

# Creare Contenuti Interattivi per Moodle con H5P

27 novembre 2020

MoodleMOOT Italia 2020

Alessandro Iannella <u>alessandroiannella.com</u>

AIUM -Associazione Italiana Utenti Moodle



Cos'è H5P

2 Contenuti e Casi d'Uso

Integrazione con Moodle

Hands-on H5P



Cos'è H5P





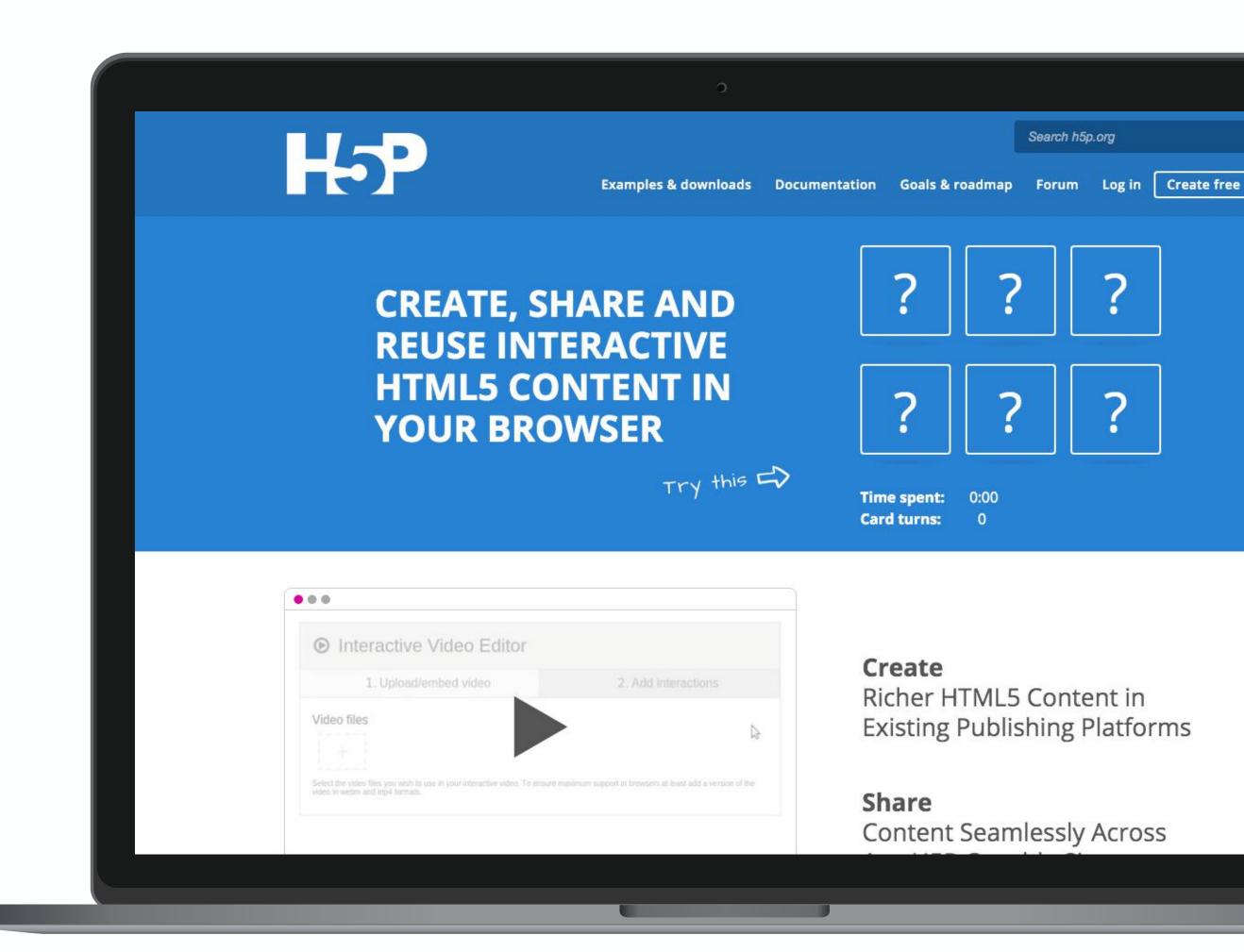


## H<sub>5</sub>P

H5P (https://h5p.org) è un *framework* di supporto allo sviluppo di **contenuti interattivi in HTML5** che trovano facile applicazione in ambito educativo e didattico.

È gratuito e libero (Licenza MIT).

È una **comunità** che si propone di rendere semplice la creazione, la condivisione e il riutilizzo dei contenuti sviluppati in HTML5.

