Utilizarea H5P pentru a adăuga interactivitate într-un curs Moodle



Autor: Dr. Anca MUSTEA eLearning & Software

Cuprins

Modulul 1. Introducere și utilitate 3
Rolul interactivității într-un curs online
H5P ca soluție pentru a adăuga interactivitate într-un curs Moodle
Ce este H5P 4
Filosofia din spatele H5P4
Tipuri de conținut interactiv creat cu H5P6
Modulul 2. Crearea de materiale de studiu interactive9
Prezentare interactivă (Course presentation)
Video interactiv
Slider imagini (Image Slider)
Carduri de dialog (Dialogue cards)25
Audio 28
Acordeon (Accordion)
Linia temporală (Timeline)
Hotspot pe imagine (Image Hotspots)
Grafice (Chart)
Grafice (Chart)39Modulul 3. Crearea de exerciții și evaluări interactive41Flashcard-uri (Flashcards)41Exercițiu drag and drop (Drag and Drop)43Ordonarea imaginilor (Image Sequencing)48Găsirea hotspot-ului (Find the Hotspot)51Găsirea mai multor hotspot-uri (Find Multiple Hotspots)53Completarea spațiilor libere (Fill in the Blanks)57Set de întrebări (Question Set)59
Grafice (Chart)39Modulul 3. Crearea de exerciții și evaluări interactive41Flashcard-uri (Flashcards)41Exercițiu drag and drop (Drag and Drop)43Ordonarea imaginilor (Image Sequencing)48Găsirea hotspot-ului (Find the Hotspot)51Găsirea mai multor hotspot-uri (Find Multiple Hotspots)53Completarea spațiilor libere (Fill in the Blanks)57Set de întrebări (Question Set)59Formular document (Documentation Tool)61
Grafice (Chart)39Modulul 3. Crearea de exerciții și evaluări interactive41Flashcard-uri (Flashcards)41Exercițiu drag and drop (Drag and Drop)43Ordonarea imaginilor (Image Sequencing)48Găsirea hotspot-ului (Find the Hotspot)51Găsirea mai multor hotspot-uri (Find Multiple Hotspots)53Completarea spațiilor libere (Fill in the Blanks)57Set de întrebări (Question Set)59Formular document (Documentation Tool)61Scenariu ramificat (Branching Scenario)65
Grafice (Chart)39Modulul 3. Crearea de exerciții și evaluări interactive41Flashcard-uri (Flashcards)41Exercițiu drag and drop (Drag and Drop)43Ordonarea imaginilor (Image Sequencing)48Găsirea hotspot-ului (Find the Hotspot)51Găsirea mai multor hotspot-uri (Find Multiple Hotspots)53Completarea spațiilor libere (Fill in the Blanks)57Set de întrebări (Question Set)59Formular document (Documentation Tool)61Scenariu ramificat (Branching Scenario)62Modulul 4. Integrarea și utilizarea diferitelor tipuri de conținut creat cu H5P.72
Grafice (Chart)39Modulul 3. Crearea de exerciții și evaluări interactive41Flashcard-uri (Flashcards)41Exercițiu drag and drop (Drag and Drop)43Ordonarea imaginilor (Image Sequencing)48Găsirea hotspot-ului (Find the Hotspot)51Găsirea mai multor hotspot-uri (Find Multiple Hotspots)53Completarea spațiilor libere (Fill in the Blanks)57Set de întrebări (Question Set)59Formular document (Documentation Tool)61Scenariu ramificat (Branching Scenario)65Modulul 4. Integrarea și utilizarea diferitelor tipuri de conținut creat cu H5P72Inserarea conținutului H5P într-o resursă Moodle73
Grafice (Chart) 39 Modulul 3. Crearea de exerciții și evaluări interactive 41 Flashcard-uri (Flashcards) 41 Exercițiu drag and drop (Drag and Drop) 43 Ordonarea imaginilor (Image Sequencing) 48 Găsirea hotspot-ului (Find the Hotspot) 51 Găsirea mai multor hotspot-uri (Find Multiple Hotspots) 53 Completarea spațiilor libere (Fill in the Blanks) 57 Set de întrebări (Question Set) 58 Formular document (Documentation Tool) 61 Scenariu ramificat (Branching Scenario) 65 Modulul 4. Integrarea și utilizarea diferitelor tipuri de conținut creat cu H5P 72 Inserarea conținutului H5P într-o resursă Moodle 73 Inserarea conținutului H5P într-o activitate independentă de tip H5P 73

Modulul 1. Introducere și utilitate

Rolul interactivității într-un curs online

Un curs online eficient nu se limitează la transmiterea de informații. Învățarea autentică apare atunci când cursanții sunt activ implicați în proces – gândesc, aplică, primesc feedback și reflectează. Aici intervine **interactivitatea**: ea transformă cursantul dintr-un receptor pasiv într-un participant activ.

Într-un context universitar, interactivitatea poate însemna:

- Întrebări de verificare a înțelegerii în mijlocul unui videoclip;
- Activități în care studentul trebuie să ia decizii, să potrivească concepte sau să analizeze un caz;
- Feedback imediat, care îl ajută să-și corecteze și aprofundeze înțelegerea.

Interactivitatea se referă, pe de o parte, la **interacțiunea cognitivă** – adică la modul în care cursanții se implică mental în procesarea materialului. Cu cât sunt provocați să analizeze, să aplice sau să reflecteze asupra conceptelor, cu atât interacționează mai profund cu conținutul cursului. Pe de altă parte, interactivitatea include și o **componentă fizică**, vizibilă în acțiunile pe care le fac cursanții pe ecran: click-uri pentru a deschide informații, selectarea unui răspuns, glisarea unui element etc.

Ambele tipuri de interacțiune sunt importante. **Interactivitatea fizică** bine gândită poate susține **procesarea cognitivă** – de exemplu, cerând cursantului să aleagă între două variante, să potrivească termeni sau să completeze o propoziție. Aceste acțiuni aparent simple pot stimula gândirea activă, nu doar "trecerea cu privirea" prin material.

Interactivitatea ajută la menținerea atenției, crește rata de finalizare a cursurilor și susține o învățare mai profundă. În plus, le oferă cursanților un rol activ în parcurgerea conținutului, ceea ce contribuie la o mai bună înțelegere, memorare și aplicare a informației.

H5P ca soluție pentru a adăuga interactivitate într-un curs Moodle

Există o multitudine de instrumente care pot fi folosite pentru a adăuga interactivitate într-un curs online. Unele dintre acestea, însă, pot implica costuri ridicate sau un efort considerabil de învățare. Din fericire, pentru cei care folosesc platforma Moodle, există o soluție accesibilă și prietenoasă: H5P, care este integrat deja în sistem.

H5P este un instrument gratuit, open-source, care permite crearea de activități interactive direct în platforma Moodle și în alte LMS-uri compatibile (sisteme de management al învățării – Learning Management Systems). Cu H5P, profesorii pot adăuga conținut interactiv fără să fie necesare cunoștințe de programare sau design avansat.

Principale avantajele ale folosirii H5P în Moodle:

- Se integrează ușor și nativ în curs;
- Permite crearea de activități rapid și intuitiv;

- Permite integrarea de activități în diverse resurse sau activități Moodle;
- Rezultatele pot fi înregistrate în catalogul de note;
- Activitățile pot fi reutilizate sau modificate cu ușurință;
- Activitățile pot fi descărcate și mutate de pe o platformă pe alta;
- Funcționează bine pe dispozitive mobile.

Pe scurt, H5P face posibilă transformarea unor materiale statice în experiențe interactive, cu efort minim și impact semnificativ asupra învățării.

Ce este H5P

H5P vine de la "HTML5 Package" și este o bibliotecă de conținut interactiv creată pentru web. Cu H5P, poți crea activități precum:

- Teste sau întrebări cu feedback imediat;
- Videoclipuri interactive;
- Prezentări interactive;
- Jocuri educaționale;
- Simulări, potriviri, glisări, completări etc.

Activitățile H5P pot fi inserate în paginile unui curs Moodle în mod flexibil. Ele pot fi adăugate ca **activități H5P independente** sau pot fi **incluse în alte resurse sau activități Moodle**, oriunde este disponibil editorul de text – de exemplu, într-o pagină, în descrierea unei teme sau într-un forum. Această versatilitate permite integrarea conținutului interactiv în contexte variate, în funcție de obiectivele pedagogice.

Conținutul creat cu H5P este **responsive**, ceea ce înseamnă că se adaptează automat la dimensiunea ecranului pe care este vizualizat – fie că este vorba despre un calculator, o tabletă sau un telefon mobil. Astfel, materialele interactive pot fi accesate în condiții optime de pe orice dispozitiv, ceea ce sprijină o experiență de învățare flexibilă și accesibilă pentru toți cursanții.

Filosofia din spatele H5P

A folosi H5P pentru a crea un curs mai interactiv, mai vizual și mai bine adaptat modului în care studenții de astăzi interacționează cu informația este un motiv solid pentru a investi timp în învățarea acestui instrument. Un alt motiv important este filosofia educațională din spatele H5P – modul în care a fost gândit și valorile pedagogice pe care le susține. H5P promovează, pe de o parte, democratizarea accesului la crearea de conținut educațional interactiv, iar pe de altă parte, este construit pe baze teoretice solide, înrădăcinate în constructivism și conectivism – două perspective contemporane asupra învățării.

H5P a fost creat cu o misiune clară: să permită cât mai multor persoane să creeze conținut interactiv într-un mod simplu și accesibil. Filosofia sa este susținută de câteva principii-cheie:

- Accesibilitate: oricine poate crea activități, indiferent de nivelul tehnic;
- **Reutilizare**: conținutul poate fi exportat, importat, adaptat și distribuit cu ușurință;
- **Deschidere**: fiind un proiect open-source, poate fi îmbunătățit și extins de către comunitate;
- **Interoperabilitate**: funcționează în diverse sisteme/ platforme de eLearning (Moodle, WordPress, Drupal etc.);
- Învățare activă și feedback: activitățile create în H5P favorizează interacțiunea și oferă feedback imediat, sprijinind procesul de învățare.

Aceste principii sunt în acord cu metodele moderne de predare, care pun accent pe experiența studentului și pe învățarea prin implicare activă. Pentru a înțelege mai bine de ce acest tip de interactivitate este atât de valoros într-un curs online, merită să aruncăm o privire asupra ideilor pedagogice care stau la baza sa. Două dintre cele mai influente perspective în acest sens sunt **constructivismul** și **conectivismul** – teorii care ne ajută să înțelegem nu doar ce funcționează în învățare, ci și de ce.

Constructivismul este o teorie a învățării care subliniază faptul că oamenii construiesc cunoașterea activ, pornind de la ceea ce știu deja. În această perspectivă, învățarea nu este o simplă absorbție de informații, ci un proces activ de construire de sens. Activitățile H5P sprijină acest proces prin exerciții care implică cursanții în explorare, aplicare și reflecție – de exemplu, prin întrebări cu feedback imediat sau simulări interactive.

Conectivismul, o teorie mai recentă, apărută în contextul educației digitale, pune accentul pe faptul că învățarea are loc într-o rețea – de oameni, resurse, tehnologii. Cunoașterea este distribuită, iar abilitatea esențială devine aceea de a naviga, conecta și filtra informația. H5P sprijină această abordare prin integrarea facilă a resurselor multimedia și prin crearea de conținut care se poate adapta și partaja în diferite contexte, favorizând învățarea colaborativă și în rețea.

Prin urmare, folosirea H5P nu aduce doar un plus de interactivitate tehnologică, ci susține și o viziune pedagogică centrată pe implicare, adaptabilitate și conectare – aspecte esențiale în învățarea online actuală.

În contextul dezvoltării de cursuri online, H5P poate fi deosebit de valoros în următoarele situații:

- **Explicarea unor concepte dificile** prin activități de tip "drag and drop", completări sau simulări;
- Verificarea rapidă a înțelegerii în mijlocul sau la finalul unui material video;
- Crearea unor recapitulări interactive, mai eficiente decât simplele liste sau rezumate;
- **Sprijinirea învățării autonome**, prin oferirea de feedback imediat în activități auto-corective;
- Crearea de materiale atractive din punct de vedere vizual, care captează atenția și reduc abandonul;
- **Dezvoltarea unui conținut reutilizabil**, ce poate fi adaptat pentru mai mulți ani sau pentru mai multe cursuri.

Tipurile de activități prezentate în modulele doi și trei acoperă o gamă variată de situații educaționale în care materialele interactive pot fi utilizate pentru a transmite informații, a oferi oportunități de exersare sau pentru a sprijini evaluarea. Scopul este ca, la finalul acestor module, să poți crea conținut educațional interactiv adaptat la diferite tipuri de contexte didactice – fie că este vorba despre introducerea unui concept, consolidarea cunoștințelor sau verificarea înțelegerii – indiferent de domeniul în care predai.

