

H5P – Interaktive Inhalte in Moodle



Lehrerinnenfortbildung Baden-Württemberg

Moodle - Aktivitäten

Andreas S.T. Nickel

24.06.20

CC BY-SA 4.0

1. H5P

1.1. Beschreibung

H5P ist die Kurzform von HTML5 Package¹. Es handelt sich um eine Erweiterung für Moodle, die es ermöglicht multimediale Lerninhalte für die Schüler*Innen in den eigenen Kursen zu erstellen. Dabei können ohne Programmierkenntnisse Texte, Bilder, Ton und Videos miteinander kombiniert und durch Interaktionen bereichert werden.

Dadurch ist es möglich kleine Lerneinheiten (z.B. Lückentexte oder Drag ´n ´Drop-Aufgaben) bis hin zu komplexen interaktiven Präsentationen zu realisieren, die dann von Schüler*Innen selbstständig und direkter automatisierter Rückmeldung bearbeitet werden können.

1.2. Geschichte

Um eine Alternative zu gängigen Autorensystemen wie *Flash* und *Director*² von der Softwarefirma *Adobe* zur Verfügung zu stellen, suchte 2012 die mit öffentlichen Geldern finanzierte *Norwegian Digital Learning Arena* (NDLA)³ nach einer technischen Lösung, die folgende Rahmenbedingungen erfüllen sollte:

- Kostenfreiheit
- relativ niedriger technischer Aufwand für Lehrende
- Plattform und Browser unabhängige Nutzung offene Standards wie HTML5
- freie Bildungsmaterialien nach OER – Open-Educational-Ressources Richtlinien

1 <https://en.wikipedia.org/wiki/H5P>

2 Bis 2007 von der Firma Macromedia angeboten

3 <https://om.ndla.no/>

Die norwegische Firma **Joubel**⁴ machte sich an die Umsetzung und stellte 2013 die erste Fassung der Software vor. Seitdem wird H5P stetig weiterentwickelt.

1.3. Nutzung

H5P bietet mit sogenannten *Inhaltstypen* Vorlagen, die man durch eigene Inhalte relativ intuitiv in multimediale Lerninhalte umwandeln und zur Verfügung stellen kann.



Grundlegende Nutzung von H5P: Eigene Inhalte können durch Inhaltstypen als interaktiven Lerninhalten bereitgestellt werden.

Grafik: Andreas S.T. Nickel [CC 4.0 BY-SA](#)

Es ist kostenlos, Open-Source, kann fächerübergreifend angewandt werden und richtet durch seinen einfachen Aufbau den Fokus wieder mehr auf Inhalte und didaktische Konzepte, statt auf die technische Machbarkeit.

Einmal erstellt, können H5P-Inhalte wiederverwendet, geteilt und angepasst werden. So fördert H5P durch seine 'Offenheit' nicht zu Letzt den OER-Gedanken. Durch die **Gameification** der Lerninhalte bietet es Potential, effizient digitale Bildungsressourcen attraktiv zu machen.

1.4. Vor- und Nachteile bei der Verwendung von H5P

Vorteile:

- Blended-Learning Szenarien
- Online-Selbstlernerheiten
- Microlearning
- im Rahmen von OER

Nachteile:

- kein Offline-Modus
- komplexe Lerninhalte schwer umzusetzen
- kein kollaborativer Lernprozess
- Feedback-Möglichkeiten begrenzt⁵

⁴ <https://h5p.org/about-the-project>
<https://joubel.com/> jeweils letzter Zugriff 16.06.2020

⁵ Dies galt bis zur moodle-Version 3.8. Seit Version 3.9 ist H5P umfänglich in das Bewertungssystem integriert. Quelle: <https://moodle.com/de/news/was-kommt-in-stimmung-3-9/> letzter Zugriff 16.06.2020



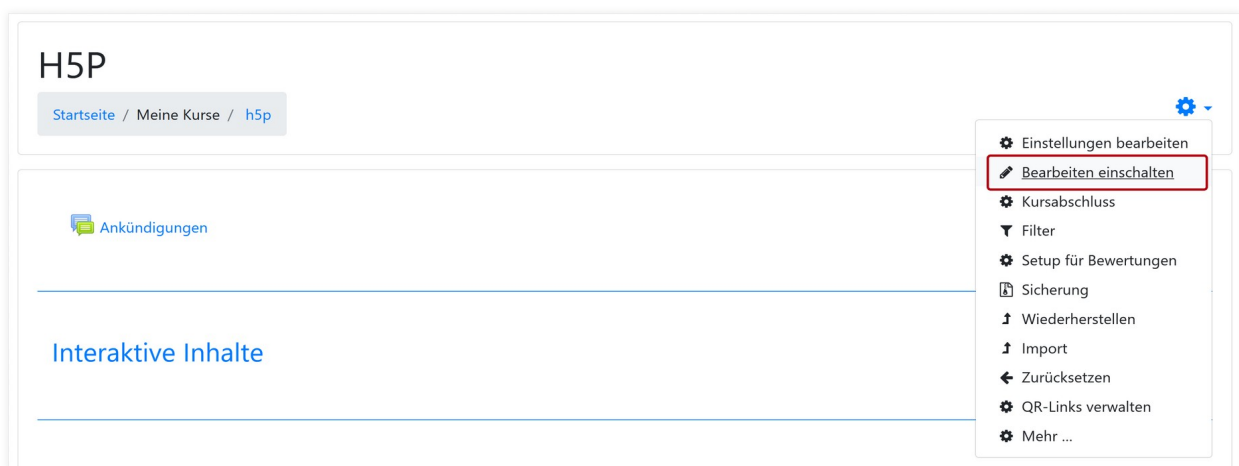
Die Nutzung von H5P setzt auf Offenheit.
Grafik: Andreas S.T. Nickel [CC 4.0 BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

2. Anleitung

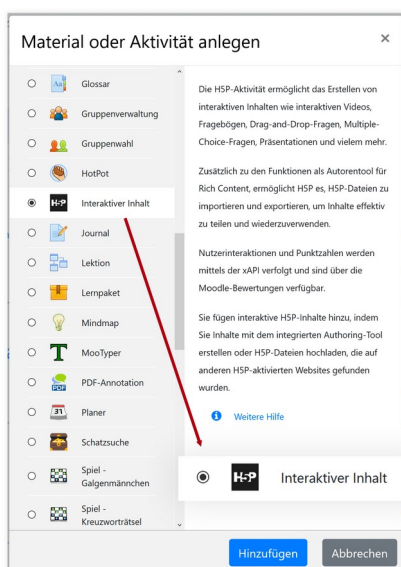
2.1. Anlegen einer H5P-Aktivität im Moodle-Kurs

Um den Schüler*Innen H5P-Lerninhalte in Moodle zur Verfügung zu stellen, muss man in seinem Kurs eine neue Aktivität anlegen. Es gibt **über 40 verschiedene sogenannte Inhaltstypen**, die man als eine Art Schablone für die eigenen Inhalte verwenden kann. Eine Übersicht findet man auf der Internetseite [H5P.org](https://h5p.org).

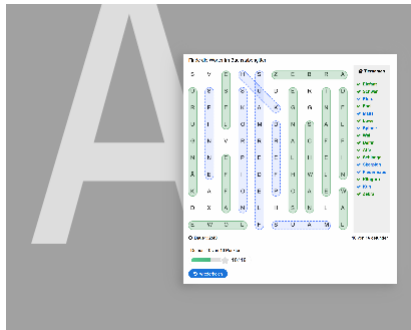
- Schalten Sie die Bearbeitung ein...