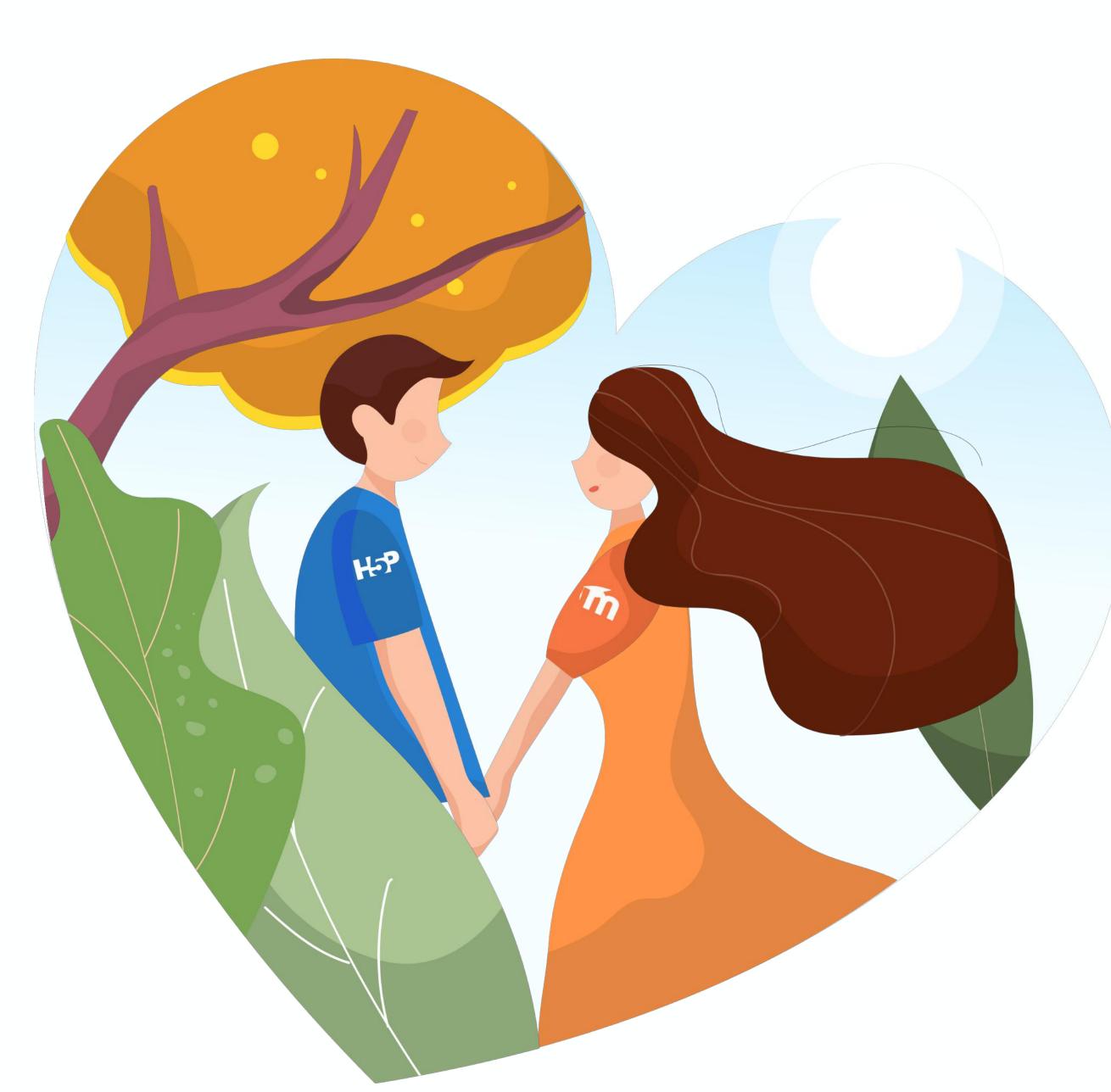


# Integrazione

H5P può essere facilmente integrato con LMS e CMS come Moodle, Canvas, Blackboard, Brightspace, Wordpress e Drupal.

Inoltre, previa sottoscrizione abbonamento, offre un **servizio di** *hosting* (<u>https://h5p.com</u>) per chi preferisce non ospitare i contenuti sul proprio server.

Il sito web <a href="https://h5p.org">https://h5p.org</a> riporta esempi di contenuti, news, tutorial e un forum.



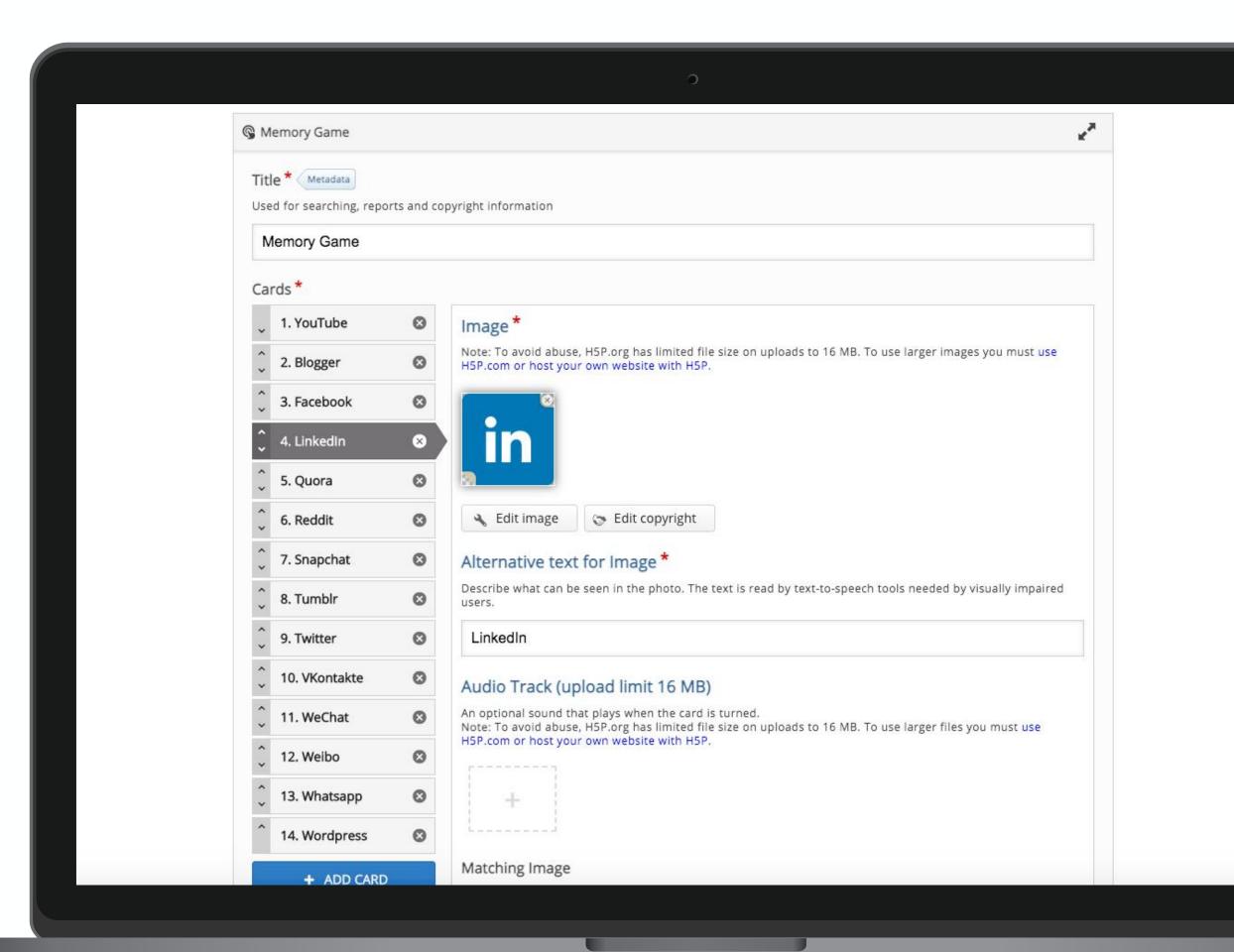




H5P non richiede specifiche competenze di programmazione ma creatività e abilità di progettazione didattica.