Tipuri de conținut interactiv creat cu H5P

H5P oferă un număr mare de tipuri de conținut interactiv, fiecare cu propriile funcționalități și scopuri educaționale. Pentru o mai bună orientare în acest manual, am ales să grupăm activitățile H5P în două categorii funcționale, în funcție de rolul lor predominant întrun curs:

- 1. Activități pentru transmiterea informației (Modulul 2) Acestea facilitează învățarea prin explorare, ghidare vizuală sau auditivă și organizare interactivă a conținutului. Sunt utile pentru construirea de materiale de studiu atractive și structurate, care susțin înțelegerea și implicarea cursanților în etapa de familiarizare cu noile concepte.
- 2. Activități pentru exersare și evaluare (Modulul 3) Acestea solicită o implicare activă din partea cursanților, invitându-i să aplice cunoștințele prin exerciții, rezolvări de probleme sau alegeri succesive. Ele pot fi folosite pentru consolidarea învățării, oferirea de feedback sau evaluarea formativă și sumativă.

Această clasificare nu este una rigidă, ci orientativă. În funcție de cum sunt construite și integrate în parcursul didactic, multe activități pot îndeplini mai multe funcții educaționale.

Iată cum sunt grupate activitățile prezentate în acest manual:

(1) Activități pentru crearea de materiale de studiu interactive:

- Prezentare interactivă
- Video interactiv
- Audio
- Slider imagini
- Acordeon
- Linie temporală
- Grafice

(2) Activități pentru exersare și evaluare:

- Flashcard-uri
- Carduri de dialog
- Hotspot pe imagine
- Drag and drop
- Ordonarea imaginilor
- Găsirea hotspot-ului
- Găsirea mai multor hotspot-uri
- Completarea spațiilor libere
- Set de întrebări
- Formular document
- Scenariu ramificat

Prin explorarea acestor tipuri de conținut, vei putea alege mai ușor ce activități se potrivesc obiectivelor cursului tău și cum pot fi combinate pentru a susține o experiență de învățare coerentă, interactivă și adaptată nevoilor cursanților.

Activitate	Descriere	Exemple de utilizare didactică					
Prezentare	Succesiune de slide-uri cu	Introducerea unui nou capitol sau					
interactivă	text, imagini, întrebări,	temă; organizarea vizuală a unui					
	video etc.	conținut.					
Video interactiv	Inserarea de întrebări și	Ghidarea atenției în timpul unui video					
	informații într-un material	educațional; verificarea înțelegerii					
	video						
Audio	Inserarea unui material	Explicații audio; exerciții de					
	audio	înțelegere a mesajului oral					
Slider imagini	Galerie de imagini prin	Ilustrarea unei succesiuni de etape;					
_	care se poate naviga	comparații vizuale					
Acordeon	Secțiuni de text care se	Organizarea conținutului în blocuri					
	extind la click	pliabile (ex: definiții, exemple);					
		organizarea informației pentru o					
		privire de ansamblu și posibilitatea de					
		a adăuga detalii					
Carduri de dialog	Carduri cu două fețe	Memorarea unor asocieri; simulări de					
	pentru a crea asocieri între	conversații (ex: limbi străine,					
	două elemente	interacțiuni clinice)					
Linie temporală	Evenimente organizate	Prezentarea unei cronologii istorice					
	cronologic cu text, imagini	sau a pașilor într-un proces					
	sau linkuri						
Grafice	Crearea de grafice pentru	Vizualizarea datelor sau tendințelor					
	prezentarea datelor	într-un mod intuitiv					

Activitate	Descriere	Exemple de utilizare didactică
Flashcard-uri	Carduri digitale pentru a	Repetiție pentru memorare (ex:
	verifica asocierea dintre	termeni, definiții, traduceri)
	două elemente	
Hotspot pe	Click pe o zonă din imagine	Etichetarea părților unei diagrame sau
imagine	pentru a afișa informații	hărți
Drag and drop	Elemente care trebuie	Asocieri (cuvânt-definiție, imagine-
	plasate corect în anumite	etichetă, cauză-efect);
	zone dintr-o imagine	
Ordonarea	Rearanjarea imaginilor în	Succesiunea corectă a unor pași,
imaginilor	ordine corectă	fenomene sau etape
Găsirea hotspot-	Identificarea unui singur	Recunoașterea unei regiuni într-o
ului	punct corect într-o imagine	diagramă sau imagine complexă
Găsirea mai	Selectarea mai multor	Identificarea corectă a mai multor
multor hotspot-uri	puncte relevante dintr-o	componente într-un sistem
	imagine	

Completarea	Răspunsuri scrise într-un	Verificarea vocabularului, formulelor
spațiilor libere	text lacunar	sau noțiunilor-cheie
Set de întrebări	Grup de întrebări de tip	Mini-teste de recapitulare,
	variat	autoevaluare
Formular	Întrebări cu răspunsuri	Exerciții de reflecție, eseuri scurte,
document	deschise, salvate într-un	sarcini de lucru individual
	document Word	
Scenariu ramificat	Secvență de pași	Simulări decizionale, studii de caz
	decizionali cu ramificări	interactive
	diferite în funcție de	
	răspunsuri	

În capitolele următoare sunt prezentați pașii de folosire a acestor activități H5P cu exemple și capturi de ecran, pentru o mai ușoară utilizare.

Modulul 2. Crearea de materiale de studiu interactive

Activitățile incluse în acest modul, au rolul de a prezenta informațiile dintr-un curs online într-un mod interactiv. Acestea sunt folosite independent sau integrate în materiale create cu ajutorul altor instrumente din Moodle, cum ar fi Pagina, Cartea sau Zona de text și conținut media. Cu ajutorul lor informația este transmisă într-un mod care implică anumite acțiuni din partea studenților, de exemplu să dea click pentru a descoperi ceva. Scopul principal cu care sunt folosite aceste activități este de a transmite informația studenților, de a-i ajuta să învețe și să integreze noile informații în baza lor de cunoștințe.

Prezentare interactivă (Course presentation)

Prezentarea interactivă (Course presentation) este o activitate H5P care permite crearea unei prezentări pe bază de slide-uri, care combină texte, imagini, videoclipuri, butoane, linkuri și întrebări interactive. Aceasta este utilă pentru a adăuga întrebări de verificare, pe lângă slide-urile cu informații obișnuite.

Ce face ca o prezentare să fie interactivă? O prezentare creată în H5P poate fi statică, precum prezentările cu care suntem obișnuiți din PowerPoint sau poate avea elemente de interactivitate. Ca și elemente de interactivitate avem: butoane, link-uri (URL) și diferite tipuri de întrebări de verificare.



Figura 1. Exemplu de prezentare interactivă

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Course Presentation => Configurarea structurii (creare slide-urilor) => Adăugarea de elemente interactive => Setări finale => Salvare

Pentru că prezentarea interactivă este o activitate mai complexă, voi prezenta întâi pașii creării prezentării și apoi voi detalia pașii creării anumitor tipuri de slide-uri.

Instrucțiuni detaliate pentru adăugarea prezentării interactive:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip prezentare interactivă (Course Presentation)

• Click pe Adaugă => selectează Course Presentation.

#3 Completează titlul prezentării

• Notează un titlu descriptiv pentru activitate (ex. *Principiile învățării aplicate la cursurile online*).

#4 Configurează structura și conținutul slide-ului

- Click pe butonul de modificare a fundalului pentru a schimba culoarea acestuia sau a adăuga o imagine de fundal (Figura 2).
- Click pe butonul corespunzător de deasupra slide-ului pentru a adăuga text, imagine, link (URL), video, întrebări sau alte resurse (Figura 2).
- Rearanjează elementele din slide prin drag & drop, adică trăgând de ele pentru a le aranja pe ecran.

#5 Adaugă un nou slide

- Click pe butonul Add New Slide de sub slide-ul existent pentru a adăuga un slide nou (Figura 2).
- Click pe butonul corespunzător de deasupra slide-ului pentru a adăuga text, imagine, link (URL), video, întrebări sau alte resurse (Figura 2).

#6 Stabilește ordinea slide-urilor

• Stabilește ordinea slide-urilor folosind cele două butoane de mutare a slide-urilor din partea dreaptă jos (Figura 2).

#7 Stabilește setările comportamentale dorite (Behaviour settings)

• Bifează setările comportamentale pe care dorești să le aibă prezentarea.

- Recomandare: este util să fie bifată opțiunea care permite reîncercarea în slide-ul de rezultat (*Show "Retry" button in the summary slide*).
- Bifarea opțiunii de arătare a soluției (*Show "Show solution" button in the summary slide*) depinde de rolul prezentării și scenariul didactic pe care îl are în minte profesorul.



#8 Salvare

Figura 2. Butoanele de configurare și adăugare a elementelor pe un slide

Pentru că adăugarea fiecărui element de pe slide (titlu, text, imagini etc) poate să fie o muncă meticuloasă, care necesită mult timp și efort, se poate folosi o metodă simplificată. Aceasta presupune să salvezi slide-urile pe care le-ai creat cu altă aplicație (PowerPoint sau Canva) sub formă de imagini. Apoi să adaugi "slide-urile imagini" fiecare pe câte un slide din prezentarea H5P, și să folosești prezentarea interactivă din H5P pentru a adăuga elementele de interactivitate pe care le aduce în plus acest instrument, comparativ cu alte instrumente.

În continuare voi detalia pașii pentru a adăuga o imagine pe un slide și pentru a adăuga un slide cu o întrebare. Slide-ul de rezultate de la finalul prezentării (Figura 3) se adaugă automat, dacă în prezentare sunt incluse slide-uri cu întrebări.

Slide	Score/Total
Slide 4: Eșecul tehnologiei	0/1
Slide 5: Platformele de eLearning	0/1
Slide 8: Metaforele învățării	0/1
Slide 9: Fără titlu Fill in the Blanks	0/1
Slide 14: Fără titlu Drag the Words	0/2
Slide 15: Fără titlu Image Choice	0/1
	Total Score
I SH	now solutions 2 Retry

Figura 3. Slide-ul cu rezultatele de la finalul prezentării, care se adaugă automat

Instrucțiuni detaliate pentru adăugarea unei imagini în prezentare:

#1 Adaugă un slide nou

- Click pe butonul **Add New Slide** de sub slide-ul existent pentru a adăuga un slide nou (Figura 2).
- #2 Adaugă o imagine pe slide
 - Click pe butonul de adăugare a unei imagini din meniul de deasupra slide-ului.

#3 Adaugă imaginea în formularul pentru imagine

- Click pe butonul + Adăugare pentru a adăuga o imagine din computerul tău (Figura 4).
- Selectează și adaugă imaginea din computer.
- Bifează căsuța **Decorative only** dacă imaginea are un rol decorativ sau nu vrei să adaugi un text alternativ.
- Dacă imaginea nu este decorativă, este necesar să adaugi un text alternativ prin care explici ce ilustrează imaginea.
- Click pe butonul **Done** pentru a adăuga imaginea pe slide.

#4 Redimensionează imaginea

• Selectează imaginea și trage de colțurile acesteia pentru a o mări la dimensiunea dorită. Dacă adaugi slide-urile prezentării create cu altă aplicație și salvate ca imagini, mărește imaginea pentru a acoperi întreg slide-ul.

🗆 Principiile învățării aplicate la cursurile o 🛛 🔚 Image	â 🔽 🖉
Image * Metadata Adăugare	
Decorative only Enable this option if the image is purely decorative and does not add any information to the content on the page. It and not given any alternative text.	will be ignored by screen readers
Alternative text *	irc
Hover text	
Optional. This text is displayed when the users hover their pointing device over the image.	
Comments The comments are shown when the user displays the suggested answers for all slides.	

Figura 4. Adăugarea imaginii în formular

Instrucțiuni detaliate pentru adăugarea unei întrebări cu alegeri multiple:

#1 Adaugă un slide nou

• Click pe butonul Add New Slide de sub slide-ul existent pentru a adăuga un slide nou (Figura 2).

#2 Adaugă o întrebare cu alegeri multiple (Multiple Choice)

Click pe butonul cu întrebarea cu alegeri multiple (*Multiple Choice* – vezi Figura 2 pentru identificarea butonului corespunzător).

#3 Completează câmpurile necesare din formularul de adăugare a întrebării

- Completează titlul întrebării. Dacă nu ai un titlu pentru întrebare, poți lăsa textul implicit care apare în acel câmp: *Fără titlu Multiple Choice* (Figura 5).
- Completează textul întrebării (Question; ex. Care sunt simptomele asociate stresului?)
- Completează fiecare opțiune de răspuns și bifează căsuța *Corect*, dacă opțiunea de răspuns este una corectă (Figura 6).
- Adaugă o spațiu pentru o nouă opțiune de răspuns dacă este nevoie, de la butonul albastru (Adăugare :entitare; Figura 6).

#4 Stabilește setările pe care vrei să le aibă întrebarea

- Bifează setările pe care vrei să le aibă întrebarea (**Behavioural settings**). Dacă nu ești sigur pe care să le bifezi, poți să lași opțiunile implicite (Figura 7).
- Modifică procentajul de trecere pentru întrebare, dacă vrei să fie altul decât cel implicit de 100%.

#5 Adaugă întrebarea pe slide

• Click pe butonul **Done** pentru a adăuga întrebarea pe slide.

#6 Ajustează dimensiunile căsuței cu întrebarea pentru a se vedea în întregime pe slide

• Repoziționează și redimensionează întrebarea pe slide pentru a fi vizibile toate opțiunile de răspuns și butonul de verificare (Figura 8).

