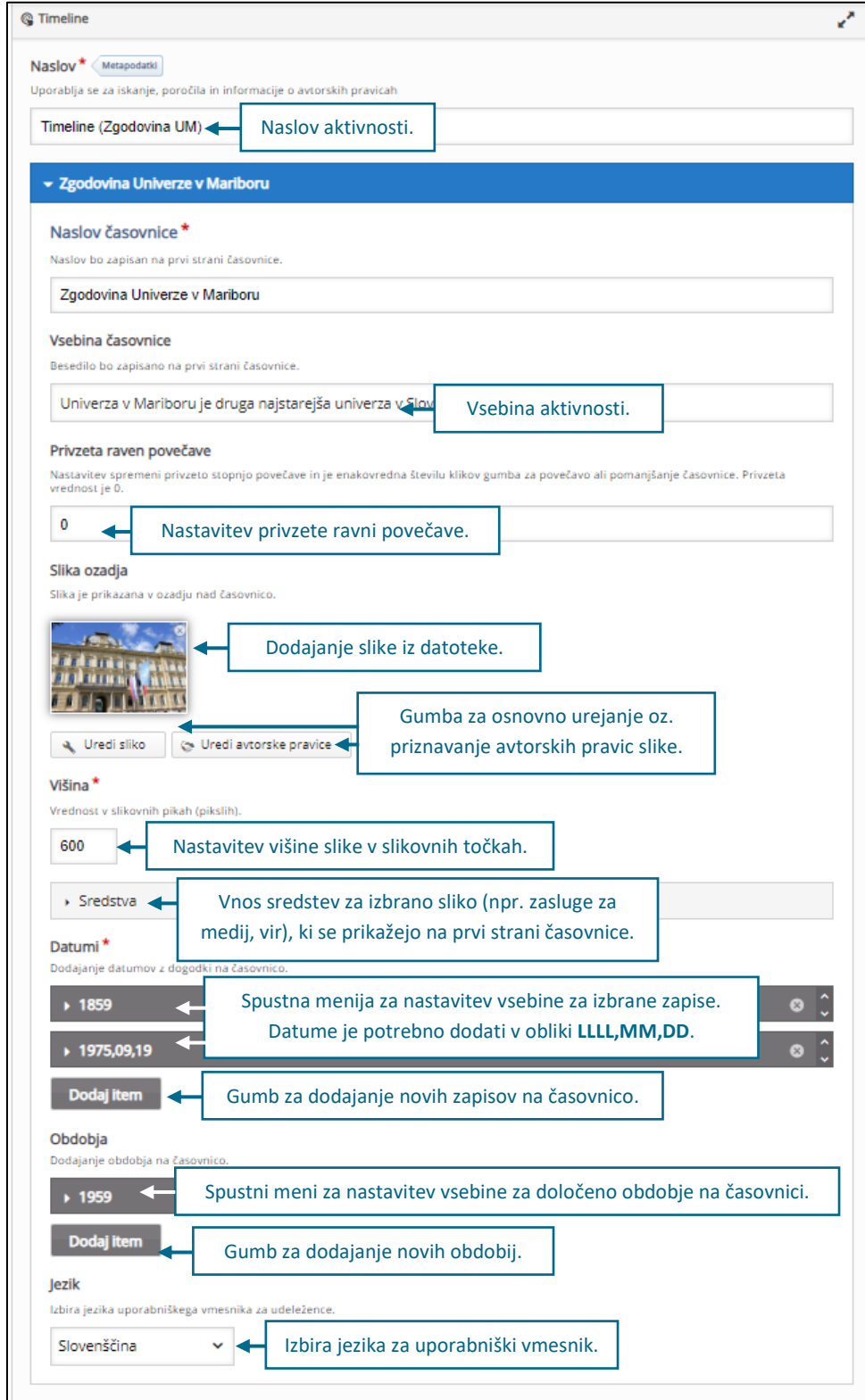
- Naslov** (Title): A text field containing 'Summary (Med študijem na UM)'. An annotation points to it with the text 'Naslov aktivnosti.'
- Uvodni tekst** (Introductory text): A text field containing 'Izberi pravilno izjavo.'. An annotation points to it with the text 'Navodila udeležencem.'
- Povzetek** (Summary): A section with a dropdown menu 'Niz izjav' (List of statements) set to 'Tekstoven' (Text-based). An annotation points to this section with the text 'Izbira načina vnosa: besedilni ali ob podpori privzetega obrazca (kot na sliki).' (Choice of input method: text-based or with the support of a pre-filled form (as in the picture)).
- Seznam izjav za povzetek** (List of statements for summary): A list of two statements. The first is 'Fakulteta za kmetijstvo in biosistemske vede UM se nahaja na naslovu Pivola 10 v Hočah.' and the second is 'Fakulteta za kmetijstvo in biosistemske vede UM se nahaja na naslovu Koroška cesta 160 v Mariboru.' An annotation points to the first statement with the text 'Posamezne izjave. Pravilna izjava mora biti zapisana na prvem mestu.' (Individual statements. The correct statement must be recorded in the first position).
- Dodaj izjava** (Add statement): A button. An annotation points to it with the text 'Gumb za dodajanje izjav.' (Button for adding statements).
- Namig** (Hint): A button. An annotation points to it with the text 'Dodajanje namiga za udeležence.' (Adding a hint for participants).
- Niz izjav** (List of statements): A dropdown menu. An annotation points to it with the text 'Nov niz izjav.' (New list of statements).
- DODAJ IZJAVE** (ADD STATEMENTS): A button. An annotation points to it with the text 'Gumb za dodajanje novega niza izjav.' (Button for adding a new list of statements).