La creazione dei contenuti avviene all'interno di un *visual editor*, quasi sempre secondo la logica del WYSIWYG.

All'autore è richiesto di compilare dei campi, caricare delle immagini, scegliere o meno specifiche impostazioni.





## Accessibilità e Inclusione

I contenuti di H5P sono responsivi e, come indicato nella documentazione ufficiale (http://tiny.cc/H5P-acc), la maggior parte di loro è pienamente conforme alle Linee Guida per l'Accessibilità dei Contenuti Web (WCAG **2.1**).

H5P risponde anche alle esigenze dell'Universal Design for Learning (UDL) dal momento che consente di combinare molteplici mezzi di rappresentazione e di lavorare su motivazione, abilità metacognitive e feedback.





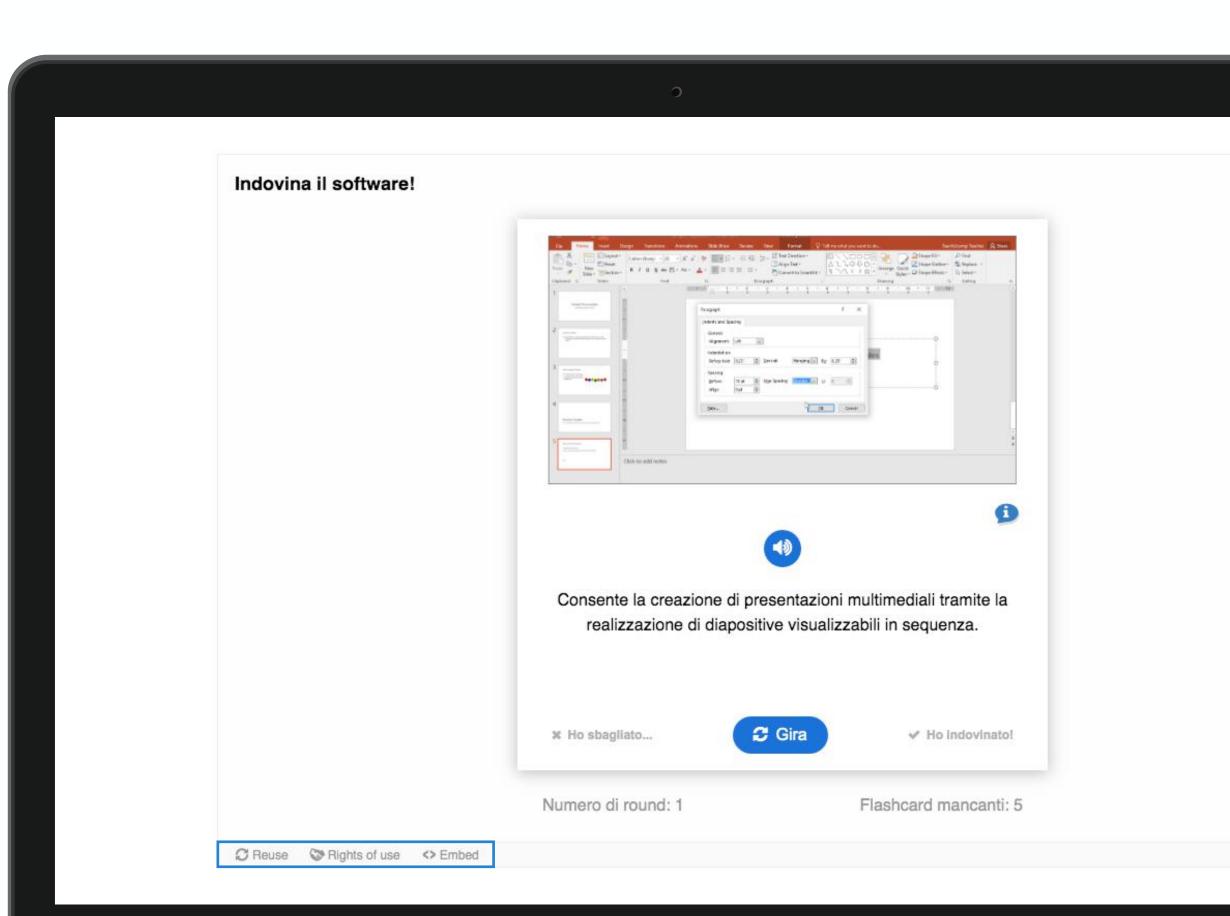


## Condivisione e Riutilizzo

I contenuti realizzati con H5P sono generalmente rilasciati con licenza **CC BY 4.0**, a meno che non specificato altrimenti.

È possibile mostrare un *frame* contenente tre pulsanti:

- Reuse, per il download o la copia;
- *Rights of Use*, per avere informazioni sulle licenze di specifici elementi del contenuto;
- *Embed*, per incorporare altrove il contenuto.





## Prove di Verifica ed Esami

È sconsigliato impiegare i contenuti H5P per svolgere prove di verifica ed esami.

Chi possiede abilità di base nell'ambito della programmazione web può facilmente individuare le soluzioni o raggiungere i punteggi più alti senza conoscere le risposte corrette.





Contenuti e Casi d'Uso









H5P si caratterizza per la varietà dei contenuti interattivi. Al novembre 2020 ne esistono 45.



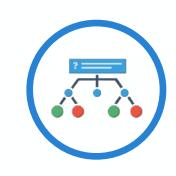




















Course Presentation Dialog Cards





Dictation

Adv. Fill in the Blanks Agamotto

Arithmetic Quiz

















Doc. Tool

Drag&Drop

Image Pairing

Drag the Words

Essay

Fill in the Blanks F. Mult. Hotspots

F. the Hotspot

Find the Words

Flashcards

Guess the Answer iFr. Embedder

Image Hotspots







Image Seq.



