



Platformă



Top resurse



Contact

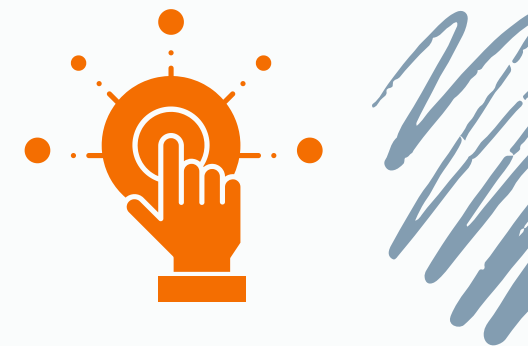


Rating



UNIVERSITATEA DIN
BUCUREȘTI
VIRTUTE ET SAPIENTIA





Utilizarea H5P

Sesiunea 1



Trainer: Anca Mustea

eLearning & Software – Partener Moodle

email: anca.mustea@elearningsoftware.ro



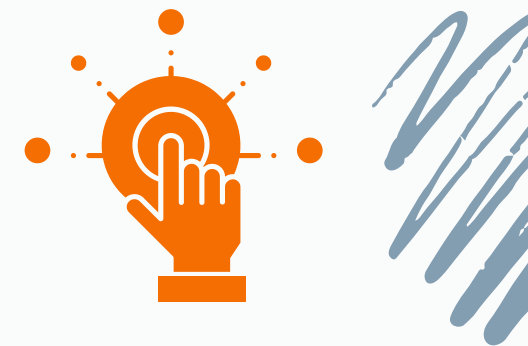


Obiective:

1. Demonstrarea utilizării unor activități H5P în platforma EDIS PED
2. Prezentarea opțiunilor de utilizare H5P

Subiectele abordate:

1. Acordeon (Accordion)
2. Hotspot pe imagine (Image Hotspot)
3. Carduri de dialog (Dialogue cards)
4. Flashcard-uri (Flashcards)
5. Ordonarea imaginilor (Image sequencing)
6. Găsirea hotspot-ului (Find the hotspot)
7. Prezentarea interactivă (Course presentation)



Utilizarea H5P

Sesiunea 2



Curs:

Obiective:

1. Clasificarea activităților H5P
2. Demonstrarea utilizării H5P pentru a crea materiale de studiu și exerciții

Subiectele abordate:

1. Prezentarea unor modalități de clasificare a activităților H5P demonstrate
2. Linia temporală
3. Graficele
4. Exercițiul Drag and Drop
5. Completarea spațiilor libere
6. Set de întrebări
7. Cartea virtuală



H5P





Tipuri de interacțiuni fizice (pe ecran)

- click pe un element de pe ecran;
- drag and drop;
- planare deasupra unui element;
- scrierea unui răspuns.



Interacțiuni H5P

materiale de
studiu

exerciții și
evaluări



Tipuri de activități H5P

În funcție de scopul educațional, activitățile H5P pot fi împărțite în două categorii:

materiale de studiu

- acordeon;
- carduri de dialog
- hotspot pe imagine;
- linie temporală;
- prezentare interactivă.

exerciții și evaluări

- exerciții drag and drop;
- găsirea unui hotspot;
- completarea spațiilor libere;
- set de întrebări;
- flashcard-uri;
- scenariu interactiv.



Tipuri de activități H5P - grad de complexitate

Gradul de complexitate al activităților H5P diferă pe un continuum de la activități foarte simple la activități complexe, precum prezentarea interactivă sau cartea interactivă, care reunesc mai multe tipuri de interacțiuni.

- acordeon;
- grafice;
- carduri de dialog.

- hotspot pe imagine;
- linie temporală;
- prezentare interactivă;
- găsirea unui hotspot;
- flashcard-uri;
- completarea spațiilor libere;
- set de întrebări.

- exerciții drag and drop;
- prezentare interactivă;
- cartea interactivă.

Complexitate
redușă



Complexitate medie

Complexitate
ridicată



Tipuri de activități H5P în platformă

În platforma proiectului EDIS PED pot fi folosite 2 tipuri de instrumente H5P pentru a adăuga resurse și activități interactive:

- (1) opțiunea cu buton negru: H5P Conținut Interactiv
- (2) opțiunea cu buton albastru

Adaugă o activitate sau resursă

Toate

Activități

Resurse



Conținut
interactiv



Fișier



H5P



Legătură





Tipuri de activități H5P în platformă

În platforma proiectului EDIS PED pot fi folosite 2 tipuri de instrumente H5P pentru a adăuga resurse și activități interactive:

- (1) opțiunea cu buton negru: H5P Conținut Interactiv
- (2) opțiunea cu buton albastru

Adaugă o activitate sau resursă

Pe care o folosim?

