11 INTERAKTÍV TEVÉKENYSÉGEK KÉSZÍTÉSE H5P-VEL

Nehézség

Haladó

Időtartam

35-50 perc

Eszközök / Anyagok

- Számítógép
- Lumi H5P Editor vagy más H5P-kompatibilis platform
- Internet-hozzáférés a megosztáshoz vagy hosztoláshoz
- Egy előkészített sétaötlet

Célok

A tutorial végére képes leszel:

- megérteni, hogyan használható a H5P egy digitális örökségi sétában;
- létrehozni egy egyszerű interaktív tevékenységet;
- kérdéseket, válaszokat és visszajelzéseket hozzáadni;
- előnézetben megnézni és tesztelni a tevékenységedet;
- megérteni az alapvető hosztolási és hozzáférési lehetőségeket;
- összekapcsolni a tevékenységet a sétáddal.

1) A videótutorial célja

Ez a videó a H5P-t mint egyszerű interaktív tevékenységek készítésére alkalmas eszközt mutatja be egy digitális kulturális örökségi sétához. Olyan fiatal alkotóknak készült, akik aktívabbá, bevonóbbá és könnyebben követhetővé szeretnék tenni a sétájukat. Ahelyett, hogy csak információt adnánk át, a H5P lehetővé teszi, hogy a látogatók kérdésekre válaszoljanak, képeket fedezzenek fel, gondolatokat hasonlítsanak össze, vagy reflektáljanak arra, amit egy sétaállomáson felfedeztek.

A videó bemutatja, hogyan lehet egy alapvető feleletválasztós tevékenységet létrehozni a Lumi H5P Editor segítségével. A cél nem az, hogy minden H5P-tartalomtípust megtanulj. A cél az, hogy megértsd a H5P alaplogikáját: válassz megfelelő tevékenységtípust, adj hozzá világos tartalmat, építs be hasznos visszajelzést, nézd meg előnézetben az eredményt, és döntsd el, hogyan fogják a látogatók online elérni.

Nézdd meg a videótutorialt

Interaktív tevékenységek készítése H5P-vel

https://explorestories.eu/video-tutorial-h5p/

Az Európai Unió társfinanszírozásával

2) Mielőtt elkezded

Mielőtt megnyitod a szerkesztőt, készítsd elő a tevékenység mögötti ötletet. Válassz ki egy sétaállomást, egy üzenetet, amelyet szeretnél, hogy a látogatók megértsenek, és egy cselekvést, amelyet szeretnél, hogy elvégezzenek – például válaszoljanak egy kérdésre, figyeljenek meg valamit alaposabban, hasonlítsanak össze részleteket, vagy reflektáljanak egy helyi történetre.

Kezdő tevékenység esetén jobb kevés tartalommal dolgozni. Egyetlen erős kérdés hatékonyabb, mint egy hosszú kvíz. Lehet, hogy a látogató éppen kint áll a helyszínen, telefont használ, két állomás között sétál, vagy csoporttal követi a sétát. Ezért a tevékenységnek gyorsan megnyithatónak, könnyen olvashatónak és egy-két perc alatt elvégezhetőnek kell lennie.

Gondold át…	Segítő kérdés
Cél	Mit értsenek meg a látogatók a tevékenység után?
Pillanat	Hol illeszkedik a tevékenység az adott sétaállomáshoz?
Formátum	A feleletválasztós feladat, a képfelfedezés, az idővonal vagy más típus a legmegfelelőbb?
Hozzáférés	Hogyan nyitják majd meg a látogatók: QR-kóddal, linken keresztül, Genially-ben, weboldalon vagy tanulási platformon?

3) Fontos megjegyzés: hosztolás és hozzáférés

A Lumi H5P Editor hasznos eszköz H5P-tartalmak létrehozásához, szerkesztéséhez, előnézetéhez és exportálásához. Azonban egy tevékenység létrehozása a saját számítógépeden nem ugyanaz, mint elérhetővé tenni azt a látogatók számára. Ha a látogatóknak QR-kódon vagy online linken keresztül kell megnyitniuk a tevékenységet, a végleges tartalomnak valahol online elérhetőnek kell lennie.