Image Slider



*Impressive Pr.* 



Inter. Book



Inter. Video





Mark the Words







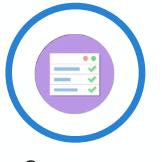
Image Juxt.











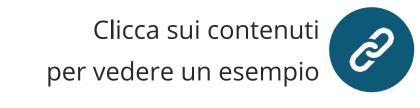






KewAr Code





Questionnaire

Quiz

Single Ch. Set

Speak the W.

Speak the W. Set

Summary

Timeline











## Alcuni consentono di presentare altri contenuti in maniera interattiva.



































Chart











Image Hotspots









Image Slider







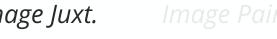








Image Juxt.







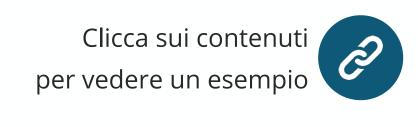












Timeline









Alcuni propongono principalmente un esercizio singolo o un'attività di verifica, spesso in forma ludica.

















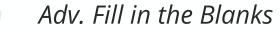












Arithmetic Quiz

Dictation







Drag&Drop



Drag the Words



Essay



Fill in the Blanks F. Mult. Hotspots



F. the Hotspot



Find the Words



Flashcards Guess the Answer











Image Pairing























Quiz



Image Seq.



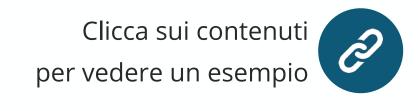




















Alcuni generano una vera e propria esperienza di apprendimento in cui l'utente ha un ruolo attivo.

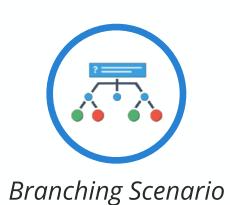
















































Doc. Tool

























Personality Quiz











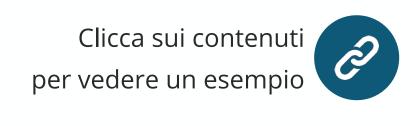






















## Una piccola parte assolve una funzione specifica.















































iFr. Embedder

































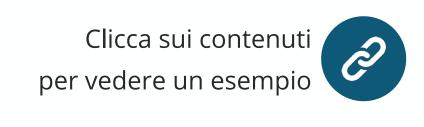














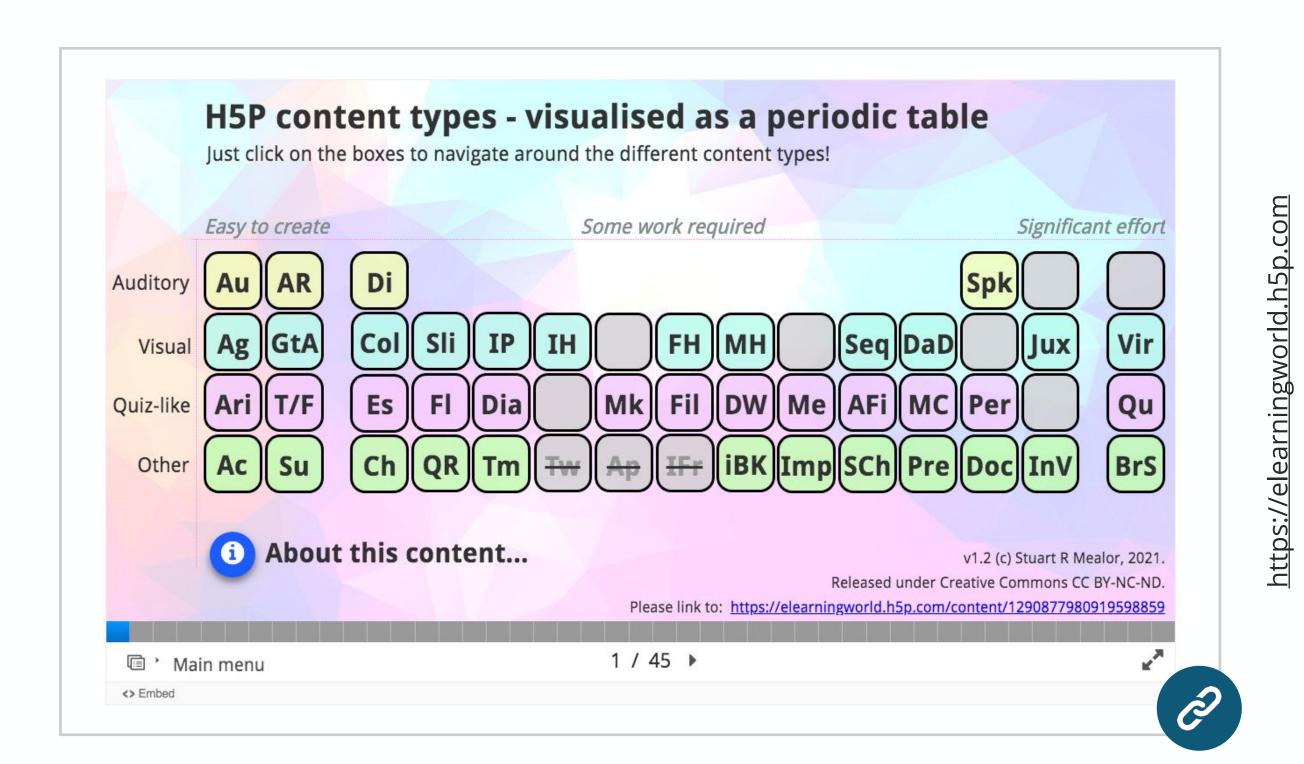


## Una Proposta di Tassonomia

Stuart Mealor, autore di Elearning World ha mappato i contenuti di H5P in forma di Tavola Periodica, per difficoltà e per tipologia (auditiva, visiva, quiz, altro).

Ciascuna scheda offre informazioni sulle caratteristiche del contenuto e su possibili **applicazioni e idee di** utilizzo.

La Tavola è stata sviluppata con H5P impiegando il contenuto Course Presentation.