Caută

Toate

Activități

Resurse



Conținut
interactiv



Fișier

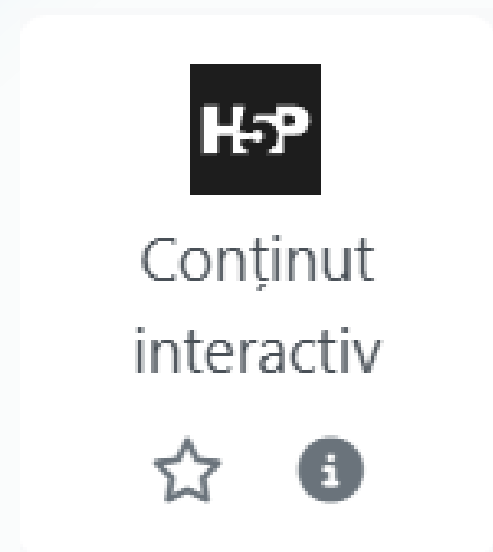


H5P



Legătură





Buton negru

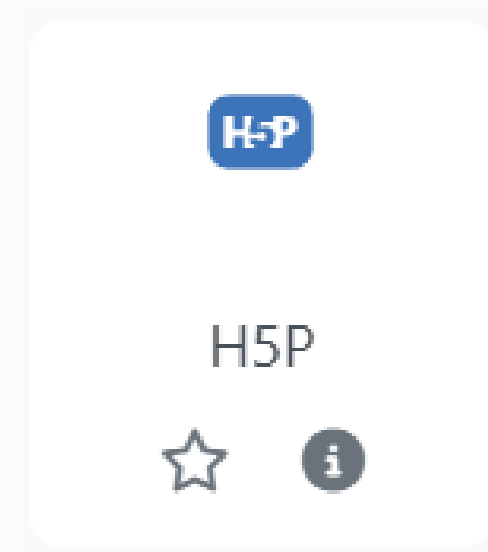
Această formă de H5P este un plugin (program) extern. Este o versiune mai veche.

Avantaj:

Activitățile se adaugă și se creează direct în curs.

Dezavantaj:

Nu funcționează pentru unele activități mai complexe: prezentarea interactivă, setul de întrebări, cartea interactivă.



Buton albastru

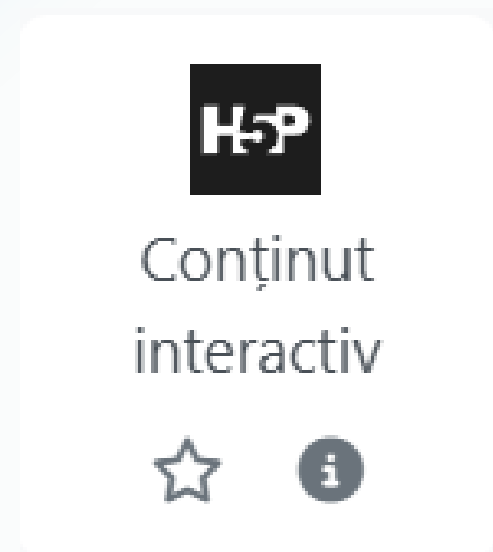
Această formă de H5P este integrată în Moodle (tipul de platformă de eLearning folosit pentru proiect).

Avantaj:

Funcționează toate tipurile de activități H5P.

Provocare:

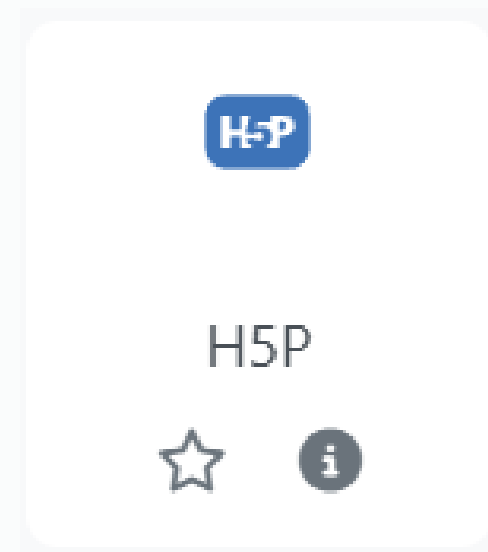
Când se creează o activitate nouă, aceasta este adăugată în Banca de conținut. De abia apoi se adaugă activitatea în curs (cu butonul albastru) pentru a fi trimisă spre validare.