Az Európai Unió társfinanszírozásával

A legjobb megoldás attól függ, hogyan fogjátok megosztani a sétát:

- A **Lumi** export hasznos lehet a tevékenység létrehozásához és teszteléséhez. Ugyanakkor továbbra is gondoskodnod kell arról, hogy a látogatók meg tudják nyitni a végleges verziót.
- A **H5P.com** akkor hasznos, ha a szervezeted hozzáfér, és szüksége van egy online felületre H5P-tevékenységek számára.
- A **Moodle** egy tanulási platform. Akkor lehet hasznos, ha a tevékenység egy kurzus, képzési program vagy iskolai tanulási környezet része.
- A **WordPress** egy weboldalkészítő rendszer. Akkor lehet hasznos, ha a projektednek vagy iskoládnak már van WordPress-weboldala, ahová a tevékenység beágyazható.
- A **Drupal** egy másik weboldalrendszer, amelyet általában szervezetek vagy webfejlesztők kezelnek. Csak akkor hasznos, ha a szervezeted már használja.
- Egy **projektweboldal** jó megoldás lehet, ha a projektnek van nyilvános weboldala, ahol a látogatók közvetlenül elérhetik a tevékenységet.

Ha a tevékenységet weboldalon szeretnéd elhelyezni, ellenőrizd a hosztolási és hozzáférési lehetőségeket. Hivatkozhatsz a 360°-os tartalomról szóló oktatóanyagra is, amely részletesebben bemutatja, hogyan lehet digitális tartalmat hozzáadni egy weboldalhoz.

→ lásd: 12. tutorial – 360°-os tartalom készítése

Bizonyos esetekben az oldalt nem szükséges a fő weboldalról belinkelni; elég, ha a séta linkjén vagy QR-kódján keresztül elérhető.



Tippek

Nyomtatott Bookletek esetében ez különösen fontos. Egy QR-kód csak akkor működik, ha a linkelt tartalom nyilvános vagy a célcsoport számára hozzáférhető. Nyomtatás vagy közzététel előtt teszteld a linket telefonon vagy privát böngészőablakban. Ellenőrizd, hogy a tevékenység gyorsan megnyílik-e, és hogy a látogatóknak nincs-e szükségük váratlan engedélyekre vagy bejelentkezési adatokra.

Az Európai Unió társfinanszírozásával

4) Opcionális gyakorlati feladat

A videó megtekintése után készíts egy egyszerű H5P-tevékenységet egy örökségi séta egyik állomásához. Használd az alábbi feladatot rövid tartalomkészítési gyakorlatként. A cél az, hogy egy működő tevékenységet hozz létre, nem pedig egy tökéletes végleges verziót.

Feladat: Készíts egy feleletválasztós tevékenységet, amely segít a látogatóknak elgondolkodni egy helyről, tárgyról, épületről, emlékről vagy történelmi részletről.

1. Válassz ki egy sétaállomást vagy kulturális örökségi témát.
2. Fogalmazz meg egy tanulási vagy reflexiós célt a tevékenységhez.
3. Írj egy rövid kérdést, amely kapcsolódik a helyszínhez.
4. Adj meg három válaszlehetőséget, köztük egy helyes választ.
5. Adj rövid visszajelzést a helyes és a helytelen válaszokhoz.
6. Nézd meg előnézetben a tevékenységet, és töltsd ki úgy, mintha látogató lennél.
7. Teszteld, hogy a szöveg jól olvasható-e telefonképernyőn.
8. Döntsd el, hol lesz hosztolva a tevékenység, vagy hogyan fogjátok megosztani.
9. Kérj meg valakit, hogy próbálja ki, és mondja el, mit értett meg belőle.

Reflexiós kérdések

Használd ezeket a kérdéseket a tevékenységed ellenőrzésére, mielőtt valódi sétába illeszted:

- Segít a tevékenység jobban megérteni a helyszínt?
- Rövid, világos, és kapcsolódik az állomáshoz a kérdés?
- Bevonónak hat a tevékenység, nem pedig iskolai tesztnek?
- A visszajelzés magyaráz valami lényegeset?
- Elvégezhető a tevékenység egy-két perc alatt?
- Könnyen megnyitható és használható telefonon?
- Nyilvános a link, vagy hozzáférhető a célcsoport számára?
- Ellenőrizted a szerzői jogi és forrásmegjelölési követelményeket minden felhasznált médiaanyagnál?

Az Európai Unió társfinanszírozásával

Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények azonban kizárólag a szerző(k) nézeteit tükrözik, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) álláspontját. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé értük.