Slika 48: Možnosti nastavitve v aktivnosti Summary (slov. Povzetek)

Dodatno lahko izvajalci v razdelku **Splošna povratna informacija** nastavijo ocenjevalno lestvico za povratne informacije udeležencem, ki se jim izpišejo ob zaključku aktivnosti.

2.37 Timeline (slov. Časovnica)

 Aktivnost omogoča zapis oz. umestitev dogodkov z opisi in dodatnimi informacijami na časovnico oz. časovno os. Izvajalec oblikuje naslov in vsebino začetnega zaslona, nato pa na časovnico doda zapise dogodkov, ki jih lahko dodatno kategorizira po obdobjih (slika 49).



Timeline

Naslov* Metapodatki
Uporablja se za iskanje, poročila in informacije o avtorskih pravicah


Timeline (Zgodovina UM) ← Naslov aktivnosti.

Zgodovina Univerze v Mariboru

Naslov časovnice*
Naslov bo zapisan na prvi strani časovnice.
Zgodovina Univerze v Mariboru

Vsebina časovnice
Besedilo bo zapisano na prvi strani časovnice.
Univerza v Mariboru je druga najstarejša univerza v Slov. ← Vsebina aktivnosti.

Privzeta raven povečave
Nastavitev spremeni privzeto stopnjo povečave in je enakovredna številu klikov gumba za povečavo ali pomanjšanje časovnice. Privzeta vrednost je 0.
0 ← Nastavitev privzete ravni povečave.

Slika ozadja
Slika je prikazana v ozadju nad časovnico.
 ← Dodajanje slike iz datoteke.
Uredi sliko Uredi avtorske pravice ← Gumba za osnovno urejanje oz. priznavanje avtorskih pravic slike.

Višina*
Vrednost v slikovnih pikah (piksljih).
600 ← Nastavitev višine slike v slikovnih točkah.

Sredstva
Vnos sredstev za izbrano sliko (npr. zasluge za medij, vir), ki se prikažejo na prvi strani časovnice.

Datumi*
Dodajanje datumov z dogodki na časovnico.
1859 ← Spustna menija za nastavitev vsebine za izbrane zapise.
1975,09,19 ← Datume je potrebno dodati v obliki LLLL,MM,DD.
Dodaj item ← Gumb za dodajanje novih zapisov na časovnico.

Obdobja
Dodajanje obdobja na časovnico.
1959 ← Spustni meni za nastavitev vsebine za določeno obdobje na časovnici.
Dodaj item ← Gumb za dodajanje novih obdobj.

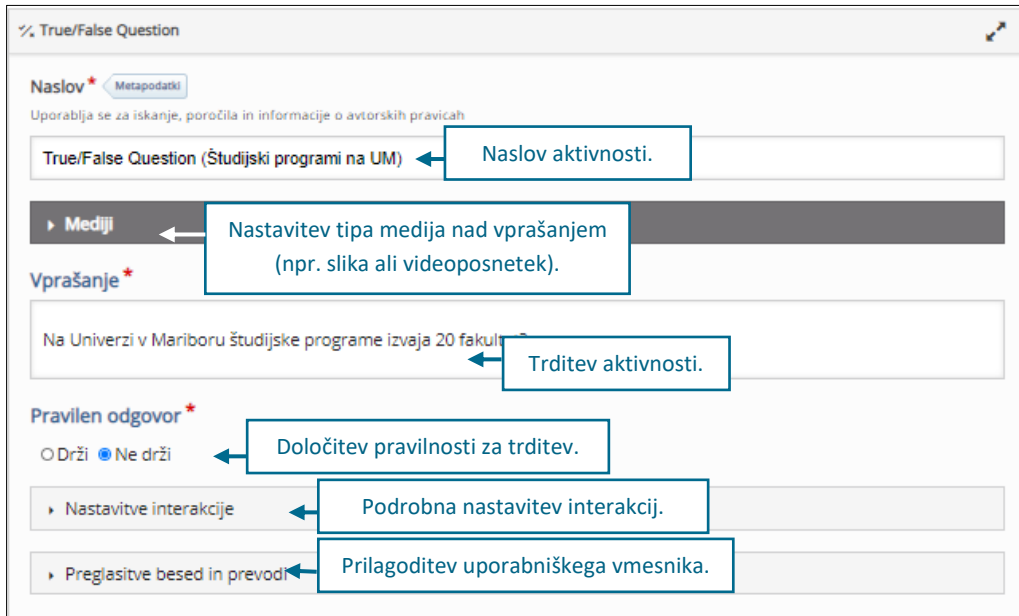
Jezik
Izbira jezika uporabniškega vmesnika za udeležence.
Slovenščina ← Izbira jezika za uporabniški vmesnik.