Principiile învățării aplicate la cursurile o	i≡ Multiple Choice	â 🔽	×*
Titlu * Metadata			
Utilizat pentru căutare, rapoarte și informații despre d	copyright		
Fără titlu Multiple Choice			
) Media			
Question *			_
Available options *			
- Option		8	^
Text *			
			1
 Tips and feedback 			
✓ Option		8	^

Figura 5. Completarea câmpurilor întrebării cu alegeri multiple (partea 1)

▼ Tensiune musculară	8	^ ~
Text *		
Tensiune musculară		
☑ Correct		
 Tips and feedback 		
▼ Calm	8	^ ~
Text *		
Calm		
□ Correct		
 Tips and feedback 		
ADĂUGARE :ENTITARE		

Figura 6. Completarea câmpurilor întrebării cu alegeri multiple (partea 2)

Behavioural settings
☑ Enable "Retry" button
Tenable "Show Solution" button
Question Type
Select the look and behaviour of the question.
Automatic 🗸
\Box Give one point for the whole task
mable to give a total of one point for multiple correct answers. This will not be an option in "single answer" mode.
2 Randomize answers
nable to randomize the order of the answers on display.
Require answer before the solution can be viewed
□ Show confirmation dialog on "Check"
□ Show confirmation dialog on "Retry"
□ Automatically check answers
nabling this option will make accessibility suffer, make sure you know what you're doing.
Pass percentage
ihis setting often won't have any effect. It is the percentage of the total score required for getting 1 point when one point for the entire task is enabled, and for getting result.success in xAPI statements.
100

Figura 7. Setările întrebării cu alegeri multiple

u " Metadata zat pentru căutar incipiile învăță	re, rapoarte și i rii aplicate la	nforma cursui	ții desp r ile onl	re copyr ine	ight									
🗊 Slides 🔻		Т	Ø		₽		ψ	•		ž	*/×		÷	(°
Care	e sunt simp	otome	ele as	ociate	stres	sului?								
	Calm													
	Insomnie													
	Dureri de ca	ар												
	Entuziasm c	onsta	nt											
	Scăderea/ C	Îreștei	rea ap	etitulu	li									
	Tensiune m	uscula	ară											
0	Check													
-						4.2	1.2							
						₹ 2	12		Ľ	է ն	<u>)</u>	<u> </u>	Dg.	Ľ

Figura 8. Întrebarea adăugată pe slide și ajustată ca dimensiune și poziție pentru a fi vizibilă în întregime.

Continuă să adaugi slide-uri cu informații și cu întrebări până când termini de creat întreaga prezentare. Cum ziceam mai devreme, slide-ul cu rezultate se adaugă automat în momentul în care adaugi cel puțin o întrebare.

Video interactiv

Această activitate permite integrarea întrebărilor și comentariilor direct într-un videoclip. Este utilă pentru a transforma vizionarea pasivă într-o experiență activă, solicitând atenția cursantului și verificând înțelegerea pe parcurs.

Un video interactiv poate fi un video personal, încărcat direct din computerul personal, sau un video preluat de pe o platformă de streaming, precum YouTube. Video-ul este completat cu informații suplimentare sub formă de text, linkuri, imagini sau cu întrebări de verificare după anumite momente cheie. În Figura 9 se pot vedea momentele de interactivitate marcate cu puncte sau cerculețe pe linia temporală.

Video-ul interactiv se poate seta astfel încât cursanții să nu poată sări înainte sau înapoi, dacă vrei să te asiguri că au parcurs întreg video-ul.





Figura 9. Exemplu de video interactiv

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Interactive Video => Încărcare video => Adăugare elemente interactive => Setări comportamentale => Salvare

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, click pe **Mai mult** => **Banca de conținut**.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip video interactiv (Interactive Video)

• Click pe Adaugă => selectează Interactive Video.

#3 Completează titlul activității

• Completează un titlu sugestiv pentru activitate (ex. *Elementele cheie ale unei prezentări de succes*).

• Elementele cheie ale unei prezentări de s		2 ³
Titlu [*] Metadata Utilizat pentru căutare, rapoarte și informații desp	re copyright	⊘ Tour
Elementele cheie ale unei prezentări de s	ucces	
Step 1 Upload/embed video	Step 2 Add interactions	Summary task
Add a video *		
Click below to add a video you wish to use in you versions of the video with different qualities. To	our interactive video. You can add a video link or u o ensure maximum support in browsers at least a	pload video files. It is possible to add several dd a version in webm and mp4 formats.
 Interactive Video 		
• Text tracks (unsupported for YouT	ube videos)	
		Next Step Add interactions

Figura 10. Adăugarea unui video în activitatea de tip video interactiv

#4 Încarcă sau inserează videoclipul (Pasul 1/ Step 1)

- Click pe butonul sub formă de plus ("+"), de la primul pas al activității (**Step 1**), pentru a încărca sau a insera link-ul materialului video (Figura 10).
- Alege varianta Încarcă fișier video, pentru a încărca video-ul din computerul personal, sau Inserați linkul YouTube sau adresă URL a altei surse video, pentru a adăuga un video deja încărcat pe o platformă de streaming.
- Click p butonul **Inserare** pentru a insera materialul video în activitate.

#5 Adaugă elemente interactive (Pasul 2/ Step 2)

- Click pe pasul 2, Add Interactions, pentru a începe să adaugi elemente interactive.
- Derulează videoclipul până la momentul dorit și adaugă o interacțiune de la butoanele de deasupra videoclipului (Figura 11).
- Continuă să adaugi elemente interactive pe tot parcursul video-ului acolo unde sunt necesare pentru a evidenția ceva sau pentru a verifica în ce măsură cursanții au fost atenți și pot răspunde corect la întrebări.
- Voi ilustra la final pașii completării unei interacțiuni de tipul **Întrebare Adevărat/Fals**, dar elementele de interactivitate se adaugă similar cu ce am avut la prezentarea interactivă. Diferența majoră constă în faptul că pentru video avem un moment de început și un moment de final al fiecărui element interactiv. De asemenea, putem afișa elementele interactive și să oprim video-ul în acest timp, sau să lăsăm video-ul să se deruleze în timp ce aceste elemente sunt afișate pe ecran.



Figura 11. Adăugarea elementelor interactive în video

#6 Inserează întrebările de verificare de la final (Summary tasks)

- Click pe Pasul 3 (**Step 3. Summary tasks**) pentru a adăuga întrebările de verificare de la final.
- Acest pas nu este obligatoriu pentru a avea un video interactiv funcțional. Dacă acest pas nu este completat pur și simplu nu vor exista aceste întrebări de verificare la final. De fapt acestea nu sunt întrebări propriu zise, ci seturi de afirmații dintre care o singură afirmație este cea corectă. Se comportă foarte asemănător cu setul de întrebări cu un singur răspuns corect.
- Completează titlul acestui pas sau lasă textul implicit, "*Fără titlu Summary*" (Figura 12).
- Adaugă instrucțiunile în câmpul **Introduction text** (ex. *Alege afirmațiile corecte* Figura 12).
- Adaugă afirmațiile din primul set (primul cadran albastru Figura 13) având grijă să pui pe primul loc afirmația corectă din acel set.
- Dacă ai nevoie de spații pentru mai multe afirmații, adaugă un nou spațiu de la butonul gri de adăugare a unui nou item (Adăugare :entitare).
- Continuă să adaugi seturi de afirmații folosind butonul albastru de adăugare a unui nou item, similar cu cel pentru afirmații (Adăugare :entitare).

Step 1 Upload/embed video	Add interactions	Summary task
Titlu * Metadata Utilizat pentru căutare, rapoarte și informați	i despre copyright	E Copiază 🕅 Lipire și înlocuir
Fără titlu Summary		
ntroduction text * Vill be displayed above the summary task.		
Alege afirmațiile corecte.		
Summary *		Textual Defaul
▼ Set of statements		8
List of statements for the sumn	nary - the first statement is correct. *	
Statement		⊗ ၞ

Figura 12. Adăugarea întrebărilor de verificare de la pasul 3

	nents for the summary - the first statement is correct.	_
Statement		8
Prezent	area trebuie să conțină un minim de text pe slide care să ajute la transmiterea mesajului.	
Statement		8
Prezent	area este un discurs pe care trebuie să îl citești de pe slide-uri.	
Statement		8
	atava trobula až akž asl mult 15 dida uvi	

Figura 13. Completarea unui set de afirmații

#7 Stabilește setările comportamentale pe care vrei să le aibă video-ul (Behaviour settings)

- Bifează sau alege din meniurile expandabile modul în care vrei să funcționeze videoul. Poți testa cum funcționează cu setările implicite și apoi să personalizezi aceste setări în funcție de nevoi.
- De la **Disable navigation** poți împiedica cursanții să sară peste momente ale vide-ului înainte sau înapoi. Dacă sunt selectate aceste opțiuni, cursanții vor trebui să urmărească video-ul în întregime.

#8 Salvare

Instrucțiuni detaliate pentru adăugarea unei întrebări de tip Adevărat/Fals:

#1 Navighează în video până la momentul în care vrei să adaugi întrebarea

#2 De la butonul de deasupra video-ului selectează întrebarea de tip Adevărat/ Fals



Figura 14. Adăugarea întrebării de tip Adevărat/ Fals

#3 Completează câmpurile formularului de adăugare a întrebării

• Completează câmpurile pentru timpul de afișare (**Display time**). Poți lăsa valorile implicite, doar să verifici că în timpul în care întrebarea este afișată pe ecran nu acoperă ceva important. Eu prefer să pun câteva secunde (de exemplu trei secunde

cum este ilustrat în Figura 15) și să opresc derularea video-ului până se răspunde la întrebare.

- Bifează căsuța de oprire a video-ului: Pause video.
- Bifează ca întrebarea să fie afișată sub formă de **Poster**.
- Notează un titlu pentru întrebare sau lasă textul implicit.
- Completează întrebarea/ afirmația în câmpul pentru întrebare (ex. *Prezentarea este un discurs pe care trebuie să îl citești de pe slide-uri.*).
- Bifează răspunsul corect. În cazul exemplului dat, acesta este răspunsul: Fals.
- Bifează setările pe care vrei să le aibă întrebarea. Poți lăsa și setările implicite.

Elementele cheie ale unei prezentări de s	% True/False Question	Ŵ	\checkmark	×2
Display time *				
2:33 - 2:36				
Z Pause video				
Display as				
O Button O	Poster			
Button is a collapsed interaction the user must press	to open. Poster is an expanded interaction displayed directly on top of the video			
Titlu * Metadata				
Utilizat pentru căutare, rapoarte și informații despre	copyright			
Fără titlu True/False Question				
▶ Media				
Întrebare *				
B $I \times_{z} \times^{z} I_{x} \equiv \equiv \equiv$ Normal -				
Prezentarea este un discurs pe care trebuie să îl cite	ești de pe slide-uri.			
body p				

Figura 15. Completarea formularului pentru întrebare

#4 Salvează și adaugă întrebarea

- Click pe butonul **Done** pentru a salva și adăuga întrebarea.
- Atenție! Butonul **Salvare** care se află sub butonul **Done** se referă la salvarea întregului video interactiv, nu doar a întrebării. Butonul care ține de întrebare este **Done**.

#5 Ajustează dimensiunea și poziția căsuței cu întrebarea pe ecran.



Figura 16. Ajustarea dimensiunii și poziției întrebării

În mod similar poți adăuga peste video diferite elemente interactive: text, imagini, linkuri (URL) sau alte tipuri de întrebări.

Slider imagini (Image Slider)

Această activitate permite afișarea unei serii de imagini într-un format tip carusel. Este utilă pentru a arăta pașii unui proces, o evoluție, comparații vizuale sau diferite variante ale unui obiect/concept. Fiecare imagine poate avea un titlu și o descriere pentru context.

Acest tip de obiect interactiv creat cu H5P este util pentru a fi inserat într-un material de studiu creat în Moodle. De exemplu, se poate adăuga caruselul de imaginii pentru a ilustra un proces despre care se discută într-o pagină de curs.



Figura 17. Exemplu de slider imagini

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Image Slider => Completarea câmpurilor necesare => Salvare

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip slider imagini (Image Slider)

• Click pe Adaugă => selectează Image Slider.

#3 Completează titlul activității (după care vei regăsi activitatea în Banca de conținut; ex. *Stadiile dezvoltării unei plante*)

tadiile dezvoltării unei plante			
ages *			
Semințe			8
Titlu * Metadata		Copiază	🕅 Lipire și înlocuire
Utilizat pentru căutare, rapoarte și informații despre copyright			
Semințe			
Imago * Metadata		E a i x	60- + · · · · · · · ·
		E Copiaza	II LIPIre și Iniocuire
Decorative only			
Enable this option if the image is purely decorative and does not readers and not given any alternative text.	t add any information to the content on t	he page. It will	be ignored by screen
Alternative text *			
Required. If the browser can't load the image this text will be dis	splayed instead. Also used by "text-to-spe	ech" readers.	