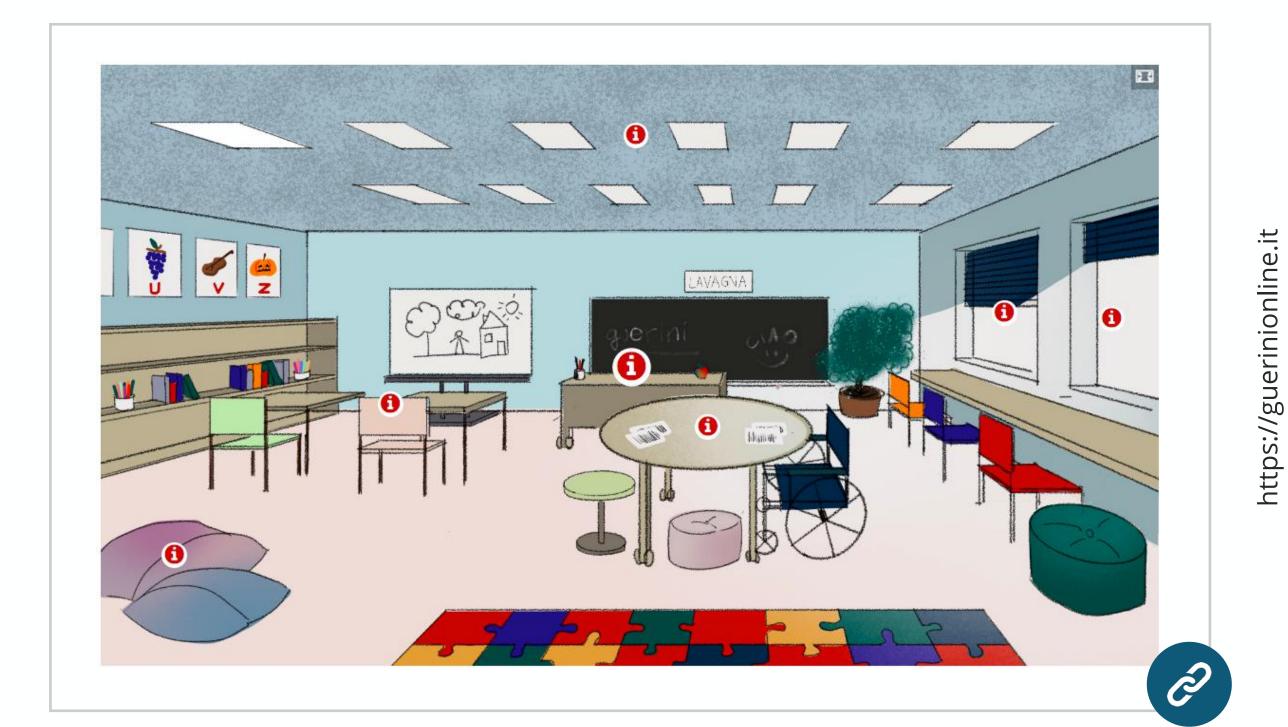


## Image Hotspots

Il contenuto *Image Hotspots* consente di creare degli **elementi cliccabili** (*hotspot*) all'interno di un'immagine. Al click, si apre un *pop-up* che può ospitare testo, video o immagini.

### Casi d'uso

- individuare gli elementi di un paesaggio;
- studiare le parti del corpo umano;
- riflettere sulle fasi di un processo;
- approfondire una notazione matematica;
- •







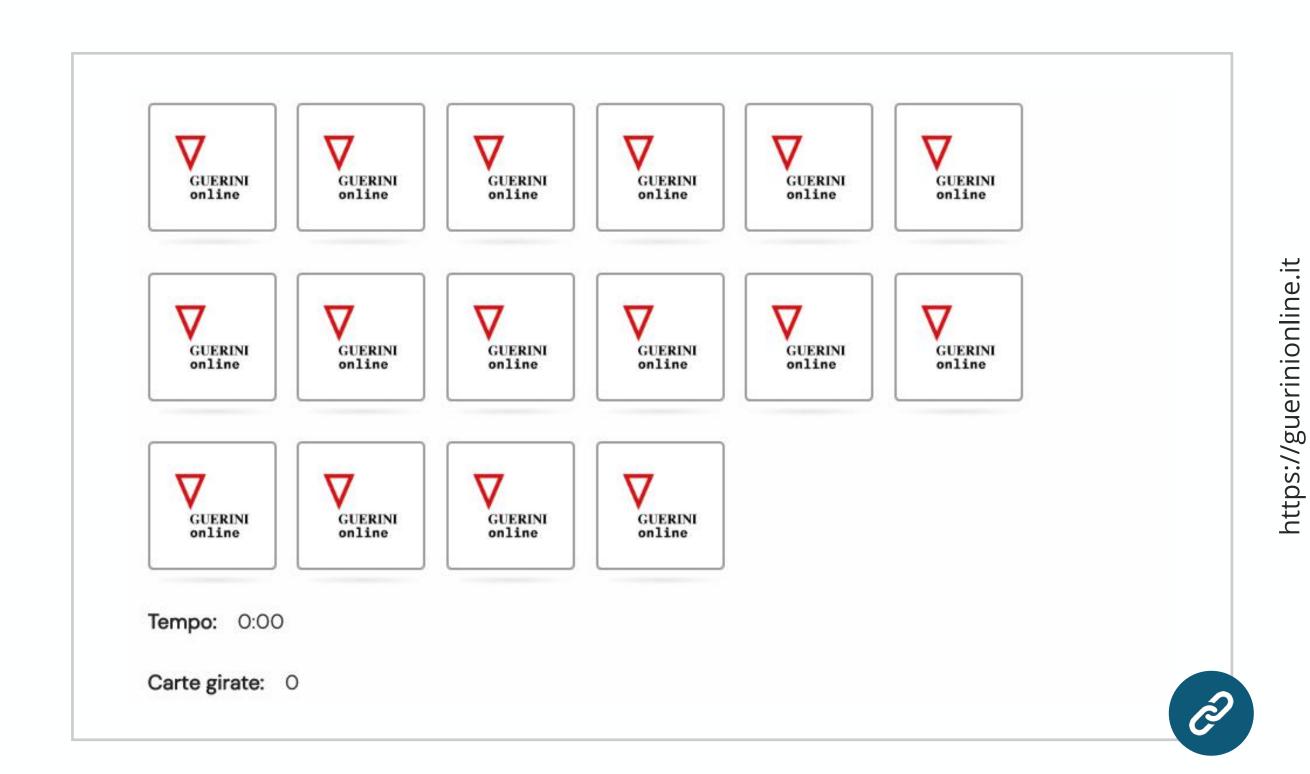
## Memory Game

Il contenuto *Memory Game* consente di trasformare un'attività di verifica o esercizio in un *memory*, mostrando un *feedback* per ciascun abbinamento corretto.