Slika 49: Možnosti nastavitve v aktivnosti Timeline (slov. Časovnica)

2.38 True/False Question (slov. Drži/Ne drži)



Naslednja možnost za pripravo vprašanj je aktivnost *Drži/Ne drži*, pri kateri izvajalec za posamezno trditev določi pravilnost odgovora. Podrobnosti posameznih nastavitv so označene na sliki 50.



The screenshot shows the configuration interface for a 'True/False Question' activity. It includes the following elements and callouts:

- Naslov *** (Title): A text input field containing 'True/False Question (Študijski programi na UM)'. Callout: 'Naslov aktivnosti.'
- Mediji** (Media): A dropdown menu. Callout: 'Nastavitev tipa medija nad vprašanjem (npr. slika ali videoposnetek).'
- Vprašanje *** (Question): A text input field containing 'Na Univerzi v Mariboru študijske programe izvaja 20 fakultet'. Callout: 'Trditev aktivnosti.'
- Pravilen odgovor *** (Correct answer): Radio buttons for 'Drži' (selected) and 'Ne drži'. Callout: 'Določitev pravilnosti za trditev.'
- Nastavitve interakcije** (Interaction settings): A dropdown menu. Callout: 'Podrobna nastavitve interakcij.'
- Preglasitve besed in prevodi** (Language and translation settings): A dropdown menu. Callout: 'Prilagoditev uporabniškega vmesnika.'

Slika 50: Možnosti nastavitv v aktivnosti True/False Question (slov. Drži/Ne drži)

V razdelku **Nastavitve interakcije** lahko izvajalci dodatno vplivajo na interakcijo med udeleženci in vsebino z naslednjimi ukazi:

- **Omogoči gumb "Poskusi ponovno" [Da/Ne]:** udeležencem se prikaže gumb za ponovno opravljanje aktivnosti.
- **Omogoči gumb "Prikaži rešitev" [Da/Ne]:** omogoči gumb za prikaz rešitve. V tem primeru ponovno reševanje ni več mogoče.
- **Pred oddajo odgovora z gumbom "Preveri" zahtevaj potrditev [Da/Ne]:** pred oddajo odgovora zahteva potrditev.
- **Pred ponovitvijo aktivnosti z gumbom "Poskusi ponovno" zahtevaj potrditev [Da/Ne]:** pred ponovitvijo aktivnosti zahteva potrditev.
- **Sprotno preverjanje odgovorov [Da/Ne]:** sprotno preverjanje odgovorov. Nastavitev lahko obremenjuje delovanje spletne strani.
- **Povratna informacija za pravilni odgovor [zapis odgovora]:** povratna informacija udeležencu za pravilen odgovor.
- **Povratna informacija za nepravilni odgovor [zapis odgovora]:** povratna informacija udeležencu za nepravilen odgovor.