Buton negru

La încărcarea în platforma proiectului a unei activități H5P adusă din altă parte, este posibil să dea eroare în cazul activităților mai complexe, precum Prezentarea interactivă.

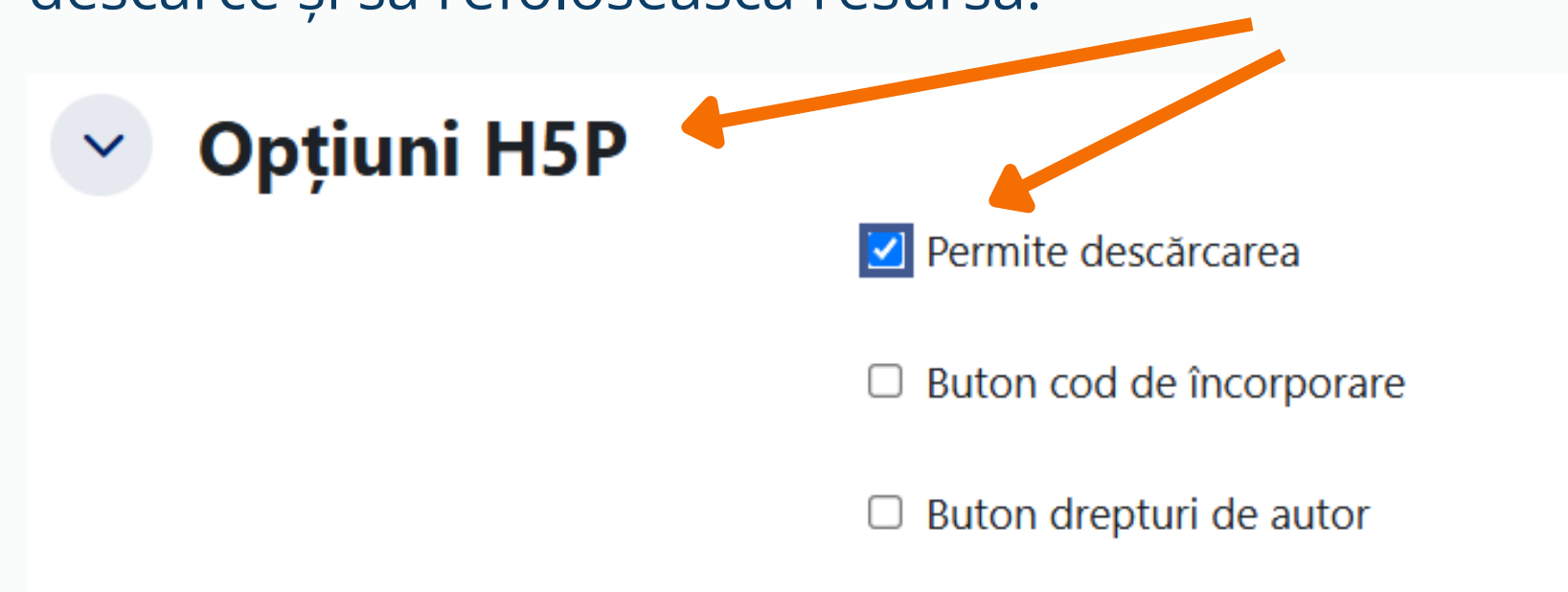
În aceste situații, se poate folosi pentru încărcare butonul albastru.



Buton albastru

La încărcarea în platforma proiectului a unei activități H5P adusă din altă parte, dacă se folosește butonul albastru se trage fișierul H5P peste zona de încărcare.

La secțiunea **Opțiuni H5P** trebuie bifat „Permite descărcarea” pentru a permite altor persoane să descarce și să refolosească resursa.





Înregistrări sesiuni



Urmărește înregistrările sesiunilor de training pentru a vedea cum se folosește fiecare dintre cele două opțiuni de activitate H5P în platforma proiectului.