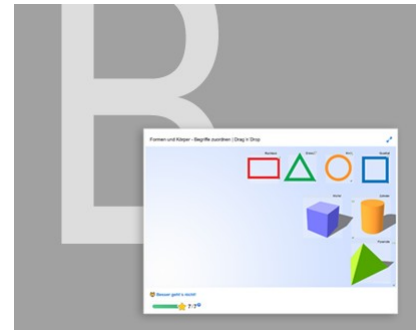
- ...und klicken Sie auf *+ Material und Aktivität hinzufügen*
- Nun wählt man unter Aktivitäten *H5P-Interaktiver Inhalt* aus



Ab hier werden zwei verschiedene Inhaltstypen und deren Einstellungen exemplarisch vorgestellt:



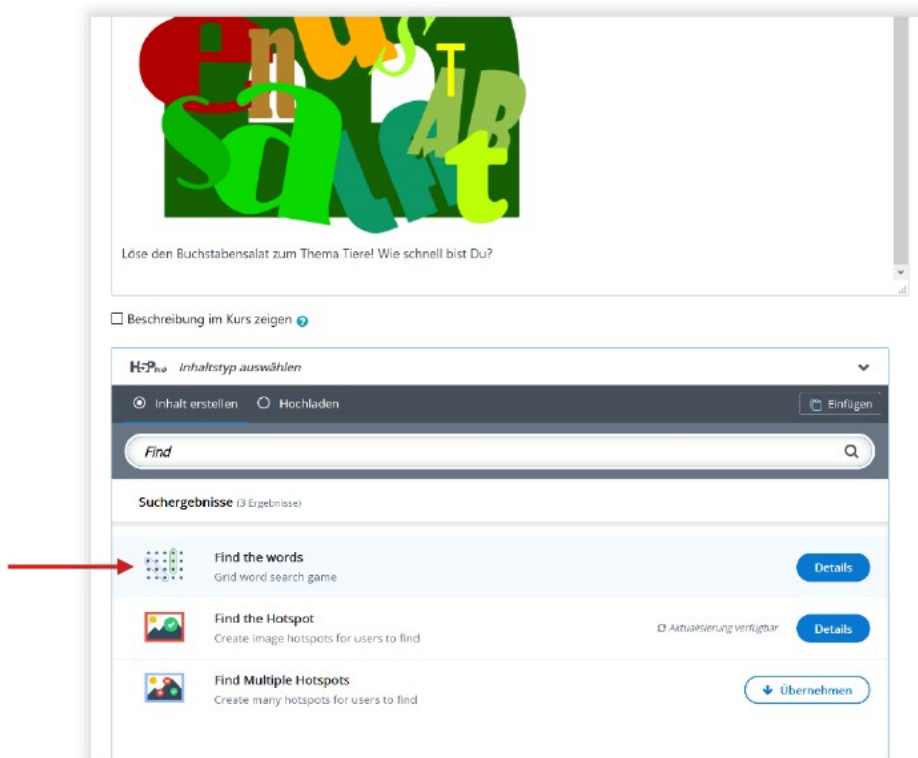
A | Find the Words



B | Drag and Drop

2.2. A | Find the words | Buchstabensalat

- Nach einer kurzen Beschreibung des Inhalts kann man im Editor nun den Inhaltstyp *Find the words* auswählen. Dies erzeugt ein Buchstabengitter-Quiz, das jedes Mal neu generiert wird, wenn es von den Schüler*Innen geladen wird.



Bilder von Andreas S.T. Nickel CC 4.0 BY-SA

• Das Einstellungsfenster

The screenshot shows the 'Find The Words' settings window. Red callout boxes provide the following information:

- Lizenzhinweise kann man hier geben.** (License notices can be given here.) - points to the 'Name' field.
- Arbeitsanweisung — muss evtl. übersetzt werden.** (Instructions — may need to be translated.) - points to the 'Task description' field.
- Zu findende Wörter durch Komma getrennt. Keine Leerzeichen!** (Words to be found separated by commas. No spaces!) - points to the 'Word list' field.
- Um Inhalte später Teilen zu können und Lizenzhinweise anzeigen zu lassen, müssen hier Haken gesetzt werden.** (To be able to share content later and show license notices, checkboxes must be set here.) - points to the 'Aktionenleiste und Rahmen anzeigen' and 'Taste Copyright' checkboxes.

• Lizenzhinweise angeben

The screenshot shows the 'Metadaten (Lizenzinformationen)' form. Red callout boxes provide the following information:

- Titel der Aufgabe** (Task title) - points to the 'Name' field.
- Lizenzangaben, z.B. CC 4.0 BY-SA** (License information, e.g., CC 4.0 BY-SA) - points to the 'Lizenz' dropdown.
- Hier den Namen eintragen...** (Enter the name here...) - points to the 'Name des Autors' field.
- Zum Beenden die Daten speichern.** (To finish, save the data.) - points to the 'Metadaten speichern' button.
- ... und speichern.** (... and save.) - points to the 'Author speichern' button.
- Verändern Sie einen gegebenen HSP-Inhalt sollten Sie es hier vermerken.** (If you change any given HSP content, please note it here.) - points to the 'Änderungsprotokoll' field.

- Wörter eingeben

Name * Metadaten
Wird für die Suche, Berichte und Urheberrechtsinformationen benutzt

Buchstabensalat | Tiere

Task description *
Description of the Game

Finde die Wörter im Buchstabengitter

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

Elefant,Schwan,Pferd,Esel,Maus,Löwe,Spinne,Wal,Delfin,Affe,Schlange,Skorpion,Fledermaus,Känguru,Kuh,Zebra

HINWEIS: Die einzelnen Wörter werden durch Kommata getrennt. Es dürfen keine Leerzeichen oder Zahlen verwendet werden.

- Regeln und andere Einstellungen

Elefant,Schwan,Pferd,Esel,Maus,Löwe,Spinne,Wal,Delfin,Affe,Schlange,Skorpion,Fledermaus,Känguru,Kuh,Zebra

▼ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

► Orientations

Vertical downwards
pool of letters from which the blanks to be filled

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

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

Show vocabulary
Determines whether to show vocabularies to the player

Enable show solution
Add a show solution button for the game

Enable retry
Add a retry button for the game

Füll-Buchstaben

Überlappung einstellen – wenn aktiviert, wird das Puzzle kompakter.

Sollen die zu findenden Wörter an der Seite angezeigt werden?

Die Aktivierung ermöglicht es, die Lösung anzuzeigen.

Soll die Aufgabe wiederholt werden können, muss hier ein Haken gesetzt werden.

- **Spracheinstellungen:** Bei den meisten H5P-Inhaltstypen existiert eine Übersetzung ins Deutsche. Sollte es sich um eine neue Version ohne deutsche Begriffe handeln, oder die Übersetzung nicht passen, kann man diese verändern.

Die Variablen *@found* und *@totalWords* dürfen nicht verändert werden.

Die Variablen *@score* und *@total* dürfen nicht verändert werden.

Überprüfen

Text for "Check" button*
Überprüfen

Text for "Retry" button*
Wiederholen

Text for "Show Solution" button*
Lösung anzeigen

Counter text*
Feedback text, variables available: @found and @totalWords. Example: '@found of @totalWords found'
@found von @totalWords gefunden

Time spent text*
label for showing the time spent while playing the game
Dauer
Dauer : 2:49

Feedback text*
Feedback text, variables available: @score and @total. Example: 'You got @score of @total possible points'
Du hast @score von @total Punkten

Word list header*
Tiernamen

10 von 16 gefunden

- **Die Aufgabe**

Worträtsel – durch klicken und ziehen mit der Maus können die Wörter markiert werden.