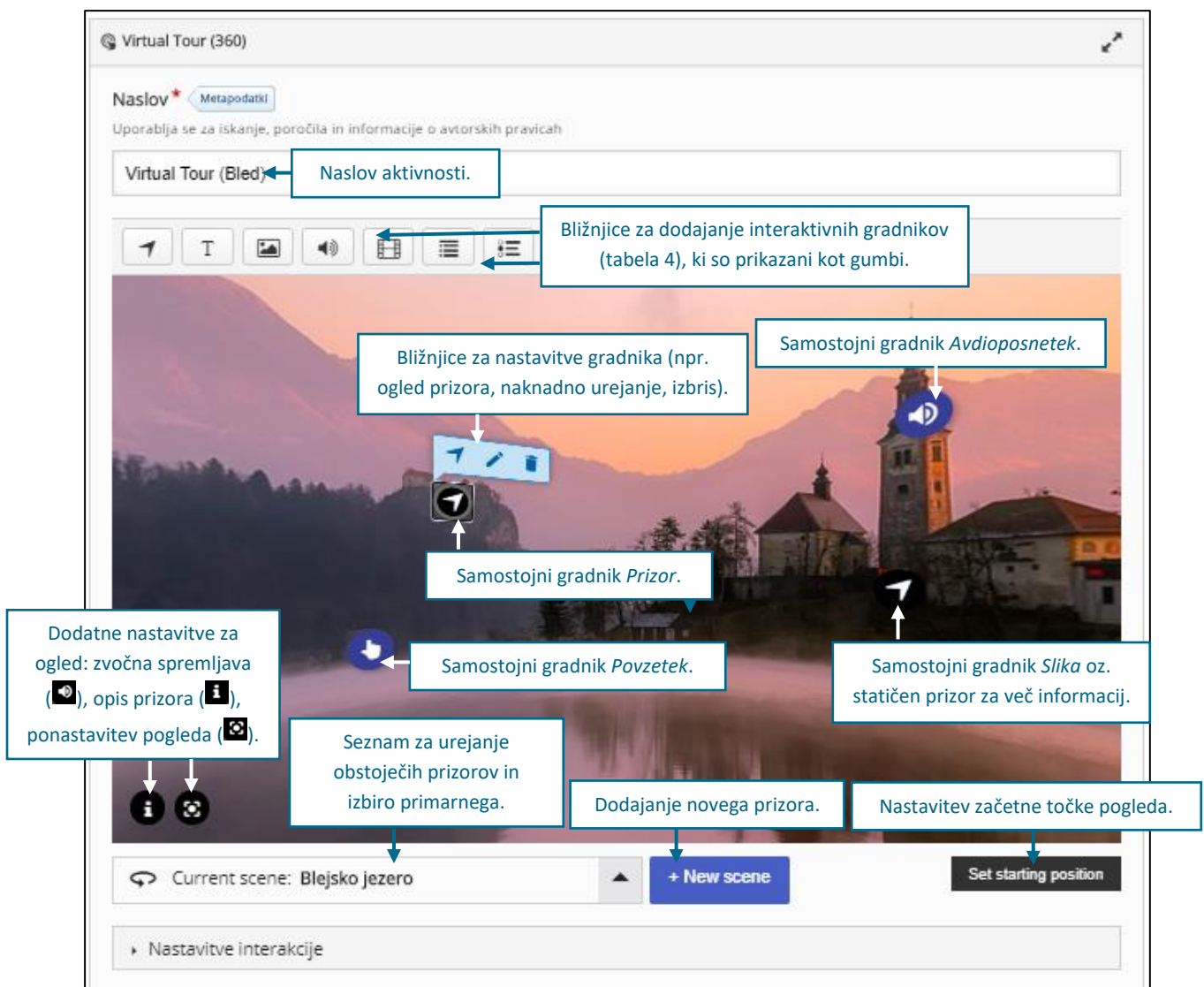
2.39 Virtual Tour (slov. Virtualen ogled)



Aktivnost omogoča prikaz prizora s kombinacijo slik (npr. 360-stopinskih, panoramskih) in navigacijskih točk za poustvarjanje virtualnega sprehoda po opazovanem (npr. prostoru, območju).








Izvajalec najprej doda sliko primarnega prizora (360° sliko oz. statično), na katero veže ostale gradnike (npr. slike, zvočne posnetke, aktivnosti za udeležence) ali dodatne prizore (slika 51). Dodatno lahko nastavlja interakcijo vsebin v razdelku **Nastavitve interakcije**:

- **Splošen avdioposnetek [datoteka z avdioposnetkom]:** dodajanje splošnega avdioposnetka za spremljavo prizorov.
- **Kakovost prikazovanja prizorov [Visoka kakovost (128x128), Srednja kakovost (64x64), Nizka kakovost (16x16)]:** nastavev kakovosti oz. velikosti prikazovanja slik posameznih prizorov.



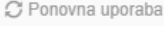

Slika 51: Možnosti nastavitve v aktivnosti Virtual Tour (slov. Virtualen ogled)

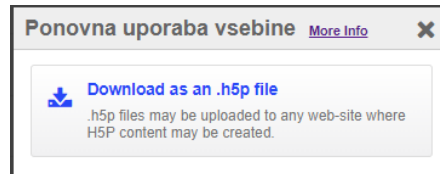
Tabela 4: Orodna vrstica z bližnjicami za dodajanje drugih gradnikov v Virtualen sprehod

Simbol gradnika	Pomen
 <i>Go To Scene</i>	Nov prizor (statična slika ali 360-stopinjska slika).
 <i>Text</i>	Besedilo.
 <i>Image</i>	Slika iz datoteke.
 <i>Audio</i>	Zvočni posnetek iz datoteke ali s spletne povezave.
 <i>Video</i>	Videoposnetek iz datoteke ali s spletne povezave.
 <i>Summary</i>	Aktivnost <i>Povzetek</i> .
 <i>Single Choice Set</i>	Aktivnost <i>Izbira pravega odgovora</i> .

3. Vključitev obstoječe aktivnosti

Izvajalec učne enote lahko že pripravljeno vsebino v Moodle UM najenostavneje prenese iz datoteke (v formatu ».h5p«).


Datoteko z vsebino posamezne aktivnosti je dosegljiva s pomočjo gumba , ki se nahaja neposredno pod vsebino. Pri tem izvajalec v pogovornem oknu izbere možnost »Download as an .h5p file« (slika 52). Datoteko je sicer možno prenesti tudi z gumbom  med urejanjem dejavnosti H5P.