Figura 18. Completarea câmpurilor pentru activitate și adăugarea imaginilor

#4 Adaugă imaginile. Fiecare imagine are următoarele câmpuri care trebuie completate:

- Completează spațiul pentru titlul imaginii (ex. *Semințe*). O imagine se poate lăsa fără titlu, caz în care rămâne implicit textul "*Fără titlu Image Slide*".
- Click pe butonul + Adăugare pentru a adăuga imaginea.
- Bifează căsuța **Decorative only**, dacă imaginea are doar un rol decorativ.
- Adaugă un text alternativ în câmpul **Alternative text**, pentru a descrie ce reprezintă imaginea. Acest câmp dispare dacă este bifată căsuța **Decorative only**.

#5 Adăugarea unei noi imagini

• Click pe butonul de adăugare a unui nou item (**Adăugare :entitare**) pentru a adăuga secțiunile pentru o nouă imagine. Repetă completarea câmpurilor pentru o imagine de la pasul anterior,

#6 Salvare

Carduri de dialog (Dialogue cards)

Activitatea de tip Carduri de dialog implică crearea unui set de carduri cu două fețe. Pe fiecare față apare un text diferit. Poate fi vorba de un concept și definiția acestuia sau un concept exprimat în două limbi diferite, pentru a facilita învățarea unei limbi străine, sau un concept și

un exemplu al acestuia ilustrat în practică. Dacă se adaugă și o imagine, aceasta apare pe ambele fețe. Cardurile pot fi folosite pentru a facilita repetarea asocierii dintre cele două elemente de pe față și verso.

Într-un alt context, cardurile de dialog pot simula o conversație sau un dialog tip întrebări și răspunsuri. În acest mod, cardurile pot fi utile în pregătirea pentru un interviu sau exersarea scenariilor conversaționale. Fiecărui card i se poate asocia și un fișier audio.



Figura 19. Exemplu de carduri de dialog

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Dialogue cards => Completarea câmpurilor necesare pentru titlu și instrucțiuni => Adăugarea fiecărui card cu câmpurile sale => Setările comportamentale => Salvare

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip carduri de dialog (Dialogue cards)

• Click pe Adaugă => selectează Dialogue cards.

#3 Completează titlul activității

• La secțiunea **Titlu**, completează titlul activității (ex. *Forme și culori în engleză - Carduri de dialog*).

#4 Completează titlul care apare pentru cursanți (Heading)

- În secțiunea **Heading** completează titlul care apare pentru cursanți. Acesta poate fi același ca și titlul activității de mai sus (ex. *Forme și culori în engleză*). Diferența dintre cele două este că **Titlul** este numele cu care activitatea apare în banca de conținut, iar **Heading** este titlul care apare deasupra cardurilor acolo unde este inserată activitatea în cursul Moodle.
- #5 Completează instrucțiunile
 - Completează instrucțiunile (**Task description**) prin care le spui cursanților ce trebuie să facă (ex: *Verifică dacă știi cum se scrie în engleză fiecare formă și culoare de pe următoarele carduri.*).

Dialog Cards	×*
Titlu * Metadata	
Jtilizat pentru căutare, rapoarte și informații despre copyright	
Forme și culori în engleză - Carduri de dialog	
Heading	
Forme și culori în engleză	
Mode *	
Node of presenting the dialog cards	
Normal 🗸	
Task description	
Varifică dacă știi cum sa seria în anglază fiasara formă și culoara da na următearala sarduri	
vernică dacă știl cum se scrie în engleză necăre formă și culoare de pe urmatoarele cardun.	

Figura 20. Completarea informațiilor pentru activitatea de tip carduri de dialog

#6 Completează câmpurile pentru fiecare card:

- În câmpul **Text** notează textul care apare pe fața cardului (ex. *pătrat albastru*).
- În câmpul Answer completează textul care apare pe verso (ex. *blue square*).
- Adaugă o imagine, dacă este cazul, de la butonul "+ Add". Imaginea apare pe ambele fețe ale cardului.
- Adaugă textul alternativ pentru imagine, dacă se adaugă o imagine (poate fi același cu textul de pe prima față a cardului).

#7 Adaugă un nou card

• Adaugă un nou card, unde este necesar, de la butonul Adăugare :entitare (Figura 21). Completează apoi câmpurile noului card precum ai făcut la pasul anterior cu primul card.

Dialogs *	
1. pătrat albastru 🛛 😣	Text *
+ ADĂUGARE :ENTITARE	Hint for the first part of the dialogue
	pătrat albastru
	Answer *
	Hint for the second part of the dialogue
	blue square
	Image
	(The card may use just an image, just a text or both)
	💊 Editare imagine 😓 Editare copyright
	Alternative text for the image
	pătrat albastru

Figura 21. Completarea câmpurilor pentru un card

#8 Stabilirea setărilor activității

- Stabilește setările activității (Behavioural settings), prin bifarea opțiunilor:
 - Enable "Retry" button pentru a permite reluarea încercărilor.
 - Randomize cards pentru a dezactiva navigarea înapoi.
 - Randomize cards pentru a pune cardurile într-o ordine aleatorie.

#9 Salvare

Audio

Activitatea de tip Audio permite inserarea unui fișier audio pe pagină, împreună cu butoane simple de control al redării (pornire/oprire). Aceasta este utilă pentru a oferi explicații vocale, instrucțiuni audio, exemple de pronunție, fragmente de podcast sau interviuri relevante. Deși interactivitatea este redusă, componenta audio sprijină învățarea auditivă și poate fi folosită pentru a completa sau varia forma în care este prezentat conținutul.



Figura 22. Exemplu de activitate de tip audio

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Audio => Completarea câmpurilor necesare => Salvare

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip Audio

• Click pe Adaugă => selectează Audio.

#3 Completează titlul activității

• În câmpul **Titlu**, scrie un nume clar care să indice conținutul audio (ex. *Principii și procese implicate în învățare*).

#4 Încarcă fișierul audio

- Sub secțiunea Source files, apasă pe butonul "+".
- Selectează Încarcă fișier, alege fișierul audio din computerul tău, apoi click pe Inserare.

#5 Selectează tipul de player

• La opțiunea **Player**, alege din listă varianta **Full** (pentru un player cu butoane vizibile și bară de redare).

#6 Salvare

Titlu * Metadata	
Utilizat pentru căutare, ra	ioarte și informații despre copyright
Principii și procese in	iplicate în învățare
Source files *	
mpeg	
mpeg	
Player mode *	
Select the layout of the pla	yer.
Full 🗸	
🗆 Fit to wrapper	
Z Enable controls	
Controls allow the user to	for instance pause the audio
🗆 Enable autoniay	
With autoplay the audio st	arts to play immediately. Do note that this is not supported by all browsers.
 Suprascriere text 	și traduceri
alvare Anulare	

Figura 23. Adăugarea unei activități de tip Audio

Acordeon (Accordion)

Activitatea de tip acordeon permite structurarea conținutului în secțiuni extensibile, care pot fi deschise și închise individual. Este utilă pentru a reduce volumul de informație afișat simultan și pentru a încuraja explorarea activă a conținutului.

✓ Modulul 1. Introducere și utilitate
 Introducere în H5P
• Exemple de utilizare a conținutului interactiv H5P într-un curs Moodle
• Tipuri de conținut interactiv creat cu H5P
> Modulul 2. Crearea de materiale de studiu interactive
> Modulul 3. Crearea de exerciții și evaluări interactive
> Modulul 4. Integrarea și utilizarea diferitelor tipuri de conținut creat cu H5P
Modulul 4. Integrarea și utilizarea diferitelor tipuri de conținut creat cu H5P

Figura 24. Exemplu de acordeon

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Accordion => Completarea titlului => Completarea denumirii și a textului fiecărui element din listă => Salvare

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip acordeon (Accordion)

• Click pe Adaugă => selectează Accordion.

#3 Completează titlul activității

• În câmpul de Titlu notează denumirea activității (ex. Pașii creării unei prezentări).

#4 Completarea câmpurilor de titlu și text pentru fiecare element din listă/ acordeon (**Panels**)

- Completează câmpul **Titlu** cu denumirea elementului din listă/ acordeon (ex. *Stabilirea scopului* Figura 25)
- Completează câmpul **Text** cu informația care vrei să apară când se dă click pe textul de titlu al elementului (ex. *Cunoscând scopul pentru care realizăm prezentarea ne este mult mai clar care ar trebui să fie mesajul transmis și tonul folosit.)*

#5 Adaugă câmpuri pentru un nou element

- Click pe butonul **Adăugare :entitare** pentru a adăuga nou element cu câmpurile sale de **Titlu** și **Text**.
- Completează câmpurile de Titlu și Text precum la pasul anterior.
- Continuă să adaugi elemente noi până la completarea întregii liste de tip acordeon.

#5 Salvare

Accordion			
:lu * Metadata			
lizat pentru căutare, rapoarte și informații despre copyright			
Pașii creării unei prezentări			
nels*			
Stabilirea scopului			8
Title *			
Stabilirea scopului			
Text * Metadata		Copiază	🕅 Lipire și înlocuire
BISII _x ≣ Ξ Ξ Ξ Ξ □ □ □ ■ Normal ·	10 • <u>A</u> • A •		
Cunoscând scopul pentru care realizăm prezentarea ne este mult mai clar ca	are ar trebui să fie mesaju	ul transmis și tonul fol	osit.
body p			A
ADĂUGARE :ENTITARE			
tags for labels (does not affect the size of the label) st			
h tag used on the labels. Normally H2 but if this belongs under an H2 headi	ng use H3. Does not affe	ect the size of the lat	oels, only used for

Figura 25. Completarea câmpurilor pentru Acordeon

Linia temporală (Timeline)

Linia temporală prezintă informațiile cronologic într-o formă vizuală. Este potrivită pentru prezentarea evenimentelor istorice, pașilor dintr-un proces (sau capitolele unui curs) sau evoluția unui proiect. Poate include text, imagini și link-uri pentru detalii suplimentare.

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Timeline => Titlu => Headline => Explicații (body text) => Adăugarea unei imagini de fundal (opțional) => Completarea câmpurilor pentru fiecare element din linia temporală (dată de început, dată pentru final, titlu, text explicație => Salvare



Figura 26. Exemplu de linie temporală

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip linie temporală (Timeline)

- Click pe Adaugă => selectează Timeline.
- #3 Completarea titlului activității
 - Completează în secțiunea **Titlu** denumirea activității (ex. *Dinastia Antoninilor Linie temorală*). Acest titlu este cel după care vei regăsi activitatea în **Banca de conținut**.

#4 Completarea titlului activității care apare pentru studenți (Headline)

• În secțiunea **Headline** completează titlul care apare pentru cursanți. Acesta poate fi același ca și titlul activității de mai sus sau unul diferit (ex. *Dinastia Antoninilor*). Diferența dintre cele două este că **Titlul** este numele cu care activitatea apare în banca de conținut, iar **Headline** este titlul care apare în activitate, cum se poate vedea din Figura27.

#5 Adăugarea unei descrieri sau explicații în câmpul Body Text

- În câmpul **Body Text** adaugă o explicație care va apărea la începutul liniei temoprale, precum în Figura 27 (ex. *Dinastia Antoninilor este compusă din şapte împărați romani care au domnit între anii 96 și 192. Primii cinci sunt cunoscuți sub denumirea de "cei cinci împărați buni". Pentru că Lucius Verus, fratele adoptiv al lui Marcus Aurelius, a domnit în același timp cu acesta (până în 169), nu l-am introdus separat în linia temporală.)*
- Această explicație este opțională.

imeline	
tlu * Metadata	
lizat pentru cău	are, rapoarte și informații despre copyright
Dinastia Anton	inilor – Linie temorală
🕶 Dinastia Ai	ntoninilor
Headline *	
Main timeline h	eading goes here (first page)
Dinastia An	toninilor
Body Text	
The main timeli	ne body goes here (first page).
BIS	
Dinastia A	ntoninilor este compusă din sapte împărati romani care au domnit între anii 96 și 192. Primii cinci sunt cunoscuti sub
denumirea	de "cei cinci împărați buni". Pentru că Lucius Verus, fratele adoptiv al lui Marcus Aurelius, a domnit în același timp
cu acesta (până în 169), nu l-am introdus separat în linia temporală.
body div spar	i span span 🖌
Default zooi	n level
This will tweak	the default zoom level. Equivilent to pressing the zoom in or zoom out button the specified number of times. Negative numbers

Figura 27. Completarea câmpurilor de titlu și de descriere pentru Linia temporală

#6 Adăugarea unei imagini de fundal

• Adaugă o imagine de fundal de la butonul + Adăugare. Adăugarea imaginii este opțională.

#7 Completarea câmpurilor pentru fiecare element din linia temporală

- Notează data de început (**Start date**; ex. 96). Aceasta este obligatorie este marcată cu un asterisc roșu, care indică faptul că acesta este un câmp care trebuie completat în mod obligatoriu. Dacă folosești linia temporală pentru a ilustra în mod vizual un proces, aici vei introduce numărul pasului (ex. *1*, pentru primul pas).
- Notează data de final a unei perioade istorice, dacă este cazul (End date, ex. 98). Dacă ilustrezi paşii unui proces, acest câmp poate să rămână liber.
- Notează titlul acestui element în secțiunea Titlu (Headline; ex.Nerva).