Sobald man anfängt läuft der Timer.

Ist man fertig, kann man das Resultat überprüfen.

Wortliste

Finde die Wörter im Buchstabengitter

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S | C | H | L | A | N | G | E | X | F |
| S | S | K | O | R | P | I | O | N | L |
| A | F | F | E | S | P | I | N | N | E |
| T | N | A | F | E | L | E | O | Q | D |
| U | N | A | W | H | C | S | H | Y | E |
| G | K | Ä | N | G | U | R | U | L | R |
| L | E | S | E | M | A | U | S | Ö | M |
| A | D | R | E | F | P | K | Z | W | A |
| W | D | E | L | F | I | N | U | E | U |
| P | Z | F | A | R | B | E | Z | H | S |

0 Dauer : 0:00

0 von 16 gefunden

Überprüfen

Wiederverwenden Nutzungsbedingungen Einbetten

Tiernamen

- Elefant
- Schwan
- Pferd
- Esel
- Maus
- Löwe
- Spinne
- Wal
- Delfin
- Affe
- Schlange
- Skorpion
- Fledermaus
- Känguru
- Kuh
- Zebra

• Lösung

Finde die Wörter im Buchstabengitter

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S | C | H | L | A | N | G | E | X | F |
| S | S | K | O | R | P | I | O | N | L |
| A | F | F | E | S | P | I | N | N | E |
| T | N | A | F | E | L | E | O | Q | D |
| U | N | A | W | H | C | S | H | Y | E |
| G | K | Ä | N | G | U | R | U | L | R |
| L | E | S | E | M | A | U | S | Ö | M |
| A | D | R | E | F | P | K | Z | W | A |
| W | D | E | L | F | I | N | U | E | U |
| P | Z | F | A | R | B | E | Z | H | S |

Tiernamen

- ✓ Elefant
- ✓ Schwan
- ✓ Pferd
- ✓ Esel
- ✓ Maus
- ✓ Löwe
- ✓ Spinne
- ✓ Wal
- ✓ Delfin
- ✓ Affe
- ✓ Schlange
- ✓ Skorpion
- ✓ Fledermaus
- ✓ Känguru
- ✓ Kuh
- ✓ Zebra

⌚ Dauer : 2:57 16 von 16 gefunden

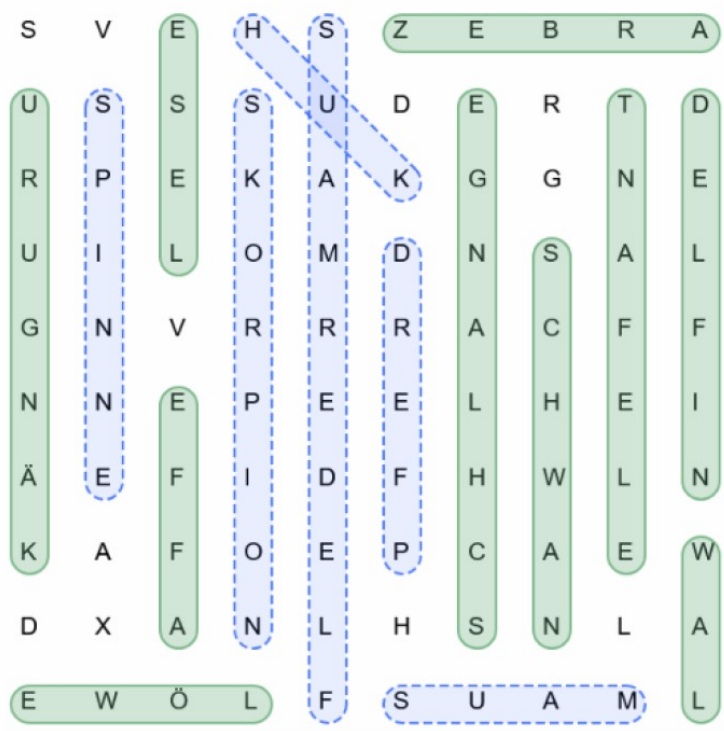
Du hast 16 von 16 Punkten

★ 16/16

[↺ Wiederholen](#)

- Bewertung

Finde die Wörter im Buchstabengitter



Tiernamen

- ✓ Elefant
- ✓ Schwan
- ✓ Pferd
- ✓ Esel
- ✓ Maus
- ✓ Löwe
- ✓ Spinne
- ✓ Wal
- ✓ Delfin
- ✓ Affe
- ✓ Schlange
- ✓ Skorpion
- ✓ Fledermaus
- ✓ Känguru
- ✓ Kuh
- ✓ Zebra

⌚ Dauer: 2:49 10 von 16 gefunden

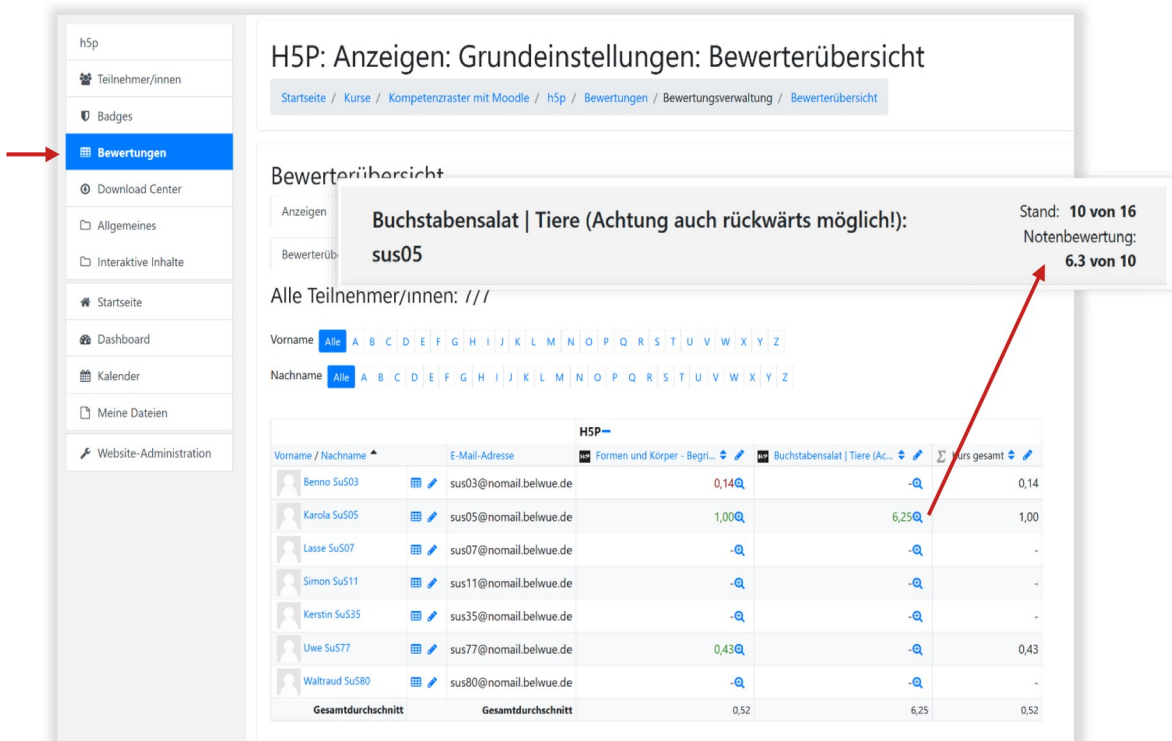
Du hast 10 von 16 Punkten

★ 10/16

[Wiederholen](#)

HINWEIS: Haben Schüler*Innen die Aufgabe bearbeitet, können Sie sich die Lösung anzeigen lassen und die Aufgabe — wenn vorher eingestellt — auch wiederholen.