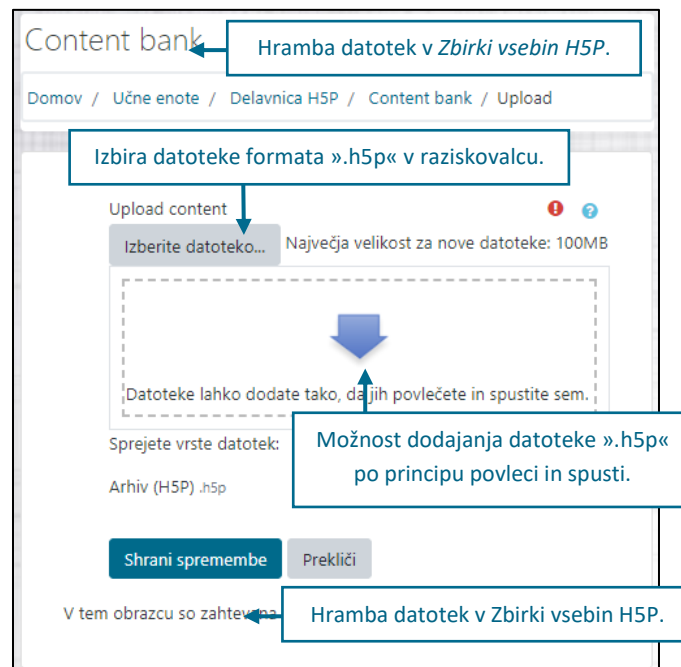


Slika 52: Pogovorno okno z dvema načinoma ponovne uporabe: prenos v datoteko ali kopiranje vsebine

Aktivnost v H5P je možno izvoziti v obliki datoteke v zapisu ».h5p«, če je v *Nastavitvah > Možnosti H5P* omogočena možnost *Omogoči prenos* in če prenosov ni onemogočil administrator.

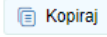
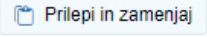
3.1 Uvoz iz datoteke (angl. *Upload*)

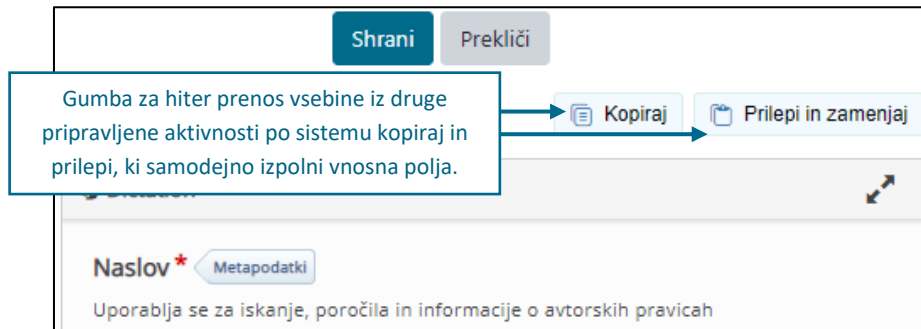
Uvoz aktivnosti iz datoteke nato sledi po že znanem postopku priprave nove dejavnosti v Moodle UM (slika 1), le da izvajalec izbere možnost  (slika 53). Uvoz je možen le za vsako datoteko oz. aktivnost posebej.



Slika 53: 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  in , ki se nahajata v zgornjem delu okna ob urejanju vsebine (slika 54). Možnost je posebej uporabna, ko želi izvajalec na hitro podvojiti vsebino že pripravljene aktivnosti H5P. Polja v obrazcu s prilepljenimi informacijami se namreč izpolnijo samodejno.




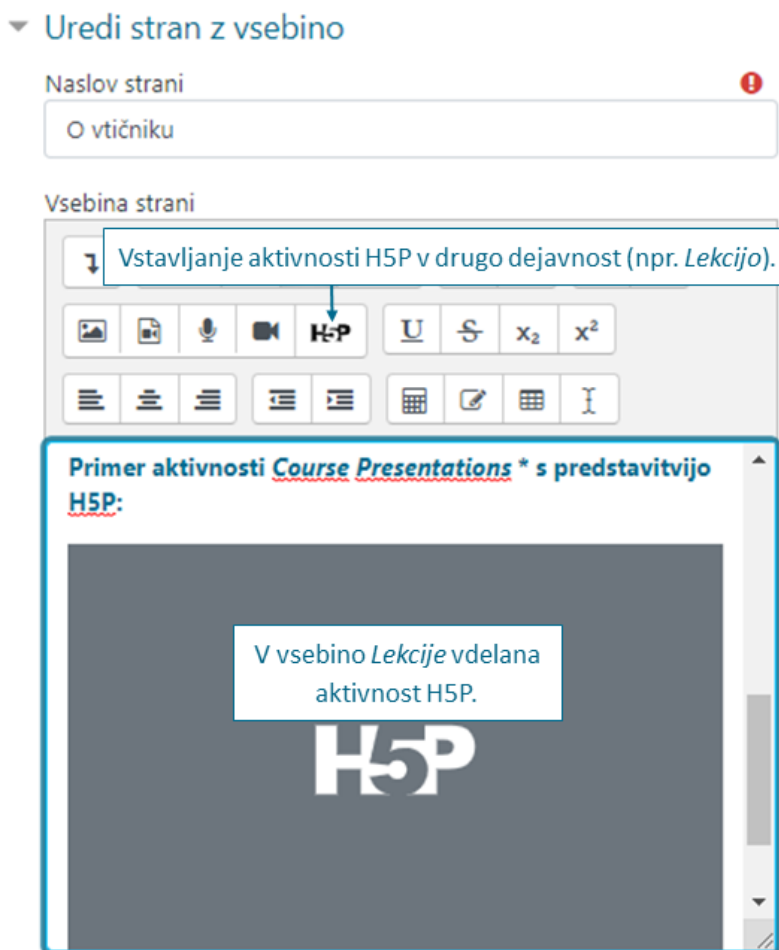
Slika 54: Podvojitve vsebin z bližnjico »Prilepi in zamenjaj« (angl. *Paste & Replace*)