È possibile aggiungere audio e impostare un tempo massimo.

#### Casi d'uso

- acquisire il lessico;
- lavorare con la CAA;







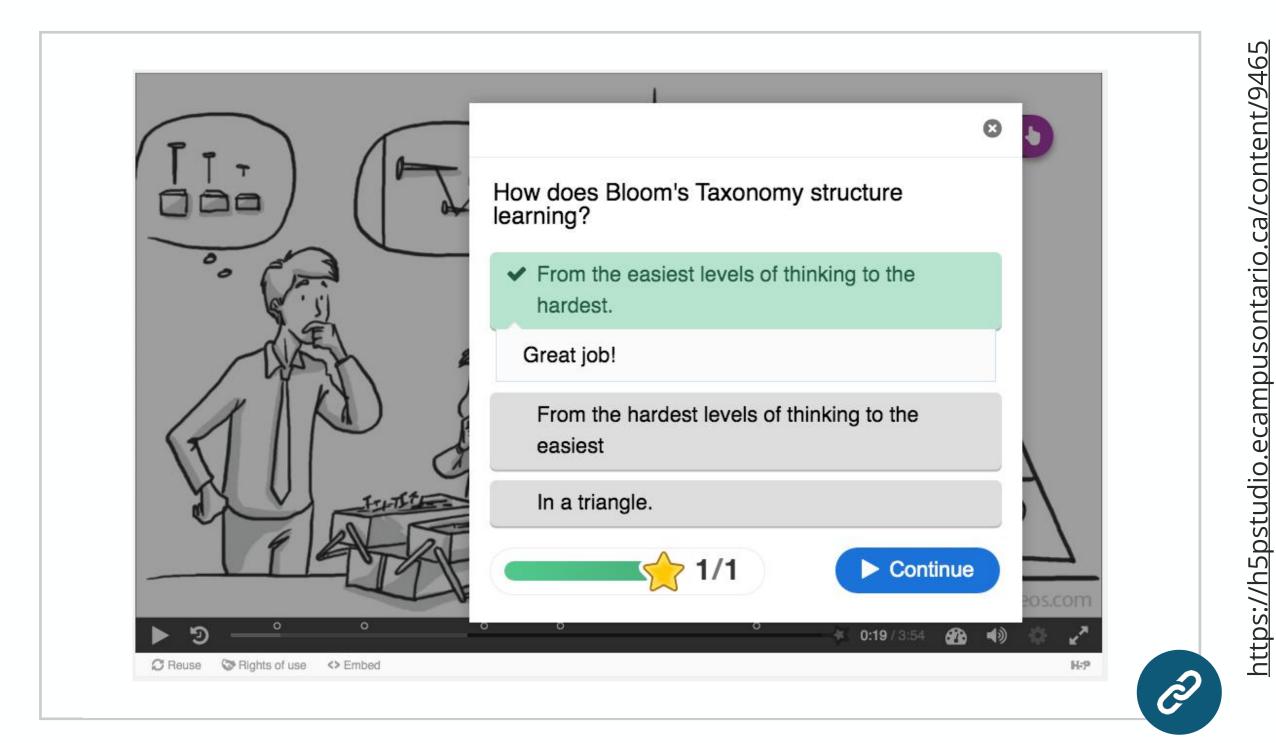
## Interactive Video

Il contenuto *Interactive Video* consente di **aggiungere elementi di interazione a un video**, i quali possono essere attivati dall'utente o possono essergli imposti per consentire la prosecuzione.

È possibile inserire testi, immagini, video, quiz e integrare molti dei contenuti di H5P. Impiega un sistema di punteggi (*in itinere* e conclusivo), numerosi *feedback* e funzionalità per il *mastery learning*.

## Casi d'uso

non ci sono limiti alla fantasia.