- Die Ergebnisse kann man sich in Moodle als Lehrer unter *Bewertungen* gesammelt anzeigen lassen.



H5P: Anzeigen: Grundeinstellungen: Bewerterübersicht

Startseite / Kurse / Kompetenzraster mit Moodle / h5p / Bewertungen / Bewertungsverwaltung / Bewerterübersicht

Bewerterübersicht

Anzeigen: **Buchstabensalat | Tiere (Achtung auch rückwärts möglich!):** Stand: **10 von 16**
 Bewerterüb: **sus05** Notenbewertung: **6.3 von 10**

Alle Teilnehmer/innen: ///

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

| Vorname / Nachname | E-Mail-Adresse | H5P-- | Formen und Körper - Begr... | Buchstabensalat Tiere (Ac... | Kurs gesamt |
|---------------------------|---------------------------|-------|-----------------------------|--------------------------------|-------------|
| Benno Su503 | sus03@nomail.belwue.de | 0,14 | - | 0,14 | 0,14 |
| Karola Su505 | sus05@nomail.belwue.de | 1,00 | 6,25 | 1,00 | 1,00 |
| Lasse Su507 | sus07@nomail.belwue.de | - | - | - | - |
| Simon Su511 | sus11@nomail.belwue.de | - | - | - | - |
| Kerstin Su535 | sus35@nomail.belwue.de | - | - | - | - |
| Uwe Su577 | sus77@nomail.belwue.de | 0,43 | - | 0,43 | 0,43 |
| Waltraud Su580 | sus80@nomail.belwue.de | - | - | - | - |
| Gesamtdurchschnitt | Gesamtdurchschnitt | 0,52 | 6,25 | 0,52 | |

HINWEIS: Zunächst wird nun der Inhaltstyp *Drag and Drop* vorgestellt. Am Ende gibt es aber weiterführende Informationen, die für alle H5P-Inhalte gelten.

2.3. B | Drag and Drop

- Nach einer kurzen Beschreibung des Inhalts kann man im Editor nun den gewünschten Inhaltstyp auswählen.

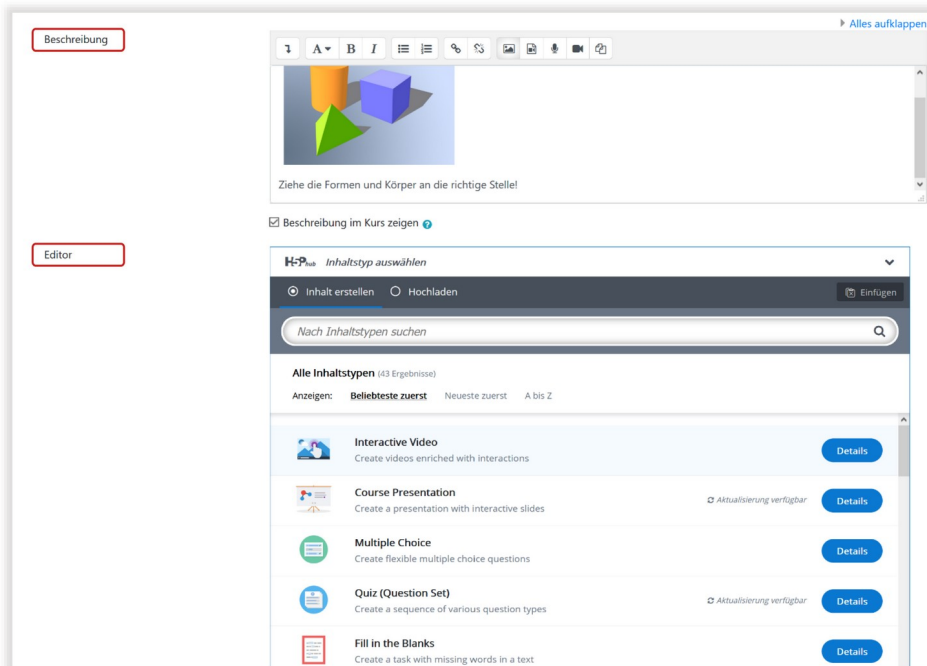
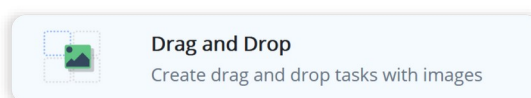
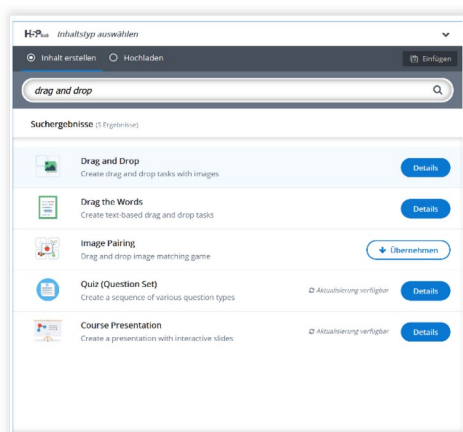
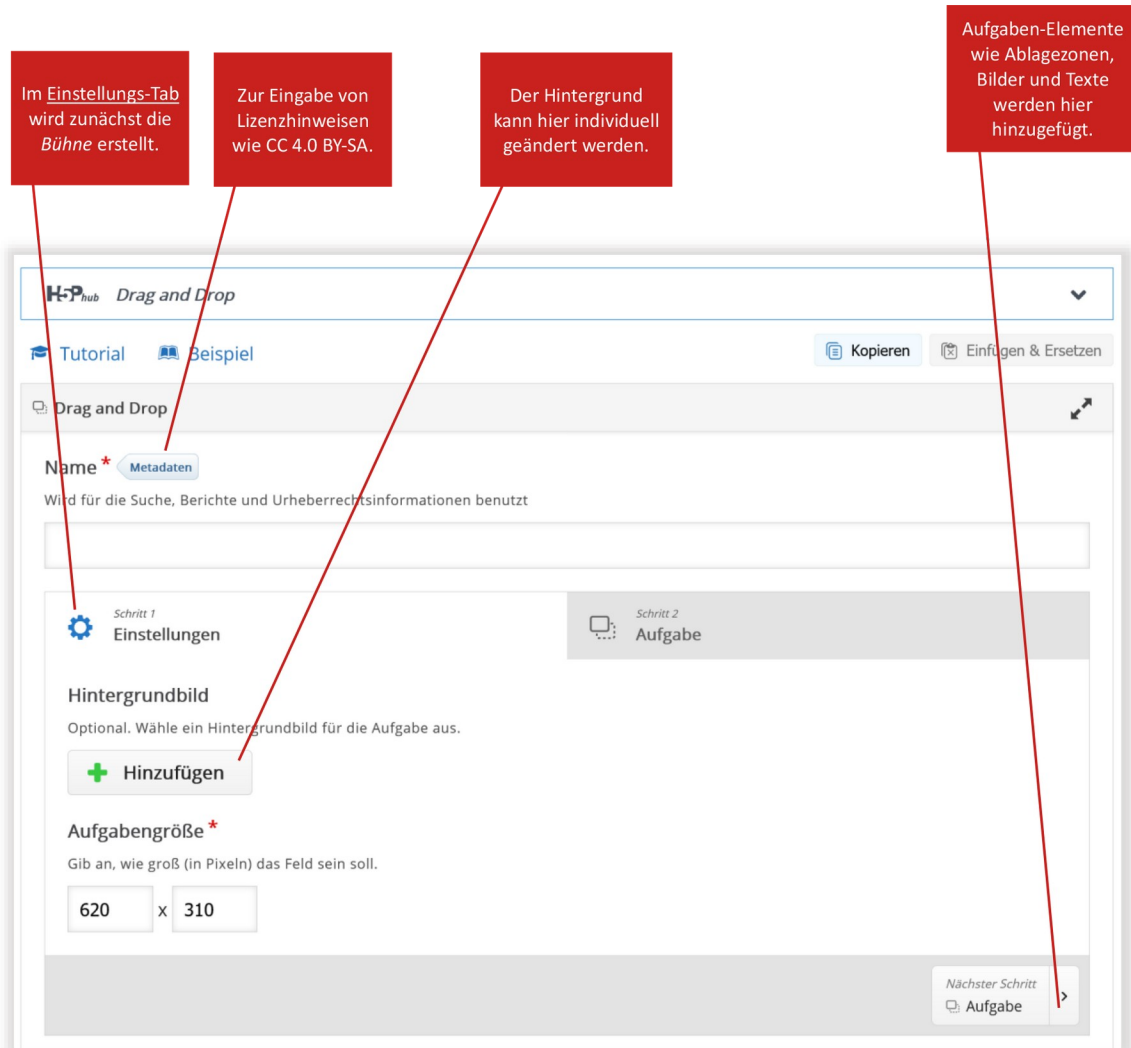