4. Vdelava aktivnosti

Izvajalci lahko že pripravljene interaktivne vsebine (npr. z drugih spletnih strani) vključijo v svojo učno enoto v Moodle UM s pomočjo urejevalnika Atto ali s funkcijo vdelaj (angl. *embed*).

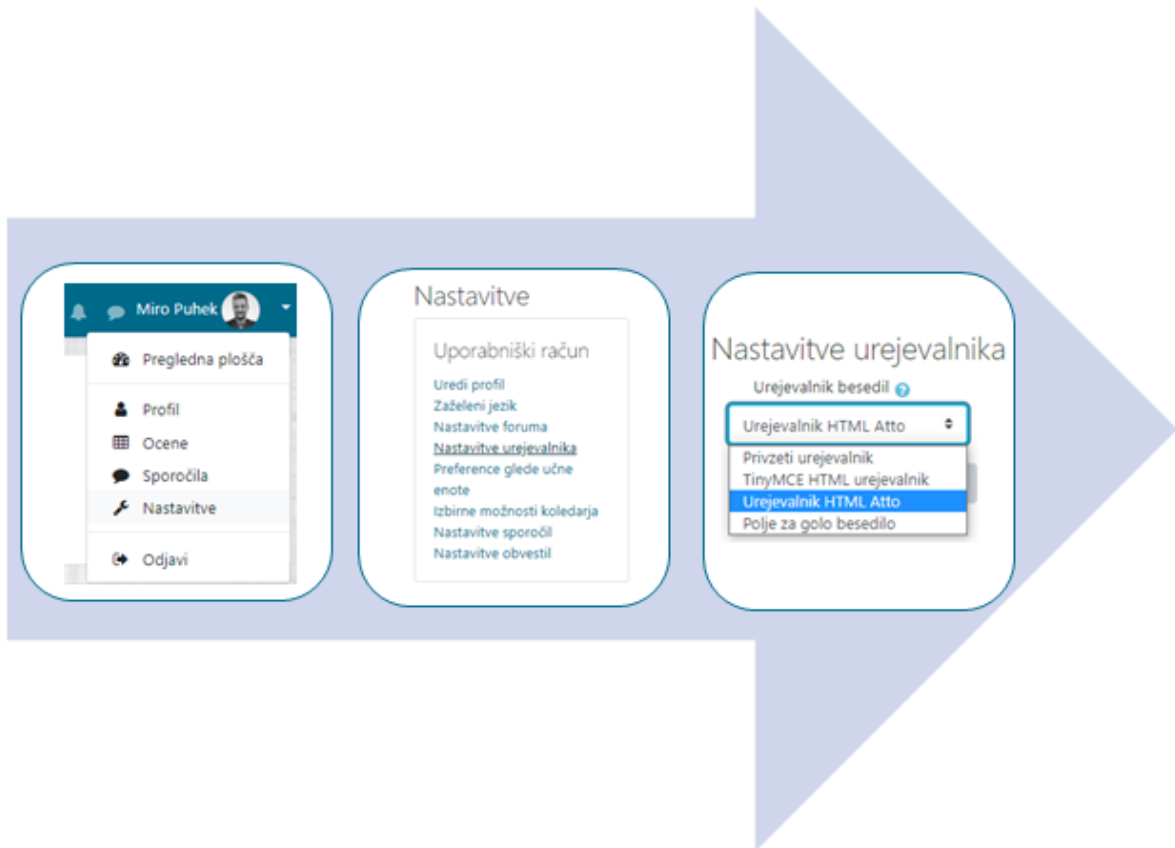
4.1 Vdelava aktivnosti z urejevalnikom Atto

Najenostavnejšo vdelavo aktivnosti H5P na drugo stran omogoča urejevalnik Atto. Izvajalec vsebino doda ob podpori gumba , kjer v pogovornem oknu izbere datoteko iz *Zbirke vsebin H5P* ali spletno povezavo (URL) do vsebine na drugem mestu (slika 55). Gumb se nahaja v urejevalniku izbrane dejavnosti (npr. Stran, Lekcija), pogoj za prikaz pa je vklopljen urejevalnik Atto.




