11 KREIRANJE INTERAKTIVNIH AKTIVNOSTI U H5P

Težina

Napredni

Trajanje

35–50 min.

Alati/Materijal

- Računar
- Lumi H5P Editor ili druga platforma kompatibilna sa H5P
- Pristup internetu za deljenje ili hostovanje
- Pripremljena ideja ture

Ciljevi / Ishodi

Do kraja ovog tutorijala moći ćeš da:

- razumeš kako se H5P koristi u digitalnoj turi nasleđa;
- napraviš jednostavnu interaktivnu aktivnost;
- dodaš pitanja, odgovore i povratne informacije;
- pregledaš i testiraš aktivnost;
- razumeš osnovne opcije hostovanja i pristupa;
- povežeš aktivnost sa svojom turom.

1) Svrha ovog video-tutorijala

Ovaj video predstavlja H5P kao alat za kreiranje jednostavnih interaktivnih aktivnosti za digitalnu turu kulturnog nasleđa. Namenjen je mladim autorima koji žele da tura bude aktivnija, zanimljivija i lakša za praćenje. Umesto da samo iznosi informacije, H5P omogućava posetiocima da odgovaraju na pitanja, istražuju slike, porede ideje ili razmišljaju o onome što su otkrili na stanici ture.

Video pokazuje kako se pravi osnovna aktivnost sa višestrukim izborom u alatu Lumi H5P Editor. Cilj nije da naučiš svaku vrstu H5P sadržaja. Cilj je da razumeš osnovnu logiku H5P-a: izaberi odgovarajuću vrstu aktivnosti, dodaj jasan sadržaj, uključi korisne povratne informacije, pregledaj rezultat i odluči kako će mu posetioci pristupati onlajn.

Pogledaj video-tutorijal

Kreiranje interaktivnih aktivnosti u H5P

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

Sufinansira Evropska unija

2) Pre nego što počneš

Pre otvaranja editora, pripremi ideju aktivnosti. Izaberi jednu stanicu ture, jednu poruku koju želiš da posetioci razumeju i jednu radnju koju želiš da preduzmu, na primer da odgovore na pitanje, pogledaju izbliza, uporede detalje ili razmisle o lokalnoj priči.

Za početničku aktivnost bolje je raditi sa malom količinom sadržaja. Jedno snažno pitanje efikasnije je od dugog kviza. Posetilac možda stoji napolju, koristi telefon, hoda između stanica ili prati turu u grupi. To znači da aktivnost treba brzo da se otvara, lako čita i da može da se završi za minut ili dva.

Razmisli o...	Vodeće pitanje
Svrha	Šta bi posetioci trebalo da razumeju nakon ove aktivnosti?
Trenutak	Gde se aktivnost uklapa u okviru stanice ture?
Format	Da li je najprikladniji višestruki izbor, istraživanje slike, vremenska linija ili neki drugi tip?
Pristup	Kako će posetioci pristupiti aktivnosti: putem QR koda, linka, Genially-ja, veb-sajta ili platforme za učenje?

3) Važna napomena: hostovanje i pristup

Lumi H5P Editor je koristan za kreiranje, uređivanje, pregled i izvoz H5P sadržaja. Međutim, napraviti aktivnost na svom računaru nije isto što i učiniti je dostupnom posetiocima. Ako posetioci treba da otvore aktivnost preko QR koda ili onlajn linka, konačan sadržaj mora biti dostupan negde na internetu.

Sufinansira
Evropska unija

Najbolja opcija zavisi od toga kako će tvoja tura biti deljena:

- **Lumi** izvoz može biti koristan za kreiranje i testiranje aktivnosti. Ipak, moraš se pobrinuti da posetioci mogu da otvore konačnu verziju.
- **H5P.com** je koristan ako tvoja organizacija ima pristup i treba joj onlajn prostor za H5P aktivnosti.
- **Moodle** je platforma za učenje. Može biti korisna ako je aktivnost deo kursa, programa obuke ili školskog okruženja za učenje.
- **WordPress** je sistem za pravljenje sajtova. Može biti koristan ako tvoj projekat ili škola već ima WordPress sajt gde aktivnost može da se ugradi.
- **Drupal** je još jedan sistem za sajtove, obično njime upravljaju organizacije ili programeri. Koristan je samo ako ga tvoja organizacija već koristi.
- **Sajt projekta** može biti dobra opcija ako projekat ima javnu stranicu gde posetioci mogu direktno pristupiti aktivnosti.

Ako želiš da postaviš aktivnost na sajt, proveri opcije hostovanja i pristupa. Možeš pogledati i tutorijal o 360° sadržaju, koji detaljnije objašnjava kako se digitalni sadržaj dodaje na veb-stranicu.
→ pogledaj Tutorijal 12 – Kreiranje 360° sadržaja

U nekim slučajevima stranica ne mora biti povezana sa glavnim sajtom; dovoljno je da bude dostupna preko linka ture ili QR koda.



Saveti

Za štampane brošure ovo je posebno važno. QR kod radi samo ako je povezani sadržaj javan ili dostupan ciljnoj grupi. Pre štampanja ili objavljivanja, testiraj link na telefonu ili u privatnom prozoru pregledača. Proveri da se aktivnost brzo otvara i da posetiocima nisu potrebne neočekivane dozvole ili podaci za prijavu.

Sufinansira
Evropska unija

4) Opciona praktična vežba

Nakon gledanja videa, napravi jednu jednostavnu H5P aktivnost za stanicu ture nasleđa. Iskoristi vežbu ispod kao mali produkcijski zadatak. Cilj je da napraviš jednu funkcionalnu aktivnost, a ne savršenu konačnu verziju.

Zadatak: napravi aktivnost sa višestrukim izborom koja pomaže posetiocima da razmisle o jednom mestu, predmetu, zgradi, sećanju ili istorijskom detalju.

1. Izaberi jednu stanicu ture ili temu kulturnog nasleđa
2. Napiši jedan cilj učenja ili razmišljanja za aktivnost
3. Napiši jedno kratko pitanje vezano za mesto
4. Dodaj tri ponuđena odgovora, uključujući jedan tačan
5. Dodaj kratke povratne informacije za tačne i netačne odgovore
6. Pregledaj aktivnost i prođi je kao da si posetilac
7. Testiraj da li je tekst čitljiv na ekranu telefona
8. Odluči gde će aktivnost biti hostovana ili kako će se deliti
9. Zamoli drugu osobu da je isproba i objasni šta je razumela

Pitanja za razmišljanje
Iskoristi ova pitanja da proveriš aktivnost pre nego što je dodaš u pravu turu:

- Da li aktivnost pomaže posetiocima da bolje razumeju mesto?
- Da li je pitanje kratko, jasno i povezano sa stanicom ture?
- Da li aktivnost deluje zanimljivo, a ne kao školski test?
- Da li povratna informacija objašnjava nešto smisleno?
- Da li aktivnost može da se završi za minut ili dva?
- Da li aktivnost može lako da se otvori i koristi na telefonu?
- Da li je link javan ili dostupan ciljnoj grupi?
- Da li si proverio autorska prava i navođenje izvora za korišćene medije?

Sufinansira Evropska unija

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.