Bild von Andreas S.T. Nickel CC 4.0 BY-SA

- Als Beispiel wird hier der Inhaltstyp *Drag and Drop* gewählt, um die Funktionen und Vorteile gegenüber der Moodle-Aktivität gleichen Namens zu verdeutlichen. Viele Einstellungen ähneln sich Typ-übergreifend.



- Das Einstellungsmenü von *Drag and Drop*



HINWEIS: Zu den Einstellungen eines angelegten H5P Inhalts kommt man wie üblich über das Bearbeiten-Menü neben der jeweiligen Aktivität.

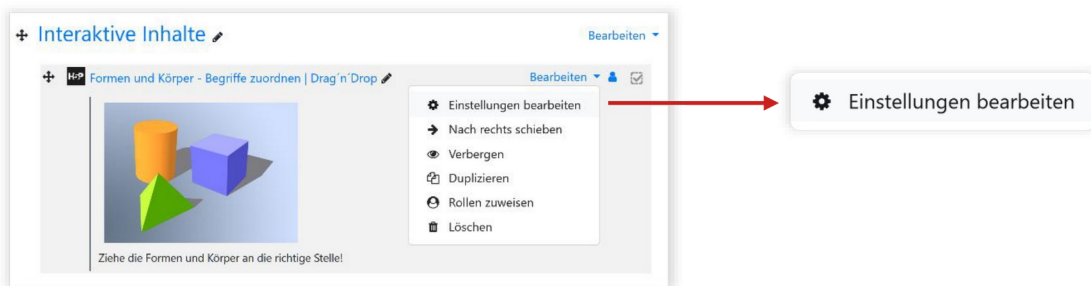
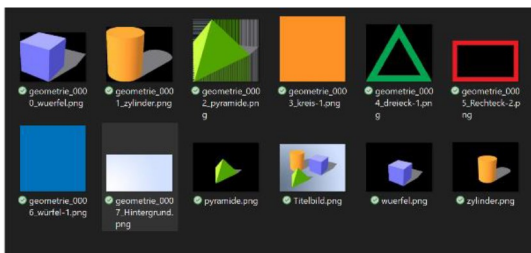


Bild von Andreas S.T. Nickel CC 4.0 BY-SA

- Durch Eingabe der Metadaten (für Ihre H5P-Lerneinheit) und Medien-Lizenzen ermöglichen Sie die *Weitergabe und Wiederverwendung* auch unter *OER-Aspekten*.
- Später können alle Elementlizenz-Hinweise als Liste abgerufen werden.
- Sollten Sie von Kolleg*Innen H5P-Inhalte weiterverarbeiten und verändern, sollten Sie dies im *Änderungsprotokoll* vermerken.

- Klicken Sie anschließend oben auf **Metadaten speichern**
- Um einen Hintergrund für die Bühne einzufügen klicken Sie auf **+ Hinzufügen ...** und wählen Sie Ihr Hintergrundbild aus.






Passen Sie ggf. die Aufgabengröße an.

Bilder von Andreas S.T. Nickel [CC 4.0 BY-SA](#)

2.3.1. Aufgabe erstellen

HINWEIS: Zunächst legt man die Ablagezonen fest und erstellt dann verschiebbare Elemente. Im Anschluss wird dann wieder im Einstellungs-Tab festgelegt, welches Element in welche Ablagezone gehört.

-  Ablagezonen — Felder in denen Wörter, oder Bilder abgelegt werden können
-  Text — Wörter die zugeordnet werden sollen
-  Image — Bilder die zugeordnet werden sollen (mögliche Dateiformate JPG, PNG, GIF)