Slika 55: Vdelava aktivnosti H5P s pomočjo urejevalnika Atto

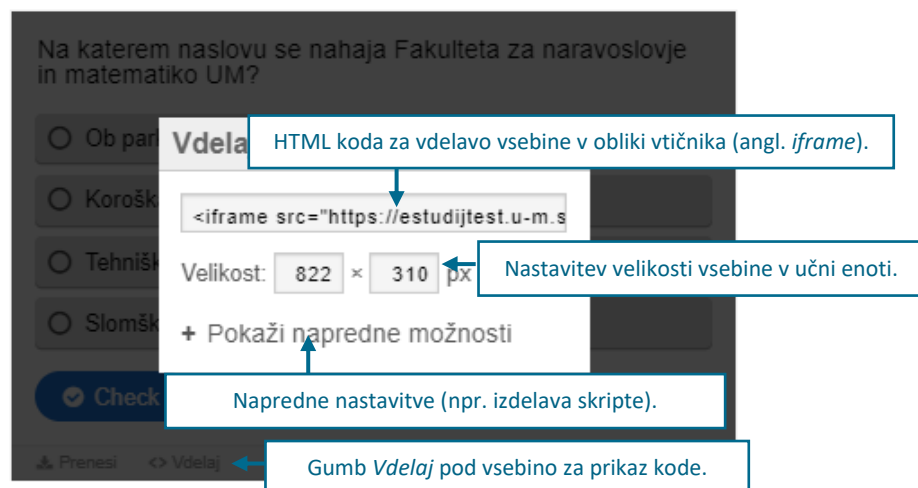
V Moodle UM je kot primarni urejevalnik vsebin nastavljen TinyMCE. Spremembo uredimo z *Nastavitve > Nastavitve urejevalnika > Urejevalnik HTML Atto* (slika 56).



Slika 56: Izбира urejevalnika Atto v Moodle UM

4.2 Vdelava aktivnosti s spletno kodo HTML (angl. *Embed*)

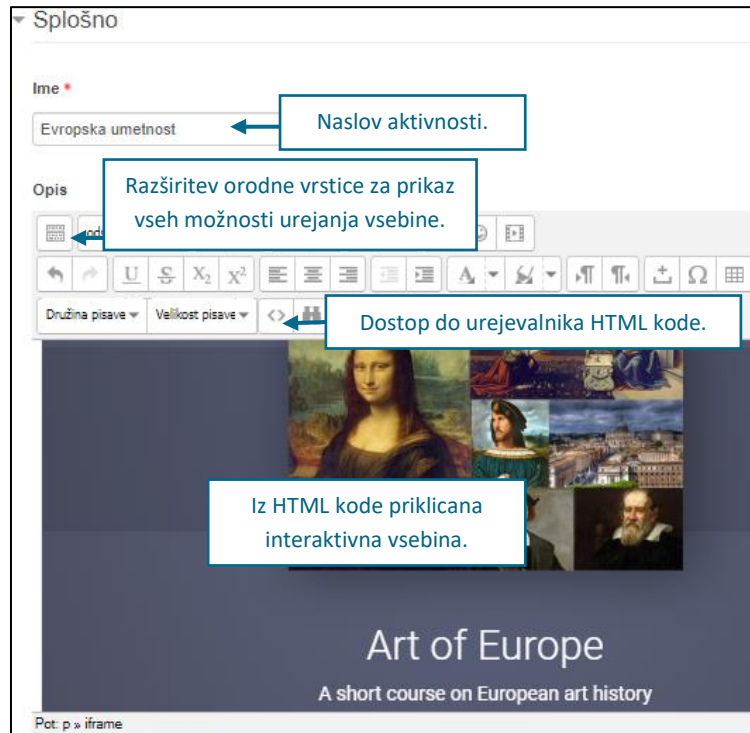
Gumb  pod vsebino odpre novo okno s spletno HTML kodo, ki jo izvajalec kopira in prilepi v izbrano učno enoto (slika 57).



Slika 57: Možnosti nastavitve za vdelavo aktivnosti s spletne strani

Vdelava s spletno kodo HTML je na voljo, če je vdelavo omogočil administrator, prikaz kode pa je odvisen od nastavitvev v razdelku *Nastavitve > Možnosti H5P > Gumb za vdelavo*.

Kopirano HTML kodo z izbrano interaktivno vsebino izvajalec prilepi v svojo učno enoto (npr. v vir *Stran*). Kodo je potrebno prilepiti v urejevalnik HTML kode (slika 58), saj se bo sicer prikazala kot besedilo, zaradi česar vtičnik z interaktivno vsebino ne bo aktiven.