• În câmpul pentru **Text** poți adăuga un text explicativ în legătură cu acest element din linia temporală (ex. *A domnit între 18 Septembrie 96 și 27 Ianuarie 98.*).

9 6	8
Start date *	
YYYY,MM,DD (Minimum YYYY required)	
96	
End date	
YYYY,MM,DD (Minimum YYYY required)	
98	
Headline * Headline for the date entry Nerva	
Body text	
BISIZ E ≡ ≡ ≡ ≡ ∞ ∞ ≡ Normal ·	
A domnit între 18 Septembrie 96 și 27 Ianuarie 98.	
hody o span span	

Figura 28. Completarea câmpurilor pentru un element din linia temporală

#8 Adăugarea unui nou element din linia temporală

• Adaugă un nou element din linia temporală, cu câmpurile sale corespunzătoare, de la butonul de adăugare a unui nou item: Adăugare :entitare.

#9 Salvare

Hotspot pe imagine (Image Hotspots)

Activitatea Hotspot pe imagine permite plasarea unuia sau mai multor puncte interactive (hotspot-uri) pe o imagine. Când cursantul dă click pe un hotspot, se afișează o fereastră cu informații sub formă de text, imagine, video sau audio. Hotspot pe imagine este o activitate utilă pentru explorarea vizuală a conținutului, cum ar fi componentele unui aparat, elementele unei hărți, elementele unei diagrame sau detalii dintr-o fotografie. Aceasta încurajează învățarea activă prin descoperire și asocierea vizuală a informației.



Figura 29. Exemplu de hotspot pe imagine

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Image Hotspots => Titlu => Imagine de fundal => Setare proprietăți hotspot => Adăugarea fiecărui hotspot pe imagine și completarea câmpurilor cu informații => Salvare

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip hotspot pe imagine (Image Hotspots)

- Click pe Adaugă => selectează Image Hotspots.
- #3 Completarea titlului activității
 - Completează în secțiunea **Titlu** denumirea activității, precum este ilustrat în Figura 30 (ex. *Anatomia unei șosete*).

#4 Adăugarea imaginii de fundal

- Adaugă imaginea peste care vrei să pui hotspot-urile de la butonul "+ Adăugare" (Figura 30).
- Completează textul alternativ pentru imagine.

#5 Setează proprietățile pentru hotspot (Figura 30) – poți lăsa setările implicite, cu excepția culorii unde este recomandat să alegi o culoare care să fie în contrast cu culorile din imagine.
- Alege tipul de iconiță care va apărea (Hotspot Icon): imagine predefinită sau încărcarea unei imagini personalizate.
- Selectează iconița predefinită, dacă se folosește această opțiune (Predifined Icon).
- Selectează culoarea hotspotului (**Hotspot color**) este util să se aleagă o culoare care să fie în contrast cu imaginea de fundal, pentru a ieși în evidență.

Fitlu * Metadata	
Jtilizat pentru căutare, rapoarte și informații despre copyright	
Anatomia unei șosete	
Background image *	
mage shown on background.	
+ Adăugare	
Alternative text for background image	
f the browser can't load the image this text will be displayed instead. Also used by assistive technologies.	
Hotspot Icon *	
Predefined icon 🗸	
Predefined icon *	
Jsing a predefined icon for the hotspot.	
Dhu	
Plus •	
Hotspot color	
The color of the hotspots	

Figura 30. Completarea câmpurilor pentru activitatea de tip Hotspot pe imagine

#6 Completează câmpurile pentru un hotspot

- Dă click pe zona din imagine despre care vrei să adaugi informații în Hotspot. De exemplu, în Figura 31 s-a dat click pe partea de sus a șosetei (zona de elastic – primul hotspot), unde apare un cerc mic. Acolo va apărea hotspot-ul care va permite explorarea unei informații suplimentare.
- Completează denumirea elementului explicat în câmpul Header (ex. *Elastic*).
- Selectează tipului de informație (**Popup content**): text, video, imagine, audio (Figura 32).
- Completează câmpul pentru tipul de informație ales:
 - Text: Adaugă explicația text în câmpul de text adăugat.
 - **Video**: Completează titlul pentru video și adaugă video-ul de la butonul "+" prin încărcare sau includerea link-ului (URL).
 - **Imagine**: Încarcă imaginea de la butonul **"+ Adăugare"** și completează textul alternativ.

- Audio (la fel ca pentru activitatea audio): Completează titlul pentru materialul audio, încarcă fișierul audio de la butonul "+" și stabilește tipul de player (este recomandată varianta Full).
- Adaugă un nou câmp de informație (text, video, imagine, audio) pentru același hotspot dacă este necesar.



Figura 31. Poziționarea hotspotului

Elastic	
Popup content *	
Content Item	8
- •	🗵 Copiază 🕅 Lipire
Video	
AD Audio NTITARE	
Disable scaling	
Commenciant to the documin	

Figura 32. Completarea câmpurilor unui hotspot și selectarea tipului de conținut

#7 Adaugă un set de câmpuri pentru un nou hotspot, dacă este cazul, și completează câmpurile acestuia precum la pasul anterior.

#8 Salvare

Grafice (Chart)

Această activitate H5P permite crearea unor grafice simple (plăcintă sau bare) pentru a vizualiza date numerice sau comparații. Este utilă pentru prezentarea statisticilor, rezultatelor de cercetare sau altor date cantitative într-un mod clar și vizual.



Figura 33. Exemplu de grafic

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Chart => Titlu => Alegerea tipului de grafic => Completarea câmpurilor cu categorii, valori numerice și selectarea culorilor => Salvare

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip grafic (Chart)

• Click pe Adaugă => selectează Chart.

#3 Completează denumirea activității

• Completează câmpul de Titlu (ex. Participanții la studiu)

#4 Selectează tipul

• Selectează tipul de grafic (**Type of Chart**) de la meniul extensibil. Acesta poate fi grafic plăcintă (**Pie Chart**) sau grafic cu bare (**Bar Chart**).

#5 Completează câmpurile pentru fiecare element al graficului (Figura 3).

- Completează denumirea elementului sau categoria (ex. Feminin).
- Completează valoarea numerică a acelui element.
- Stabilește culoarea graficului (**Color**) pentru acel element, alegând o culoare sau folosind codul hex (ex. #66CBCD).
- Stabilește culoarea pentru text (Font color) este recomandat să fie în contrast cu cea a elementului.

#6 Adaugă un nou element al graficului

• Click pe butonul de adăugare a unui nou item (Adăugare :entitare) pentru a adăuga un nou element al graficului. Completează apoi câmpurile acestuia ca și la pasul anterior.

#7 Salvare

G Chart		××
Titlu * Metadata		
Utilizat pentru căutare, rapoarte și informații despre copyright		
Participanții la studiu		
Type of chart *		
Pie Chart 🐱		
Data elements *		
▼ feminin	8	Ŷ
Name *		
feminin		
Value * 51,5		
Color		
Font Color		

Figura 34. Completarea câmpurilor pentru grafic

Modulul 3. Crearea de exerciții și evaluări interactive

Activitățile incluse în acest modul, au rolul de a antrena cursanții în învățare. Acestea pot fi folosite pentru o învățare prin descoperire, pentru a crea exerciții prin care cunoștințele sunt aplicate în practică sau pentru evaluări. Pot fi integrate în materiale de studiu create cu ajutorul altor instrumente din Moodle, cum ar fi Pagina, Cartea sau Lecția. Pentru evaluare, acestea pot fi incluse ca și activități de tip H5P în cursul Moodle. La fel ca și activitățile discutate până aici, ele sunt create în **Banca de conținut** și selectate de acolo, dacă se dorește integrarea lor sub formă de activitate H5P în pagina cursului.

Flashcard-uri (Flashcards)

Flashcard-urile sunt versiunea de testare a cardurilor de dialog. Spre deosebire de cardurile de dialog, unde cursantul poate întoarce cardul de pe o parte pe alta, în cazul Flashcard-urilor, cursantul vede conținutul de pe una dintre fețe și trebuie să noteze răspunsul corect asociat cu cealaltă față a cardului. Această activitate este utilă pentru memorare, vocabular sau noțiuni-cheie. Poate fi folosită individual sau în combinație cu alte activități.



Figura 35. Exemplu Flashcard-uri

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Flashcards => Titlu => Instrucțiuni => Completarea câmpurilor pentru fiecare card => Stabilirea setărilor => Salvare

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe **Mai mult** => **Banca de conținut**.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip Flashcards

• Click pe Adaugă => selectează Flashcards.

#3 Completează titlul activității

• La Titlu, notează denumirea activității (ex. Forme și culori în engleză).

#4 Completează instrucțiunile

• Notează instrucțiunile pentru cursanți în câmpul **Task description** (ex. *Notează cum se scrie în engleză fiecare formă și culoare de pe următoarele carduri.*).

#5 Completează câmpurile pentru fiecare card (Figura 36)

- Completează câmpul pentru întrebare (**Question**). Aceasta este partea cardului care poate fi văzută de către cursant. În cazul unui curs de limbi străine ar putea fi denumirea obiectului în limba română (ex. *pătrat albastru*). În cazul învățării asocierii dintre un concept și definiția acestuia, aici ar putea fi pusă definiția și la răspuns să fie pus conceptul definit, pe care trebuie să-l noteze cursanții.
- Completează câmpul pentru răspuns (**Answer**). Este important să se țină cont că acest răspuns va trebui scris de către cursanți. În cazul unor carduri care au pe o față un text mai lung și pe verso un text mai scurt, textul mai scurt ar fi mai potrivit de pus la răspuns.
- Adaugă o imagine, dacă este cazul, de la butonul "+ Adăugare" și completează textul alternativ pentru imagine.

#6 Adaugă un card suplimentar

• Dacă ai nevoie, mai adaugă un card de la butonul de adăugare a unui nou item (Adăugare :entitare). Completează câmpurile pentru noul card precum a fost explicat la pasul anterior.

#7 Bifează setărilor dorite - bifează setările pe care vrei să le aibă setul de carduri:

- "Require user input before the solution can be viewed" pentru a fi necesar un răspuns înainte de a se vedea soluția;
- "Case sensitive" pentru a ține cont de majuscule și litere mici;
- "Randomize cards" pentru a amesteca ordinea în care apar cardurile.

© Flashcards	2 ³
Titlu * Metadata Utilizat pentru căutare, rapoarte și i Forme și culori în engleză	informații despre copyright
Task description * Notează cum se scrie în eng	leză fiecare formă și culoare de pe următoarele carduri.
Cards * 1. pătrat albastru 😒 + ADĂUGARE :ENTITARE	Question Optional textual question for the card. (The card may use just an image, just a text or both) pătrat albastru Answer Answer (solution) for the card. Use a forward slash / to split alternative solutions. Use V if a solution should contain a /. blue square Image Optional image for the card. (The card may use just an image, just a text or both) Image Adăugare

#8 Salvare

Figura 36. Completarea câmpurilor pentru Flashcards

Exercițiu drag and drop (Drag and Drop)

Activitatea de tip drag and drop permite crearea unor activități în care cursanții trag și plasează elemente (texte sau imagini) în spațiile corespunzătoare (Figura 37). Este o formă interactivă de testare a asocierii corecte dintre diverse elemente și sprijină învățarea activă prin manipulare directă a acestora.

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Drag and Drop => Titlu => Imaginea de fundal (Pasul 1) => Crearea activității (Pasul 2) => Adăugarea zonelor țintă (Drop Zone) =>

Adăugarea elementelor care sunt trase (text/ imagine) => Stabilirea răspunsului corect pentru fiecare țintă => Stabilirea setărilor comportamentale => Salvare

Semințe

Semințe

Răsad

Plantă cu flori

Plantă cu fructe

Stadiile dezvoltării plantei: trage denumirea peste imaginea corectă.

Figura 37. Exemplu de exercițiu drag and drop

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip drag and drop (Drag and Drop)

• Click pe Adaugă => selectează Drag and Drop.

#3 Completează titlul și instrucțiunile

• În câmpul de **Titlu** notează denumirea activității și instrucțiunile (ex. *Stadiile dezvoltării plantei: trage denumirea peste imaginea corectă.*). Pentru că nu există un spațiu special pentru instrucțiuni, este util ca acestea să fie integrate în secțiunea de titlu, astfel încât cursanții să știe ce au de făcut.

#4 Adaugă imaginea de fundal

• Adaugă imaginea de fundal la Pasul 1 (**Step 1**) de la butonul "+ Adăugare". Imaginea de fundal trebuie să includă, pe lângă elementele vizuale peste care se vor trage răspunsurile și o zonă liberă unde se vor poziționa răspunsurile inițial, înainte de a fi trase peste zonele țintă.

Drag and Drop		
Titlu * Metadata Utilizat pentru căutare, rapoarte și informații de	spre copyright	
Stadiile dezvoltării plantei: trage denumi	rea peste imaginea corectă.	
Settings	C::: Step 2 Task	
Background image Optional. Select an image to use as backgrou	nd for your drag and drop task.	
Task size * Specify how large (in px) the play area should	be.	
620 x 310		Next Step Q: Task

Figura 38. Completarea titlului și instrucțiunilor și adăugarea imaginii de fundal

#5 Adaugă interacțiunea/ exercițiul, la Pasul 2 (Step 2 Task)

#5.1 Creează zonele țintă de la primul buton cu cercuri concentrice (Add Drop Zone – Figura 39).