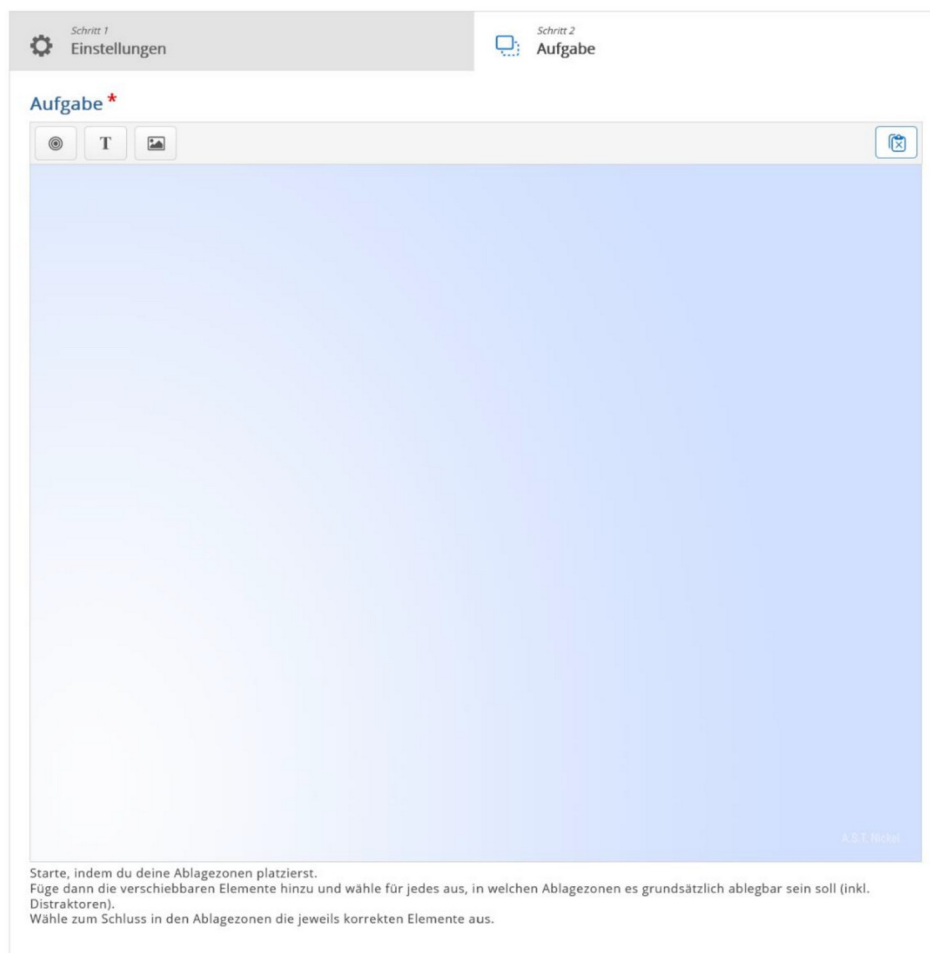

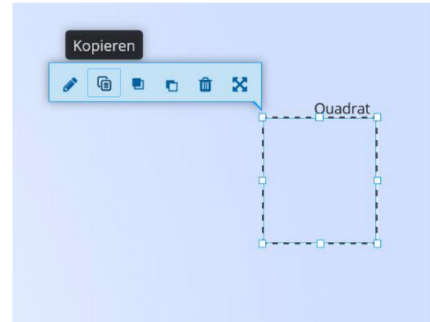
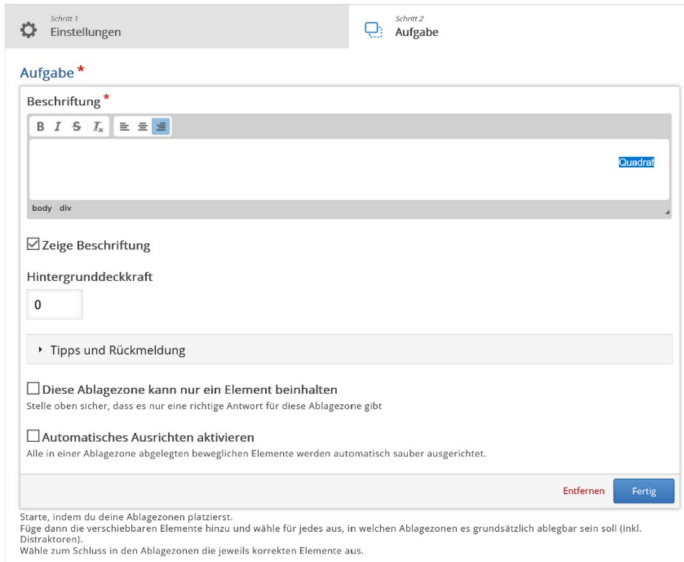


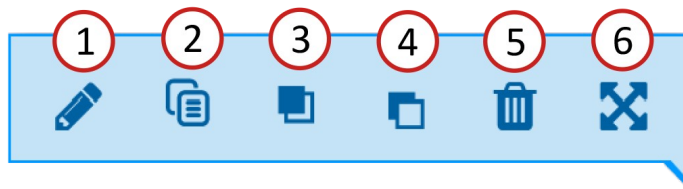
Bild von Andreas S.T. Nickel [CC 4.0 BY-SA](#)

- Klicken Sie auf *Füge eine Ablagezone hinzu* 

HINWEIS: Die Beschriftung der Zone kann man auch anzeigen lassen. Durch Erhöhung der Hintergrunddeckkraft in % macht man die oder wird die Ablagezone deutlicher.

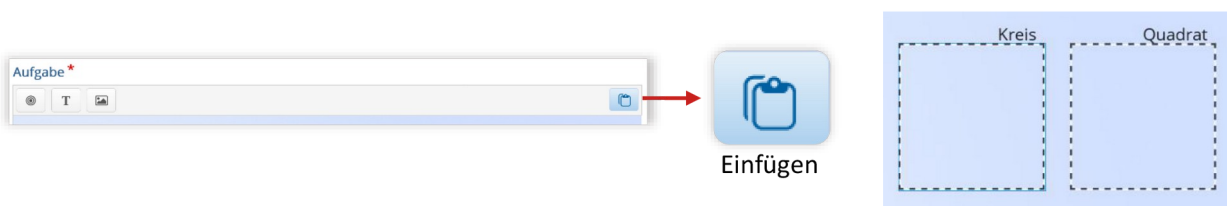



- Die Elemente der Aufgabe haben eine eigene Werkzeugleiste, die die Erstellung erleichtern



- ① Element – Einstellungen ② Kopieren ③ in den Vordergrund
④ in den Hintergrund ⑤ Löschen ⑥ Position und Größe

- Durch das Kopieren und Einfügen von Ablagezonen können Sie schnell mehrere Zonen erstellen, die dasselbe Format haben. Vergessen Sie nicht die Kopien auch umzubenennen.



- Um Bilder als bewegbare Elemente hinzuzufügen, klicken Sie auf  Auch hier sollten Sie nach Auswahl eines Bildes Lizenzhinweise geben. Ansonsten vergeben Sie einen eindeutigen Namen und bei Bedarf einen Mausover-Text, der erscheint, wenn der Mauszeiger auf dem Element ruht — z.B. als Tipp. Schon erstellte Ablagezonen werden als mögliche Ablagezonen angezeigt. Wollen Sie falsche Zonen (sog. Distraktoren) ermöglichen, müssen Sie diese hier auch auswählen.

HINWEIS: Wenn Sie über Grafiken verfügen, die einen Alpha-Kanal (Transparenz) haben (z.B. im PNG-Format), wird diese auch durchsichtig dargestellt. Bleibt die Hintergrunddeckkraft auf 0% ist es so möglich auch nicht rechteckige Bilder darzustellen, oder wie hier im Bsp. mit einem durchsichtigen Inneren.

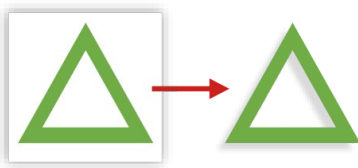


Bild von Andreas S.T. Nickel
CC 4.0 BY-SA

- Wollen Sie ein Element mehrfach in verschiedene Zonen „ablegbar machen, aktivieren Sie unten die entsprechende Option.

Aufgabe *

Bild * Metadaten

Bild bearbeiten

Alternativtext *

Erforderlich. Falls das Bild nicht geladen werden kann, wird dieser Text stattdessen angezeigt. Wird auch zum Vorlesen von Bildschirmtexten genutzt.