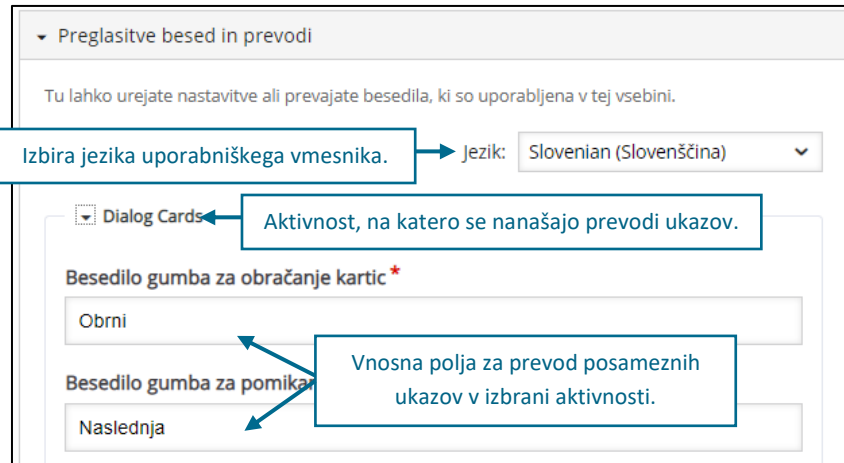


Slika 58: Urejanje vsebine v viru *Stran* in vdelava interaktivne vsebine z urejevalnikom HTML kode

5. Ostalo

5.1 Prevod aktivnosti v drug jezik

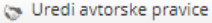
Osnovno ogrodje H5P za Moodle je prevedeno v slovenščino, kljub temu pa del posameznih aktivnosti ostaja v angleškem jeziku. Razlog je predvsem v strukturi, saj orodje črpa del aktivnosti iz središča H5P. Rešitev za prevod preostalega dela ali personalizacijo prevodov ponuja razdelek *Preglasitve besed in prevodi*, ki se nahaja v nastavitvah vsake aktivnosti (slika 59).

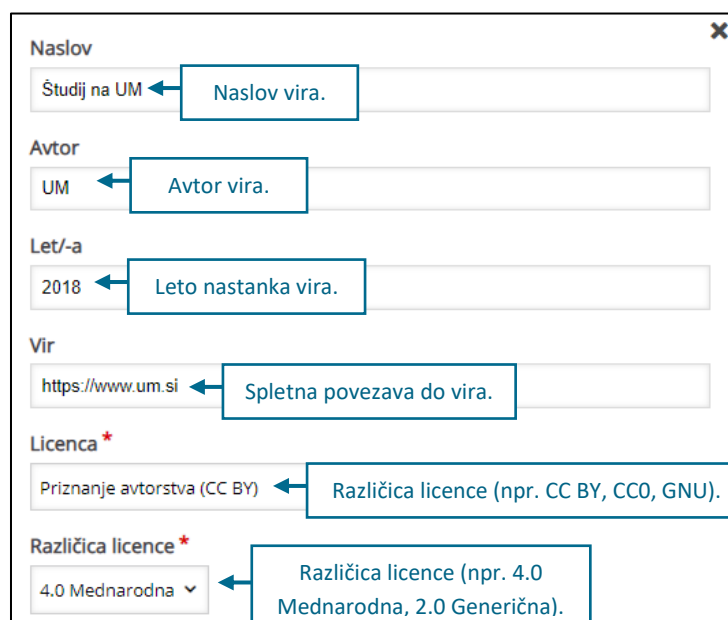


Slika 59: Možnosti nastavitve v razdelku *Preglasitve besed in prevodi*

Nenehnemu prevajanju enakih ukazov v slovenščino se lahko izognemo tako, da pripravimo predlogo aktivnosti s prevodi, ki jo je možno izvoziti in kasneje uvoziti ([poglavje 3.1](#)) ali kopirati in prilepiti v novo aktivnost ([poglavje 3.2](#)).


5.2 Priznavanje avtorskih pravic za uporabljene vire

Znotraj aktivnosti, ki obsegajo multimedijske vire (npr. slike, video ali zvočne posnetke), je na voljo tudi gumb za priznavanje avtorstva (). Podrobnosti nastavitve so označene na sliki 60.



Slika 60: Priznavanje avtorskih pravic posameznemu uporabljenemu multimedijem viru

6. Zaključek

V navodilih so opisani primeri uporabe izbranih aktivnosti H5P (npr. interaktivni videoposnetki, kartice dialogov, interaktivne e-prosojnice), ki so del tega orodja v Moodle 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. Pogoj za to je, seveda, da izbran primer dovoljuje izvoz (gumb  **Ponovna uporaba** pod vsebino) in da je omenjena aktivnost podprta v Moodle UM (op. najdete jo na seznamu možnih tipov za pripravo vsebin v dejavnosti H5P). Če 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.



Viri

- ❖ H5P (2015). Tutorials for authors. Dosegljivo 19. 5. 2021 na <https://h5p.org/documentation/for-authors/tutorials>
- ❖ H5P (2016). The basics. Dosegljivo 19. 5. 2021 na <https://h5p.org/documentation/for-authors/the-basics>
- ❖ H5P (2020). Content Type Accessibility. Dosegljivo 19. 5. 2021 na <https://h5p.org/documentation/installation/content-type-accessibility>
- ❖ Center za podporo poučevanju UM (2021). H5P za vključitev interaktivne vsebine v Moodle UM. Delavnica na daljavo. Dosegljivo 19. 5. 2021 na <https://estudij.um.si/course/view.php?id=22073>