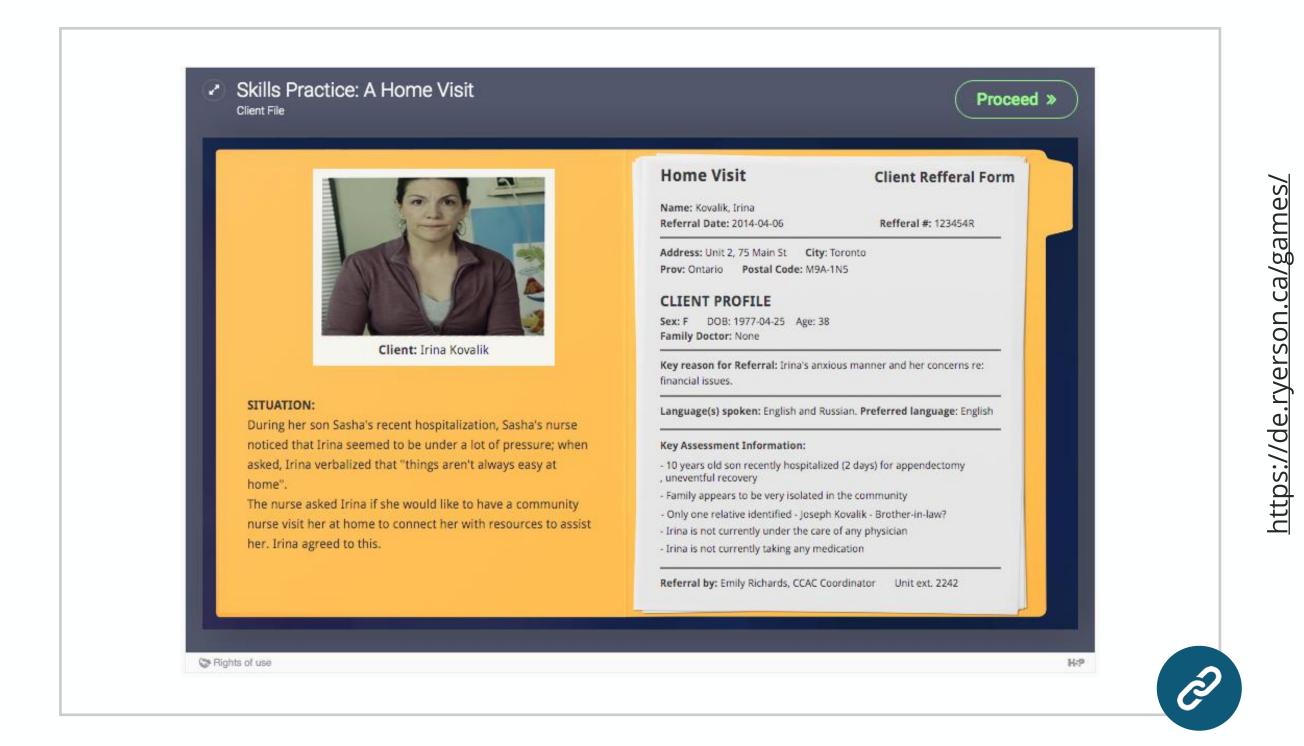
## Branching Scenario

Il contenuto *Branching Scenario* consente di creare **percorsi adattivi strutturati ad albero**. Impiega un sistema di punteggi (per elemento e/o globale).

Integra svariati contenuti multimediali oltre che contenuti H5P del tipo *Interactive Video*, *Image Hotspots* e *Course Presentation*.

#### Casi d'Uso

- simulazioni e serious game;
- personalized learning;
- mastery learning;
- apprendimento autentico.









## Drag and Drop

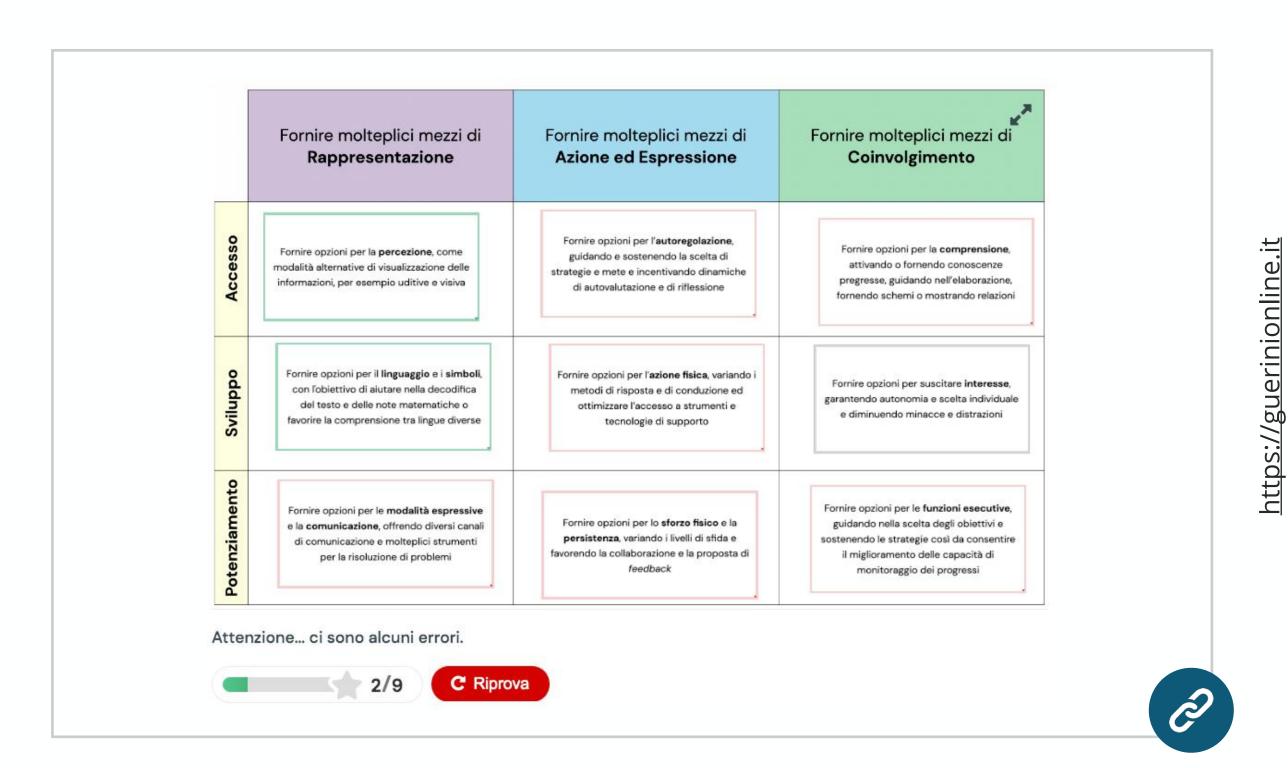
Il contenuto *Drag-and-Drop* consente di **trascinare in una determina area alcuni elementi**.

È possibile prevedere più associazioni per area, aggiungere dei *feedback* e prevedere un sistema di **punteggi** (per elemento e/o globale). Può essere integrato in altri contenuti H5P.

#### Casi d'uso

- individuare le fasi di un processo;
- imparare le tabelline;
- v. image hotspots ma in forma di verifica;