Mouseover-Text

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

Wähle die Ablagezonen, in die das Element gezogen werden kann (inkl. Distraktoren)

Auswahl aufheben
 Quadrat
 Kreis

Hintergrunddeckkraft

Element kann mehrfach in Ablagezonen gezogen werden

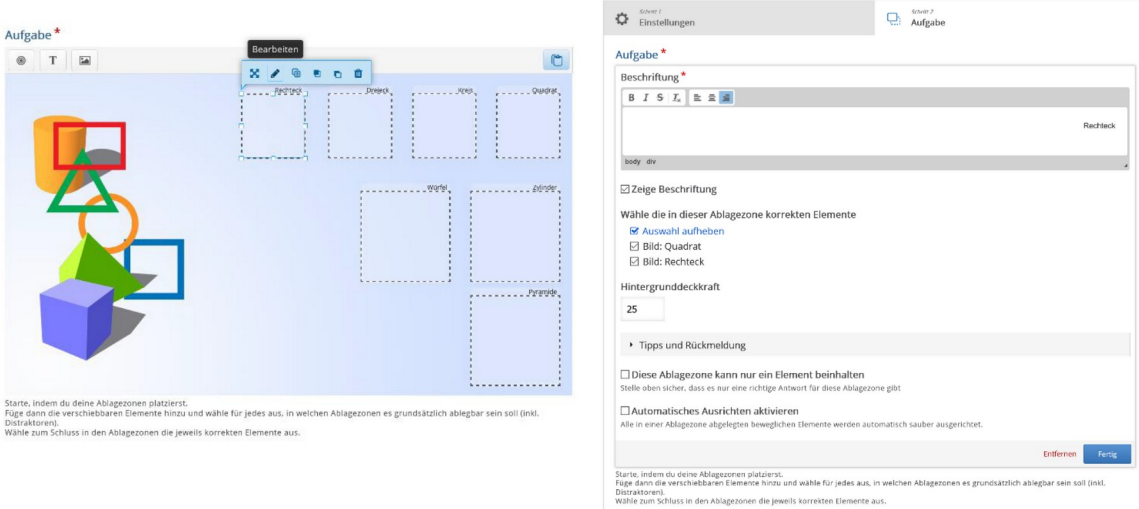
Wenn dieses Element verschoben wird, werden Kopien davon erstellt, so dass es beliebig oft in verschiedene Ablagezonen gezogen werden kann.

Entfernen **Fertig** ←

Bild von Andreas S.T. Nickel CC 4.0 BY-SA

- Auch Bild- und Text-Elemente, die man ziehen und ablegen kann, können durch Kopieren und Einfügen vervielfältigt werden.

- Hat man alle Ablagezonen und Elemente erstellt, klickt man noch einmal bei jeder Ablagezone auf Bearbeiten und stellt ein welche Elemente die korrekte Antwort sind.



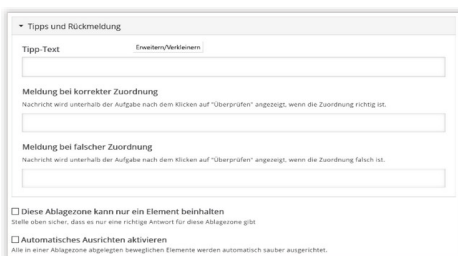
Wähle die in dieser Ablagezone korrekten Elemente

- Auswahl aufheben
- Bild: Quadrat
- Bild: Rechteck

Bilder von Andreas S.T. Nickel CC 4.0 BY-SA

HINWEIS: Hier wurden als korrekte Elemente *Bild: Quadrat* und *Bild: Rechteck* ausgewählt, da beide Antworten für das *Feld Rechteck* richtig sind.

- Zusätzlich kann man *Tipps und Rückmeldung* für die Ablagezone anlegen, sowie bestimmen, ob es möglich ist mehrere Elemente abzulegen. Die Automatische Ausrichtung, ordnet die beweglichen Elemente und richtet sie sauber aus.



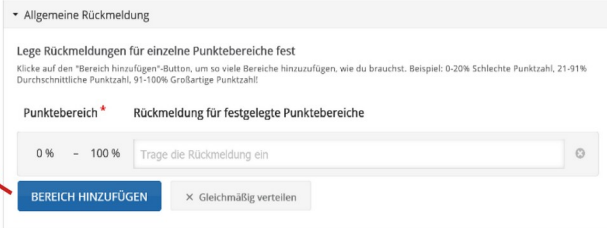
- Zum Abschluss klicken Sie auf *Fertig*.

3. Automatische Rückmeldung einrichten

Durch klicken auf

BEREICH HINZUFÜGEN

können die Rückmeldungen verfeinert werden.



▼ Allgemeine Rückmeldung

Lege Rückmeldungen für einzelne Punktebereiche fest

Klicke auf den "Bereich hinzufügen"-Button, um so viele Bereiche hinzuzufügen, wie du brauchst. Beispiel: 0-20% Schlechte Punktzahl, 21-91% Durchschnittliche Punktzahl, 91-100% Großartige Punktzahl!

| Punktebereich * | Rückmeldung für festgelegte Punktebereiche |
|-----------------|---|
| 0 % - 50 % | 😞 Das kannst Du besser! Versuche e ✕ |
| 51 % - 75 % | 😐 Gar nicht so schlecht! ✕ |
| 76 % - 80 % | 😄 Respekt! ✕ |
| 81 % - 99 % | 😁 Fast alles richtig! ✕ |
| 100 % - 100 % | 😺 Besser geht ´s nicht! ✕ |

BEREICH HINZUFÜGEN
Gleichmäßig verteilen

✕

Mit dem **Löschen-Symbol** können diese wieder entfernt werden.

- Diese Rückmeldungen werden mit der erreichten Punkteanzahl angezeigt, nachdem die Aufgabe bearbeitet und auf *Überprüfen* geklickt wurde.
- Mehrere Versuche sind je nach Verhaltenseinstellung möglich.

▼ Verhaltenseinstellungen

"Wiederholen" zulassen

Lernende können die Lösung erst einsehen, wenn sie vorher eine Eingabe gemacht haben

Einen Punkt für die ganze Aufgabe vergeben

Strafpunkte vergeben

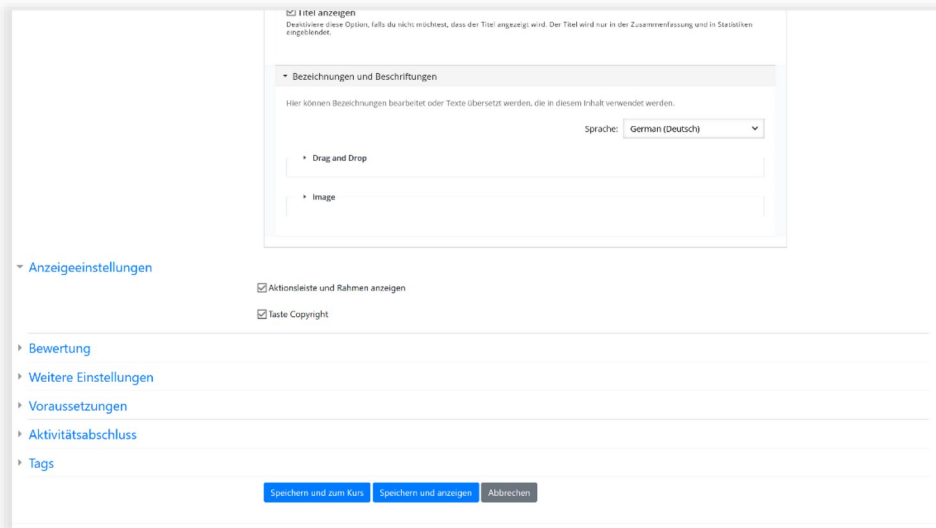
Erklärung der Punktevergabe einschalten

➔

"Wiederholen" zulassen

3.1. Bewertungen im Moodle-Kurs

- Um den H5P Inhalt teilbar zu machen und die Lizenzhinweise anzeigen zu lassen muss man unter *Anzeigeeinstellungen* jeweils einen Haken setzen.



- Die restlichen Aktivitäten-Einstellungen, wie *Bewertungen* ermöglichen es, die Ergebnisse der Schüler*Innen nach Abschluss im Moodle-Kurs unter *Bewertungen* für Sie anzeigen zu lassen.