- Click pe butonul cu cercuri concentrice pentru a adăuga prima zonă țintă. Se deschide formularul de completare a acesteia.
- Completează câmpul de etichetă (Label) cu denumirea zonei (ex. Semințe).
- Stabilește procentul de opacitate (**Background opacity**). Este recomandat să existe o oarecare opacitate, pentru a putea identifica și manipula zona țintă, dar să fie suficient de transparentă pentru a vedea imaginea din spate (25-30% este potrivit).
- Click pe **Done**. Zona țintă este adăugată peste imagine, în centrul acesteia (Figura 40).
- Trage de marginile zonei țintă create pentru a mări zona țintă și potrivește-o peste elementul corespunzător din imagine.
- Adaugă zonele țintă în continuare, până la completarea tuturor zonelor peste care se poate trage ceva, folosind pașii de mai sus.

#5.2 Adaugă un element text care se trage peste zonele țintă (Figura 41).

- Click pe butonul T (**Text**) pentru a adăuga un element text care se trage peste zonele țintă. Se deschide formularul unde trebuie completate și bifate câmpurile pentru creare textului care se poate trage.
- Completează textul care se va trage (ex. *Semințe*).
- Bifează toate zonelor țintă, pentru ca textul să poată fi tras și lăsat peste toate aceste ținte, corecte sau greșite.
- Click **Done**.

- Ajustează căsuța text ca dimensiune și poziția acesteia în zona liberă din imaginea de fundal.
- Repetă pașii pentru adăugarea altor elemente text.



Figura 39. Crearea interacțiunii drag and drop la Pasul 2



Figura 40. Zona țintă este adăugată peste imagine

fask *		
Text * Metadata		
B I S I _x ≡ Ξ Ξ ≔ ≔ ∞ ∞ ≡ Normal • 10 • ▲• ▲•		
Semințe		
body p		4
Select drop zones		
C Deselect all		
Seminte		
✓ Răsad		
Plantă cu flori		
Plantă cu fructe		
Background Onacity		
Reducing the opacity may result in an insufficient contrast and make the content not accessible		
Reducing the opacity may result in an insufficient contrast and make the content not accessible.		
100		
□ Infinite number of element instances		
Clones this element so that it can be dragged to multiple drop zones.		
	Remove	Done

Figura 41. Adăugarea unui element text

#5.3 Setează răspunsul corect pentru fiecare zonă țintă

- Setează fiecare zonă țintă și editează zona de la butonul de editare (sub formă de creion). După deschiderea ferestrei de editare a fiecărei zone se pot vedea toate elementele sub formă de text sau imagine care se pot trage peste țintă în forma unei liste. Bifează elementele care reprezintă răspunsul corect pentru acea țintă. Ex. Textul "*Semințe*" pentru zona țintă care reprezintă stadiul de semințe al plantei (Figura 42).
- Repetă bifarea răspunsurilor corecte pentru fiecare zonă țintă.

#6 Bifează setările comportamentale dorite.

#7 Salvare

Semințe		
🗆 Show label		
Select correct ele	nents	
Select all		
🗹 Text: Seminț		
🗆 Text: Răsad		
🗆 Text: Plantă	J flori	
🗆 Text: Plantă	J fructe	
Background Opa	ity	
Reducing the opacity	ay result in an insufficient contrast and make the content not accessible.	

Figura 42. Bifarea răspunsului corect pentru zona țintă

Ordonarea imaginilor (Image Sequencing)

Această activitate le cere cursanților să plaseze imaginile într-o ordine logică sau cronologică. Este utilă pentru înțelegerea etapelor unui proces, succesiunea cronologică sau dezvoltarea unui fenomen.



Ordonează stadiile dezvoltării unei plante de la semințe la obținerea fructelor.

Figura 43. Exemplu de exercițiu de ordonare a imaginilor

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Image Sequencing => Titlu => Instrucțiuni => Completarea câmpurilor pentru fiecare card => Stabilirea setărilor => Salvare

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip ordonare a imaginilor (Image Sequencing)

• Click pe Adaugă => selectează Image Sequencing.

#3 Completează titlul activității

• În spațiul pentru **Titlu**, completează titlul activității (ex. *Stadiile dezvoltării unei plante*)

#4 Completează instrucțiunile

- În câmpul **Task description** completează instrucțiunile activități pentru a le spune cursanților ce trebuie să facă pentru a rezolva exercițiul (ex. *Ordonează stadiile dezvoltării unei plante de la semințe la obținerea fructelor*.).
- Notează instrucțiuni alternative în câmpul Alternate task description (ex. Ordonează stadiile dezvoltării unei plante de la semințe la obținerea fructelor. Folosește tastele pentru a naviga prin elementele listei, folosește spațiul pentru a activa sau dezactiva un element și tastele pentru a-l muta.). Aceste instrucțiuni au în plus informații despre modul în care se poate rezolva exercițiul folosind tastatura.

#5 Completează câmpurile pentru fiecare imagine (Figura 45).

- Adaugă o imagine de la butonul "+ Adăugare".
- Completează descrierii imaginii.
- Adaugă unui fișier audio dacă este cazul de la butonul "+".

#6 Adaugă câmpuri pentru o nouă imagine.

• Dacă ai nevoie să adaugi mai multe imagini, adaugă un nou set de câmpuri pentru o imagine de la butonul de adăugare a unui nou item (Adăugare :entitare). Adaugă imaginile în listă în ordinea corectă.

#7 Bifează setările comportamentale dorite.

#8 Salvare

Image Sequencing	e ²
Titlu * Metadata	
Utilizat pentru căutare, rapoarte	și informații despre copyright
Stadiile dezvoltării unei pla	ante
Task Description *	
A guide telling the user how to s	olve this task.
Ordonează stadiile dezvol	tării unei plante de la semințe la obținerea fructelor.
Alternate Task Descrip A guide intended for visually imp	tion * paired users on how to solve this task.
Ordonează stadiile dezvol	tării unei plante de la semințe la obținerea fructelor. Folosește tastele pentru a naviga prin elementele
Images *	
🗸 1. Image 🛛 😣	Image *
2. Image	+ Adăugare
^ 3. Image	Image Description *



Images *				
🔪 1. Image 🛛 😣	' Image *			
🗘 2. Image 🔇				
^ 3. Image 🔇				
+ ADĂUGARE :ENTITARE				
	🔧 Editare imagine 🔯 Editare copyright			
	Image Description *			
	An image description for users who cannot recognize the image			
	Semințe			
	Audio files			
	An optional audio for the card to play			
	+			

Figura 45. Completarea câmpurilor pentru fiecare imagine

Găsirea hotspot-ului (Find the Hotspot)

Activitatea de tip Găsirea hotspot-ului cere cursanților să găsească un element într-o imagine. Este utilă pentru situațiile în care cursanții trebuie să demonstreze că pot identifica vizual un anumit element dintr-o imagine (hartă, schemă logică, desen grafic, fotografia unor structuri biologice etc.)

Găsește postit-ul din imagine.



Figura 46. Exemplu de activitate de tip Găsirea hotspot-ului

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Find the Hotspot => Titlu => Imagine de Fundal => Instrucțiuni => Adăugare hotspot corect și hotspot-uri greșite => Feedback pentru selectarea unui spațiu gol => Salvare

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip găsirea unui hotspot (Find the Hotspot)

• Click pe Adaugă => selectează Find the Hotspot.

#3 Completează titlul activității

• În spațiul pentru Titlu, completează titlul activității (ex. Găsirea postit-ului).

#4 Adaugă imaginea de fundal

La Pasul 1 (Step 1) adaugă imaginea de fundal de la butonul "+ Adăugare" (Figura 47).

🕲 Find the Hotspot		×*
Titlu * Metadata Utilizat pentru căutare, rapoarte și informații despre copyright		
Găsirea postit-ului		
Background image	O Step 2 Hotspots	
Background image * Select an image to use as background for the image hotspot question.		
		Next Step O Hotspots
• Suprascriere text și traduceri		
Salvare Anulare		

Figura 47. Completarea formularului pentru găsirea unui hotspot

5 Crearea exercițiului (Pasul 2)

- Treci la pasul 2 dând click pe Pasul 2 (Step 2) de la pagina Hotspots
- Adaugă instrucțiunile pentru activitate în câmpul **Task description** (ex. *Găsește postit-ul din imagine*.)
- Adaugă hotspot-ul corect sub formă de cerc sau dreptunghi (Figura 48):
 - Click pe butonul de adăugare a unui hotspot (dreptunghi sau cerc).
 - Bifează căsuța Correct.
 - Notează feedback-ul dacă răspunsul corect este selectat. (ex. *Felicitări! Ai găsit postit-ul.*)
 - Ajustează dimensiunea hotspot-ului și poziționează-l corect peste elementul corespunzător din imagine.
- Adaugă hotspot-urile greșite sub formă de cerc sau dreptunghi, care acoperă elementele greșite din imagine.
 - Click pe butonul de adăugare a unui hotspot (dreptunghi sau cerc).

- Completarea feedback-ului dacă răspunsul greșit este selectat. (ex. *Răspuns greșit. Mai încearcă.*)
- Ajustează dimensiunea hotspot-ului și poziționează-l corect peste elementul corespunzător din imagine.
- Completează feedback-ul care se dă când se selectează un spațiu gol din imagine. (ex. *Nu este niciun obiect aici. Încearcă din nou.*)

Correct There can be multiple correct hotspots. However, the user gets correct/incorrect feedback immediately after first click. Feedback
Felicitări! Ai găsit postit-ul.
Remove hotspot Done

Feedback if the user selects an empty spot:

Nu este niciun obiect aici. Încearcă din nou.

Figura 48. Adăugarea hotspot-ului pentru răspunsul corect

#6 Salvare

Găsirea mai multor hotspot-uri (Find Multiple Hotspots)

Găsirea mai multor hotspot-uri este similară cu activitatea anterioară, dar permite identificarea mai multor elemente corecte într-o singură imagine. Se pot seta răspunsuri corecte și greșite, oferind feedback detaliat.

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Find Multiple Hotspots => Titlu => Titlu imagine => Imagine de Fundal => Instrucțiuni => Număr de răspunsuri corecte => Adăugare hotspot corect și hotspot-uri greșite => Feedback pentru selectarea unui spațiu gol => Feedback pentru selectarea unui răspuns deja selectat => Salvare

Găsește imaginile cu flori albastre din colaj.



Figura 49. Exemplu de găsire a mai multor hotspoturi

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip găsire a mai multor hotspoturi (Find Multiple Hotspots)

• Click pe Adaugă => selectează Find Multiple Hotspots.

#3 Completează titlul activității (Figura 50).

• La Titlu, completează denumirea activității (ex. Flori albastre).

#4 Notează denumirea și adaugă imaginea de fundal (Figura 50).

- Notează denumirea activității în câmpul Title of this question (ex. Flori albastre.).
- Adaugă imaginea de fundal la Pasul 1 (Step 1) de la butonul "+ Adăugare".

#5 Crearea activității la Pasul 2 (Figurile 51 și 52).

- Treci la pasul 2 dând click pe butonul Step 2 Hotspots.
- Adaugă instrucțiunile pentru activitate la **Task description** (ex. *Găsește imaginile cu flori albastre din colaj*.)
- Adaugă un hotspot corect sub formă de cerc sau dreptunghi
 - Bifeză căsuța Correct.
 - Completează feedback-ul pentru când răspunsul corect este selectat. (ex. *Felicitări! Ai găsit un răspuns corect.*)
 - Ajustează dimensiunea hotspot-ului și poziționează-l corect peste elementul corespunzător din imagine.
- Adaugă următorul hotspot corect până la epuizarea tuturor răspunsurilor corecte.
- Adaugă hotspot-urile greșite sub formă de cerc sau dreptunghi, care acoperă răspunsurile greșite din imagine.
 - Completează feedback-ului pentru când răspunsul greșit este selectat. (ex. *Răspuns greșit. Mai încearcă.*)
 - Ajustează dimensiunea hotspot-ului și poziționează-l corect peste elementul corespunzător din imagine.