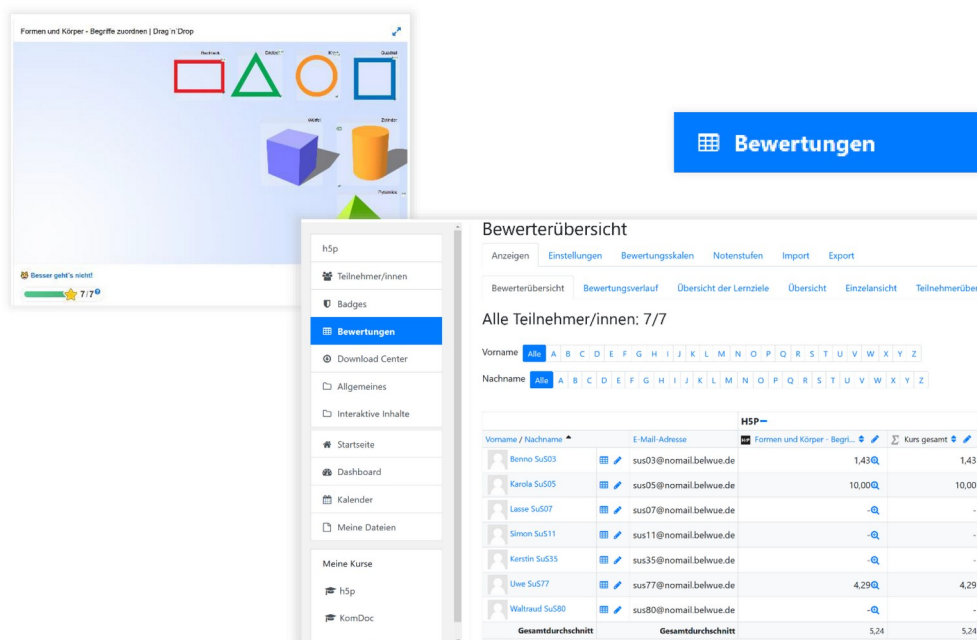


Bild von Andreas S.T. Nickel CC 4.0 BY-SA

3.2. Teilen und Lizenzangaben

Formen und Körper - Begriffe zuordnen | Drag 'n' Drop ↗

Rechteck

Dreieck

Kreis

Quadrat

Würfel

Zylinder

Pyramide

A. S. T. Nickel

Überprüfen

Wiederverwenden
Nutzungsbedingungen
Einbetten
H-P

Inhalt wiederverwenden [More Info](#) ✕

Download as an .h5p file

.h5p files may be uploaded to any web-site where H5P content may be created.

OR

Copy content

Copied content may be pasted anywhere this content type is supported on this website.

Nutzungsbedingungen

Name: Formen und Körper - Begriffe zuordnen | Drag 'n' Drop
 Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-SA) 4.0 International (CC BY-SA 4.0)
 Autor: Andreas S.T. Nickel (Author)
 Jahr: 2020

Name: Hintergrund Farberlauf weiß-blau
 Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-SA) 4.0 International (CC BY-SA 4.0)
 Autor: Andreas Nickel
 Jahr: 2020

Inhaltstyp: Image
 Name: Kreis orange
 Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-SA) 4.0 International (CC BY-SA 4.0)
 Autor: Andreas S.T. Nickel (Author)
 Jahr: 2020

Inhaltstyp: Image
 Name: Quadrat blau
 Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-SA) 4.0 International (CC BY-SA 4.0)
 Autor: Andreas S.T. Nickel (Author)
 Jahr: 2020

Inhaltstyp: Image
 Name: Zylinder orange
 Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-SA) 4.0 International (CC BY-SA 4.0)
 Autor: Andreas S.T. Nickel (Author)
 Jahr: 2020

Inhaltstyp: Image
 Name: Pyramide grün
 Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-SA) 4.0 International (CC BY-SA 4.0)
 Autor: Andreas S.T. Nickel (Author)
 Jahr: 2020

Inhaltstyp: Image
 Name: Würfel blau
 Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-SA) 4.0 International (CC BY-SA 4.0)
 Autor: Andreas S.T. Nickel (Author)
 Jahr: 2020

Inhaltstyp: Image
 Name: Rechteck weiß
 Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-SA) 4.0 International (CC BY-SA 4.0)
 Autor: Andreas S.T. Nickel (Author)
 Jahr: 2020

Inhaltstyp: Image
 Name: Dreieck grün
 Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-SA) 4.0 International (CC BY-SA 4.0)
 Autor: Andreas S.T. Nickel (Author)
 Jahr: 2020

Einbetten ✕

`<iframe src="http://localhost/moodle/mod/hvp/emt"`

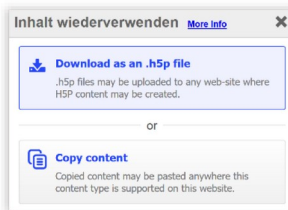
Größe: x px

- Erweiterungen verbergen

Fügen Sie dieses Skript auf Ihrer Webseite ein, wenn Sie eine dynamische Größe von dem eingebetteten Inhalt möchten:

`<script src="http://localhost/moodle/mod/hvp/libra"`

- Wenn Sie zum Beispiel einen H5P-Inhalt auf ihrem Rechner lokal sichern wollen klicken Sie auf Wiederverwenden und speichern Sie alles als *.h5p-Datei.



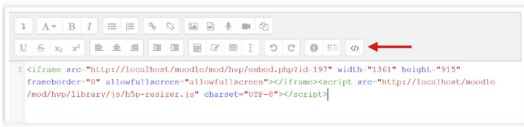
- Diese können Sie nach Anlegen einer neuen H5P-Aktivität bei der Inhaltstyp-Auswahl hochladen. Dadurch können Sie über Moodle-Grenzen hinweg Inhalte teilen, verändern und wiederverwenden.



- Kopieren Sie den Inhalt mit *copy content*. Dies ermöglicht manche schon erstellte H5P-Inhalte über passende Inhaltstypen wie *Colum*, oder **course Presentation** zu komplexeren Aufgaben und Lerneinheiten zu kombinieren.
- Mit den *Nutzungsbedingungen* können Sie die nötigen Lizenzhinweise auflisten lassen (s.o.).
- Durch klicken auf *<> Einbetten* ist es möglich den H5P-Inhalt z.B. auf Textseiten in Moodle einzubetten. Dazu kopieren Sie bitte den kompletten Inhalt der Skriptbox an die gewünschte Stelle.



HINWEIS: Leider reicht das Markieren des Skriptes mit der Maus nicht aus. Um den ganzen Text auszuwählen klicken Sie in die Skriptbox und verwenden die entsprechende Tastenkombination Ihres Betriebssystems für ALLES AUSWÄHLEN und kopieren Sie dann den ausgewählten Inhalt in die Zwischenablage und fügen Sie diesen z.B. in ein Textfeld mit HTML-Anzeige `</>` in Moodle ein. Natürlich geht das auch über das entsprechende Kontextmenü. Dieses erreicht man durch einen Klick mit der rechten Maustaste in die Skriptbox.



```
1 <iframe src="http://localhost/moodle/mod/hvp/obod.php?id=197" width="1361" height="915"
  frameborder="0" allowfullscreen="allowfullscreen"></iframe><script src="http://localhost/moodle
  /mod/hvp/library/js/h5p-resizer.js" charset="UTF-8"></script>
```