🚱 Find Multiple Hotspots	2 ³			
Titlu * Metadata Utilizat pentru căutare, rapoarte și informații despre copyright				
Flori albastre				
? Step 1 Background image	? Step 2 Hotspots			
The title of this question * Used in summaries, statistics etc.				
Flori albastre				
Background image * Select an image to use as background the image hotspot question.				
🔦 Editare imagine 🔯 Editare copyright				

Figura 50. Completarea câmpurilor activității de tip găsirea mai multor hotspot-uri

Titlu * Metadata	
Utilizat pentru căutare, rapoarte și informații despre copyright	
Flori albastre	
? Background image	? Step 2 Hotspots
Task description	
Instructions to the user.	
Găsește imaginile cu flori albastre din colaj.	
Hotspot Name Please enter what the user is trying to find i.e. risks, objects, errors (this	s will be used in feedback statements).
Flori albastre	
Number of correct hotspots that need to be found	l for question completion
If left blank, will default to the number of correct hotspots created.	
3	
Hotspots *	

Figura 51. Crearea activității de găsire a mai multor hotspot-uri (partea 1)





#6 Completează feedback-lui pentru situația în care se selectează un spațiu gol din imagine. (ex. *Nu este niciun obiect aici. Încearcă din nou.*)

#7 Completează feedback-lui pentru situația în care se selectează un răspuns deja selectat. (ex. *Ai găsit deja acest răspuns. Mai încearcă.*)

#8 Salvare

Completarea spațiilor libere (Fill in the Blanks)

Această activitate permite formularea de enunțuri cu spații goale în care cursanții notează răspunsurile corecte. Este ideală pentru testarea vocabularului, regulilor gramaticale sau completarea logică a informațiilor.

Completează spațiile libere cu numele împăraților potriviți din dinastia Antonină și cu anii corecți.
Unul dintre cei cinci buni împărați romani, din dinastia Antonină, care a avut o influență decisivă în constituirea poporului român a fost
este impăratul roman din dinastia Antonină care a rămas cunoscut până în zilele noastre pentru "Meditațiile" sale și pentru practicile sale stoice. Fiul său, care i-a urmat la tron a fost
Dinastia Antonină a început în anul și s-a încheiat în anul.
Check



Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Fill in the Blanks => Titlu => Instrucțiuni => Text cu răspunsurile corecte marcate cu * => Stabilire setări comportamentale => Salvare

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip completarea spațiilor libere (Fill in the Blanks)

• Click pe Adaugă => selectează Fill in the Blanks.

#3 Completează titlul activității

• La Titlu, completează titlul activității (ex. Apropiații lui Eliade).

#4 Completează instrucțiunile

• La **Task description**, completează instrucțiunile pentru cursanți (ex. *Completează spațiile libere cu numele corespunzătoare unor apropiați ai lui Mircea Eliade*.)

#5 Notarea textului cu spații libere

- În câmpul **Text blocks** notează textul cu spații care trebuie completate. Răspunsurile corecte și locul din text unde apare spațiul liber sunt marcate prin semnul asterisc care apare înainte și după răspunsul corect. (ex. *Mircea *Vulcănescu* a fost un apropiat prieten al lui Mircea Eliade. El a scris cartea "Bunul Dumnezeu cotidian".*)
- Poți adăuga un câmp de text suplimentar de la butonul de adăugare a unui nou item (Adăugare :entitare), dacă este cazul. Inserează textul corespunzător, cu răspunsul corect marcat între semnul * (ex. *Discipolul lui Eliade care a scris ,, Experiențe ale extazului " a fost Ioan Petru *Culianu*.*)

#6 Bifează setările comportamentale dorite

#7 Salvare



Figura 54. Completarea câmpurilor pentru exercițiul de completare a spațiilor libere

Set de întrebări (Question Set)

Această activitate permite combinarea mai multor tipuri de întrebări sau exerciții posibile în H5P într-un test unitar. De exemplu, într-un set de întrebări se pot combina întrebări cu răspuns Adevărat/ Fals, întrebări cu răspunsuri multiple, sau tipuri de exerciții discutate mai sus, precum exercițiul drag and drop. Este o activitate utilă pentru evaluări sumative sau autoevaluări, cu opțiuni de feedback și punctaj.

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Question Set => Titlu => Imagine de fundal (opțional) => Stabilirea procentului de trecere => Selectarea tipului de întrebare => Completarea câmpurilor pentru acel tip de întrebare => Adăugare întrebare nouă și repetarea pașilor până la completarea tuturor întrebărilor => Stabilirea setărilor => Salvare

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip set de întrebări (Question Set)

• Click pe Adaugă => selectează Question Set.

#3 Completează titlul activității (Figura 55)

• La Titlu, completează titlul activității (ex. Evaluare pe parcurs).

#4 Adaugă o imagine de fundal (opțional)

• De la butonul "+ Adăugare" poți adăuga o imagine de fundal (Figura 55).

#4 Stabilirea procentului de trecere (Figura 55)

• Completează procentul pentru nota de trecere (Pass percentage).

5 Selectarea tipului de întrebare și completarea câmpurilor acestea

- În câmpul **Question Type** selectează tipul de întrebare pe care vrei să o adaugi (Figura 56).
- Completează câmpurile corespunzătoare pentru tipul de întrebare ales (similar cu cele prezentate în secțiunile anterioare).

#6 Adaugă o nouă întrebare

• Adaugă o nouă întrebare de la butonul de adăugare a unui nou item (Adăugare :entitare), apoi alege tipul de întrebare și completează câmpurilor corespunzătoare pentru tipul de întrebare ales.

#7 Stabilește setările legate de comportamentul întrebărilor (navigare și randomizare).

#8 Bifează setărilor comportamentale dorite.

#9 Salvare

© Question Set	×*
Titlu * Metadata Utilizat pentru căutare, rapoarte și informații despre copyright	
Quiz introduction	
Background image An optional background image for the Question set. Adăugare	
Progress indicator * Question set progress indicator style.	
Pass percentage * Percentage of Total score required for passing the quiz. 50	

Figura 55. Completarea câmpurilor pentru setul de întrebări

Questions *		Textual Defaul
1. Loading	Question type *	
	- •	Copiază 🕅 Lipire
Disable backwards navigatio This option will only allow you to move	Multiple Choice Drag and Drop	
Randomize questions	Fill in the Blanks	
Number of questions to be sho	Drag the Words	
Create a randomized batch of question	True/False Question Essay	
	Image Choice	
▶ Finished		
• Settings for "Show solution"	and "Retry" buttons	
• Suprascriere text și traducer	i	
alvare Anulare		

Figura 56. Selectarea tipului de întrebare

Formular document (Documentation Tool)

Acest tip de activitate permite crearea unui formular cu câmpuri care sunt completate de către cursanți. La final, formularul cu răspunsurile fiecărui cursant poate fi descărcat de către acesta ca un document de tip Word. Astfel, studenții pot continua completarea și dezvoltarea documentului descărcat în ceva mai amplu. De exemplu, le pot cere studenților mei să reflecteze și să noteze răspunsul la câteva întrebări legate de proiectul de cercetare pe care îl au de realizat. Formularul document va constitui punctul de pornire al acelui proiect.

Alte situații în care această activitate se poate dovedi utilă într-un curs pot include:

- ghidarea studenților în dezvoltarea unui portofoliu personal sau profesional;
- colectarea unor reflecții periodice pe marginea progresului într-un proiect sau învățării pe parcursul unui modul;
- realizarea unui plan de acțiune individual sau a unui jurnal de învățare structurat;
- documentarea unui proces de lucru, pas cu pas, pe baza unor întrebări-cheie sau instrucțiuni predefinite.

Formularul poate include atât instrucțiuni sau întrebări prestabilite, cât și secțiuni de tip "introducere liberă", ceea ce îl face potrivit pentru activități educaționale centrate pe reflecție, planificare sau documentare.

În Figura 57 se poate vedea un formular document cu trei pagini:

1. o pagină cu întrebări despre aspectele teoretice ale proiectului;

- 2. o pagină cu întrebări despre aspectele metodologice;
- 3. o pagină de export.

Conținutul formularului poate fi grupat pe pagini diferite pentru a face navigarea mai structurată și pentru a organiza conținutul în unități cu sens.

Plan de lucru	Aspecte teoretice	Mai multe informații.
• Aspecte teoretice	Care este tema pe care vrei să o abordezi în proiect? *	
Metodologia cercetării	Răspunsul tău	
Pagină de	Notează cinci resurse bibliografice pe care le folosești. *	
on point	Lista resurselor bibliografice	
	Care este modelul teoretic pe baza căruia ți-ai formulat ipoteza? *	
	Răspunsul tău	
		6 >

Figura 57. Exemplu de Formular document

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Documentation Tool => Adăugarea unei pagini => Configurarea secțiunilor => Stabilirea pașilor => Salvare

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, dă click pe Mai mult => Banca de conținut.

#2 Adaugă o nouă activitate H5P de tip formular document (Documentation Tool)

• Click pe Adaugă => selectează Documentation Tool.

#3 Completează titlul activității (Figura 58)

- În câmpul **Titlu**, notează un nume descriptiv pentru activitate (ex. *Proiectul de cercetare*). Cu acest nume va apărea activitatea în Banca de conținut.
- În câmpul **Heading**, notează numele activității pe care îl vor vedea cursanții (ex. *Proiectul de cercetare Plan de lucru*).

Documentation Tool		12 de
Titlu * Metadata Utilizat pentru căutare, rapoar	te și informații despre copyright	
Proiectul de cercetare		
Heading Title for the documentation to	оІ.	
Proiectul de cercetare -	Plan de lucru	
Elements *		
1. Loading	Page type * Library for this slide.	
+ ADAUGARE :ENTITARI		🕞 Copiază 🕅 Lipire
 Suprascriere text și t 	raduc Standard page	
	Goals page	
	Goals assessment page	
alvare Anulare		

Figura 58. Completarea denumirii și selectarea tipului de pagină

#4 Selectează tipul de pagină

• Din meniul extensibil (Figura 58) selectează tipul de pagină. De cele mai multe ori aceasta va fi o pagină standard (Standard Page) pentru a adăuga câmpuri în care studenții să noteze răspunsurile, sau o pagină de export (Document Export Page) – de obicei ultima pagină a documentului.

#5 Notează denumirea paginii

• În câmpul de Titlu al paginii, notează denumirea paginii (ex. Aspecte teoretice).

#6 Adaugă și completează câmpurile paginii (Figura 59)

- De la meniul expandabil din câmpul **Element type** selectează tipul de câmp: **Text input field editor element**. Acest tip de element inserează un spațiu în care cursanții vor nota răspunsul. Alte tipuri de elemente pe care le poți insera sunt: text, imagine și acordeon.
- Completează câmpurile elementului de input al textului.
 - În câmpul Description of inputfield notează întrebarea sau instrucțiunea pe care să o urmeze cursanții (ex. *Care este tema pe care vrei să o abordezi în* proiect?)
 - În câmpul Placeholder text notează textul care vrei să apară pe spațiul gol în care cursanții vor nota răspunsul, înainte ca aceștia să înceapă să scrie (ex. Răspunsul tău).

- La **Input field size** stabilește cât de mare să fie spațiul în care se notează răspunsul. De exemplu, pentru notarea temei proiectului de cercetare este suficient un rând. Pentru notarea obiectivelor cercetării poți alege 10 rânduri.
- Bifează căsuța Required field dacă vrei ca acest răspuns să fie obligatoriu. Acest lucru înseamnă că studentul nu-și poate exporta documentul până nu completează toate câmpurile obligatorii.
- Adaugă un nou element, dacă e nevoie, de la butonul de adăugare a unui nou item (Adăugare :entitare).
 - Completează câmpurile pentru indicii suplimentare de la finalul acestei pagini.
 - La finalul paginii există două câmpuri: Label for help text și Fill in additional help information. Pentru că primul este obligatoriu vom completa aceste câmpuri fie că avem indicii pentru pagină sau nu.
 - De exemplu, în câmpul Label for help text poți nota "Mai multe informații" dacă vrei să dai un incidiu. Poți pune simplu "Indiciu", dacă nu ai nimic de notat și apoi la câmpul de mai jos poți nota "Nu sunt indicii pentru această pagină.", când nu ai indicii.
 - O În câmpul Fill in additional help information, notează explicația suplimentară sau indiciul pentru pagina respectivă (ex. Alege o temă care te interesează foarte mult și citește cel puțin cinci articole științifice pe această temă. Apoi identifică o problemă sau o întrebare care încă nu are un răspuns clar. Formulează ipoteza, care reprezintă răspunsul tău la întrebarea respectivă, pe care o vei testa prin cercetarea pe care o realizezi. Pentru a formula ipoteza alege un model teoretic care crezi că poate explica problema identificată.).

		- 1
Elements *		
1. Aspecte teoretic 😣	Page type *	
	Library for this slide.	
+ ADĂUGARE :ENTITARE	Standard page	Copiază 🕅 Lipire și înlocuire
	Titlu * Metadata	
	Utilizat pentru căutare, rapoarte și informații despre copyright	
	Aspecte teoretice	
	Elements *	
	Element type	8 🗘
	Library for this page.	
	- v	🕞 Copiază 🖹 Lipire
	-	
	Tayt	
	Text input field editor element	
	Accordion	
	More information	

Figura 59. Adăugarea și completarea câmpurilor pentru o pagină standard

#7 Adaugă o nouă pagină standard dacă e nevoie și adaugă elementele potrivite conform instrucțiunilor de la pasul anterior.

#8 Adaugă pagina de export și completează câmpurile acesteia

- Adaugă o pagină de tip Document Export Page și completează câmpurile acesteia precum este ilustrat mai jos.
- Titlu: Pagină de export
- **Description**: Exportă-ți răspunsurile într-un document pentru a avea un punct de pornire în realizarea proiectului de cercetare.
- Create document button label: Creează documentul
- Submit text button: Trimite răspunsurile
- Submit success label: Răspunsurile tale au fost trimise cu succes!
- Select all exportable text button label: Selectează
- Export text button label: Exportă
- Label for help text: Mai multe informații
- Required input missing text: Următoarele pagini conțin câmpuri care trebuie completate obligatoriu pentru a trimite răspunsurile și a exporta documentul: @pages

#9 Salvare

Scenariu ramificat (Branching Scenario)

Scenariul ramificat permite crearea unui parcurs de învățare personalizat, bazat pe alegerile făcute de cursant. Fiecare decizie duce către o ramură diferită a conținutului, modelând experiența de învățare în funcție de răspunsuri sau comportamente simulate.

În realizarea scenariului ramificat, sunt folosite o parte dintre activitățile prezentate anterior, alături de întrebări ramificate, care pot duce pe căi de învățare diferite, în funcție de răspunsul ales.

Este ideal pentru:

- simularea de situații reale sau conversații;
- dezvoltarea gândirii critice;
- antrenarea abilităților de luare a deciziilor;
- învățarea prin explorarea consecințelor;
- personalizarea parcursului de învățare în funcție de nivelul de cunoștințe sau interese.

Scenariul ramificat încurajează gândirea critică, autonomia și implicarea activă, fiind o alegere potrivită pentru contexte educaționale, de formare profesională sau instruire corporativă.

Scurtă prezentare a pașilor:

Curs => Mai mult => Bancă de conținut => Adaugă => Branching Scenario => Configurarea structurii => Adăugarea conținutului și deciziilor => Setări finale => Salvare



Figura 60. Exemplu de scenariu ramificat

În imaginea de mai sus (Figura 60) este ilustrat un exemplu de scenariu ramificat, care include prezentări interactive, întrebări de ramificare și activitatea de tip hotspot pe imagine. Fiecare răspuns la o întrebare de ramificare poate duce la un alt tip de conținut sau pe o altă cale până la final, unde toate traseele se întâlnesc. În funcție de scenariul educațional, este posibil și ca fiecare cale de învățare să ducă la alte concluzii, la un alt final de scenariu.

Instrucțiuni detaliate:

#1 Accesează banca de conținut

• Din curs, click pe **Mai mult** => **Banca de conținut**.

#2 Adaugă o activitate H5P de tip scenariu ramificat (Branching Scenario)

• Click pe Adaugă => selectează Branching Scenario.

#3 Completează titlul activității

• În câmpul de la începutul activității, adaugă denumirea acesteia (ex. *Modalități de gestionare a stresului*). De această dată câmpul de titlu este mai puțin vizibil, dar este ilustrat în Figura 61 pentru o mai ușoară orientare,



Figura 61. Completarea titlului și adăugarea primului conținut

#4 Adaugă primul element de conținut

- Selectează din coloana din stânga primul tip de conținut informativ pe care vrei să îl adaugi (Figura 61). De exemplu, pentru a crea o introducere, prezentarea interactivă este un tip de conținut foarte potrivit. Alte tipuri de conținut care pot fi adăugate (Figura 61) sunt: text, imagine, hotspot pe imagine, video interactiv, video.
- Dă click pe butonul "+" pentru a adăuga tipul de conținut selectat. Creează acel conținut precum a fost explicat în secțiunile dedicate acelor activități.
- Continuă să adaugi conținut informațional în același mod, până ajungi la momentul inserării unei întrebări de ramificare.



Figura 62. Adăugarea unei întrebări de ramificare

#5 Adaugă o întrebare de ramificare

- Selectează întrebarea de ramificare (**Branching Question**) și apoi dă click pe butonul "+" unde vrei să adaugi întrebarea (de exemplu după introducere) vezi Figura 62.
- Completează câmpurile pentru întrebarea de ramificare (întrebare și variante de răspuns) și apoi dă click pe butonul **Done** pentru a adăuga întrebarea (Figura 63). Vom reveni mai târziu pentru a stabili unde ne duce fiecare răspuns.
- Selectează tipul de conținut informativ și adaugă-l după primul răspuns la întrebarea de ramificare, dând click pe butonul plus "+" (Figura 64), și construind activitatea interactivă respectivă.

#6 Adaugă conținuturi interactive și întrebări de ramificare folosind aceleași metode prezentare mai sus.

#7 Leagă răspunsurile rămase "în suspensie" de conținutul la care trebuie să ducă

- Unele răspunsuri la întrebările ramificate nu ne duc la un alt conținut care ține doar de acea cale, ci ne duc la un conținut pe care l-am creat deja pe o altă cale. De exemplu, răspunsul 3 de la prima întrebare ne duce la concluzii (Figura 65).
- Dă click pe butonul de setări din dreptul întrebării și apoi selectează din meniu să editezi întrebarea sau opțiunile (**Edit question or alternatives** Figura 66).
- Expandează opțiunea dorită (ex. *Eustres*), dând click pe opțiune sau pe săgeata din fața denumirii acesteia.
- Dă click pe Advanced branching options și la Special action if selected selectează Jump tp another branch. În câmpul Select a branch to jump to

selectează conținutul la care vrei să ducă (ex. *Concluzii*) și click pe butonul **Done** de la începutul întrebării.



Figura 63. Completarea câmpurilor pentru întrebarea de ramificare

Moda	Modalități de gestionare a stresului		PREVIEW	к л К Л		
/	Info Content 🛈				Quick info Sho	w
	Course Present					
沟	T Text	\sim	+			
0	Image Hotspots		tu ce tip de stres ex			
۲	Interactive Video		A1 A2 A3			
	Video		+ + +			
	Branching content (j)					
	P Branching Question					

Figura 64. Adăugarea unei prezentări după primul răspuns



Figura 65. Răspunsul 3 duce direct la Concluzii



Figura 66. Editarea setărilor unei întrebări

▶ Stres cronic	8	
▼ Eustres	8	
Text*		
Eustres		
 Advanced branching options 		
Special action if selected		
Jump to another branch	~	
Select a branch to jump to *		
Concluzii (Course Presentation)	~	
▼ Feedback		
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 conte	s ent.	
Feedback title		

Figura 67. Setarea căii de continuare pentru una dintre opțiuni

#8 Salvare

• După construirea scenariului și legarea tuturor răspunsurilor rămase în suspensie, dă click pe butonul de Salvare pentru a salva întreg scenariul.

Modulul 4. Integrarea și utilizarea diferitelor tipuri de conținut creat cu H5P

În modulele 2 și 3 am explorat cum pot fi create o varietate de activități H5P. Toate aceste activități au fost realizate în Banca de conținut, unde sunt stocate și de unde pot fi:

- inserate în curs,
- integrate în diverse tipuri de materiale Moodle,
- descărcate și transferate între platforme.

Până acum, ne-am concentrat pe procesul de creare a activităților, nu și pe modul în care acestea sunt adăugate în cursuri. Pentru a integra activitățile H5P într-un curs Moodle, avem mai multe opțiuni:

- 1. Inserarea într-o activitate sau resursă Moodle existentă (ex: pagină, carte, zonă de text).
- 2. Adăugarea ca activitate independentă de tip H5P (care apare distinct în curs).
- 3. Crearea unei cărți interactive (format complex care combină mai multe activități și pagini de conținut).

Inserarea conținutului H5P într-o resursă Moodle permite îmbunătățirea materialelor statice cu elemente interactive. Acestea pot avea rol:

- informativ (ex: Prezentare interactivă, Hotspot pe imagine, Acordeon),
- **aplicativ** (ex: Drag and Drop),
- de autoevaluare (ex: Set de întrebări).

Acest tip de integrare face învățarea mai dinamică și captivantă, încurajând implicarea activă a cursanților. Totuși, este important de reținut că activitățile H5P inserate în acest mod (în pagini, cărți sau alte resurse) nu apar în catalogul de note, iar progresul cursanților nu poate fi urmărit.

Pentru a folosi activitățile H5P în scop evaluativ sau pentru a urmări completarea lor, acestea trebuie adăugate ca activități de sine stătătoare, din secțiunea Activități din Moodle. În acest caz, ele:

- apar în catalogul de note,
- permit setarea de condiții de finalizare (ex: atingerea unui punctaj minim, completare integrală),
- pot fi integrate în criteriile de progres ale cursului.

Prin urmare, dacă vrei ca activitatea să conteze la evaluare și să apară în catalog, este esențial să o adaugi ca activitate H5P, nu doar să o inserezi într-o resursă.

Voi demonstra, în continuare, cum se pot adăuga activitățile create cu H5p, din Banca de conținut, într-o resursă Moodle sau ca activitate independentă.
Inserarea conținutului H5P într-o resursă Moodle

Un mod de folosire a activităților H5P este inserarea acestora într-o resursă din Moodle: pagină, carte, zonă de text și conținut media. Oriunde avem editorul de text, putem adăuga o activitate H5P de la butonul H5P din editor (Figura 68). Urmează pașii de mai jos:

- Click pe butonul H5P => Răsfoiește depozite.
- Click pe **Banca de conținut** în lista din sânga.
- Selectează activitatea H5P pe care vrei să o inserezi în text.
- Click pe Selectați acest fișier.
- Click pe Inserează conținutul H5P.



Figura 68. Butonul de adăugare a conținutului H5P din editorul de text

Conținutul inserat se vede ca un dreptunghi gri pe care scrie H5P. El se va vedea ca și activitate H5P doar după ce salvezi resursa în care îl introduci. Pentru a te asigura că introduci activitatea H5P de care ai nevoie este important să îi dai un nume sugestiv după care să o găsești ușor în Banca de conținut.

Inserarea conținutului H5P într-o activitate independentă de tip H5P

Un al doilea mod de a insera conținut H5P într-un curs Moodle este adăugarea unei activități de tip H5P, de la activitățile din Moodle. Urmează pașii de mai jos:

• Click pe butonul de activare a modului de editare din curs.

• Click pe Adaugă o activitate sau o resursă în secțiunea unde vrei să adaugi activitatea H5P.



• Selectează activitatea de tip H5P de la pagina de Activități (Figura 69).

Figura 69. Adăugarea unei activități Moodle de tip H5P

- Completează numele activității din secțiunea General (ex. *Exercițiu Dinastia Antoninilor*).
- Click pe butonul de adăugare a fișierului H5P de la Fișier pachet H5P (Figura 70)
 => Deschiderea băncii de conținut.



Figura 70. Adăugarea fișierului cu activitatea H5P

• Selectează din **Banca de conținut** activitatea H5P dorită => **Selectați acest fișier**. Fișierul H5P cu activitatea va fi adăugat în zona de încărcare.

- Stabilește nota maximă la secțiunea Notă.
- La secțiunea Condiții de finalizare bifează: Adaugă cerințe și Să primești o notă (Figura 80).
- Click pe Salvează și revino la curs.

Condițiile finalizării

C	O Niciuna
C	O Cursanții trebuie să seteze în mod manual activitatea ca fiind încheiată
	Adaugă cerințe
	Activitatea este finalizată când cursanții fac următoarele:
	Vizualizare activitate
	☑ Să primești o notă
	Orice notă
	○ Notă de trecere
Setează reminder în 🗿 Timeline	□ Permite 15 mai 2025 13 57
	Trimiteți o notificare de modificare a conținutului ?
	Salvează și revino la curs Salvează și afișează Anulare ?

Figura 80. Stabilirea condițiilor de finalizare pentru Activitatea H5P

Activitatea H5p adăugată în acest mod va apărea în catalog. După îndeplinirea condițiilor de finalizare, activitatea H5P va fi marcată ca finalizată în curs, oferind un reper vizual clar pentru cursanți și profesor.

Concluzii

Pe parcursul acestui manual, ai descoperit ce este H5P, cum se creează cele mai folosite tipuri de activități interactive și care sunt modalitățile prin care le poți integra în cursurile Moodle. Ai văzut cum pot fi acestea salvate în **Banca de conținut**, cum pot fi inserate în diverse resurse sau adăugate ca activități separate în curs, în funcție de scopul pedagogic.

Acum că stăpânești aceste funcționalități, H5P poate deveni un instrument esențial în construirea cursurilor online. Iată câteva moduri în care te poate ajuta concret:

- Poți transforma conținutul static într-unul interactiv, care captează atenția și încurajează implicarea cursanților;
- Poți oferi experiențe de învățare mai variate, adaptate diferitelor stiluri de învățare vizual, auditiv, exploratoriu;
- Ai posibilitatea să construiești scenarii realiste și aplicații practice, folosind exerciții și simulări care susțin învățarea activă;
- Poți structura informația în moduri mai clare și accesibile, folosind elemente precum carduri, acordeoane, timeline-uri sau grafice;
- În funcție de cum alegi să le inserezi, poți urmări progresul și stabili condiții de finalizare în mod flexibil.

Indiferent dacă lucrezi la un curs scurt sau la un program complex, H5P îți oferă libertatea de a crea experiențe de învățare atractive și coerente. Prin combinarea elementelor informaționale cu cele interactive, poți crea un spațiu de învățare în care cursanții sunt mai activi, mai curioși și mai conectați la ceea ce învață.

Acum e momentul să pui în practică tot ce ai învățat – să experimentezi, să adaptezi și să creezi cursuri care să facă învățarea cu adevărat valoroasă.