•







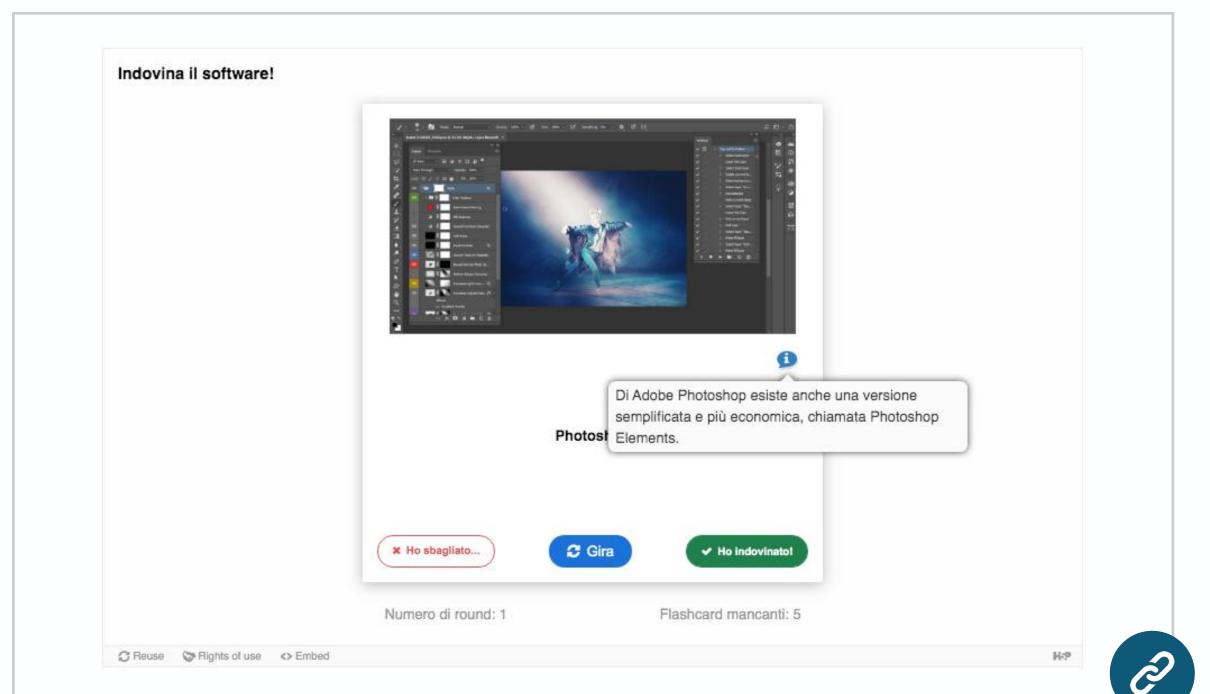


## Dialog Cards

Il contenuto *Dialog Cards* amplia le classiche *flashcards* aggiungendo suggerimenti, audio, una forma di autovalutazione e una funzionalità di *mastery learning*.

#### Casi d'uso

- lavorare con la CAA;
- stimolare processi meta-cognitivi;
- risolvere indovinelli;
- rispondere a delle curiosità;
- •









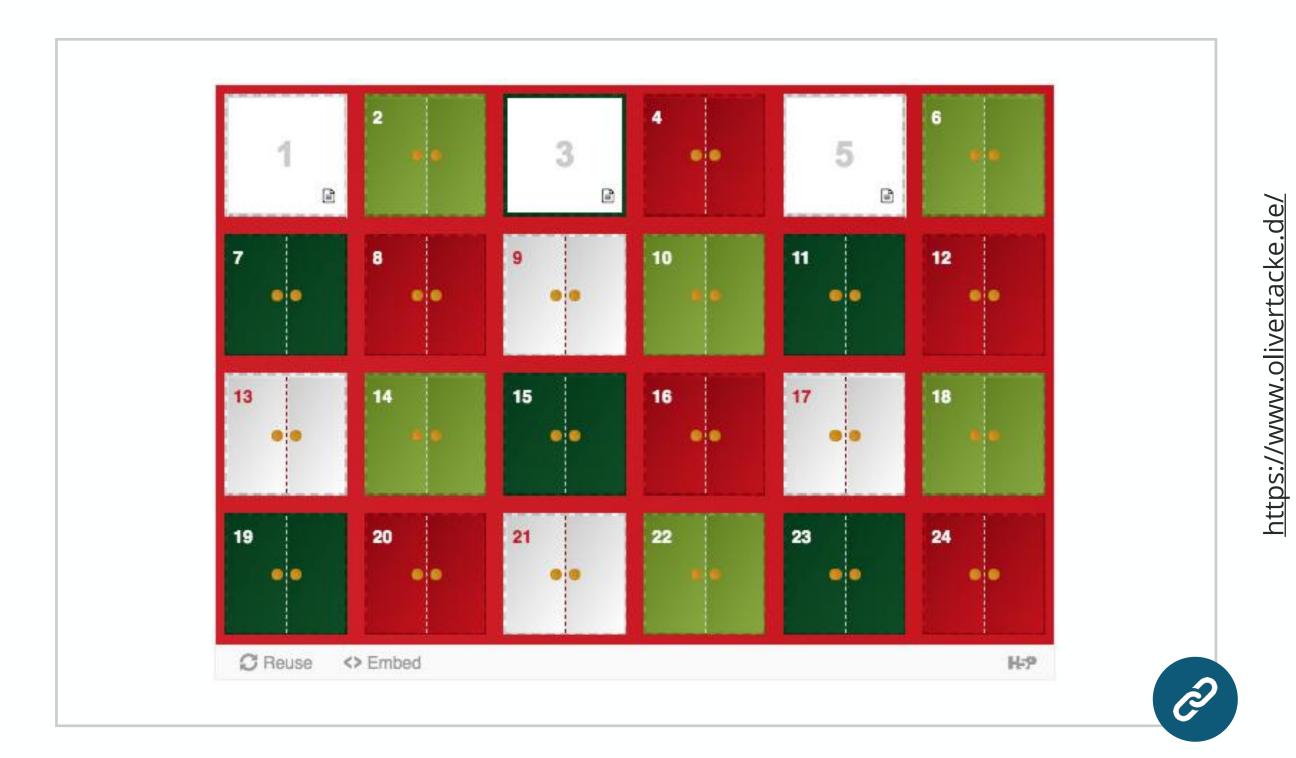
## Advent Calendar

Il contenuto *Advent Calendar*, realizzato da **Oliver Tacke** e <u>disponibile in versione beta su GitHub</u>, consente di creare un calendario dell'avvento che ospita testi, link, video e immagini. È possibile aggiungere una musica, un effetto nevischio, modificare lo sfondo e le caselle.

È possibile prevedere la randomizzazione delle caselle.

#### Casi d'uso

- un esercizio di latino al giorno;
- un tutorial al giorno per la DAD/DDI;
- un gioco al giorno.





Integrazione con Moodle









# Integrazione con Moodle

H5P è integrato nelle versioni più recenti di Moodle.

Chi utilizza versioni precedenti (dalla 2.7 in poi), può comunque installarlo come *plug-in*: <a href="https://moodle.org/">https://moodle.org/</a> plugins/mod\_hvp.





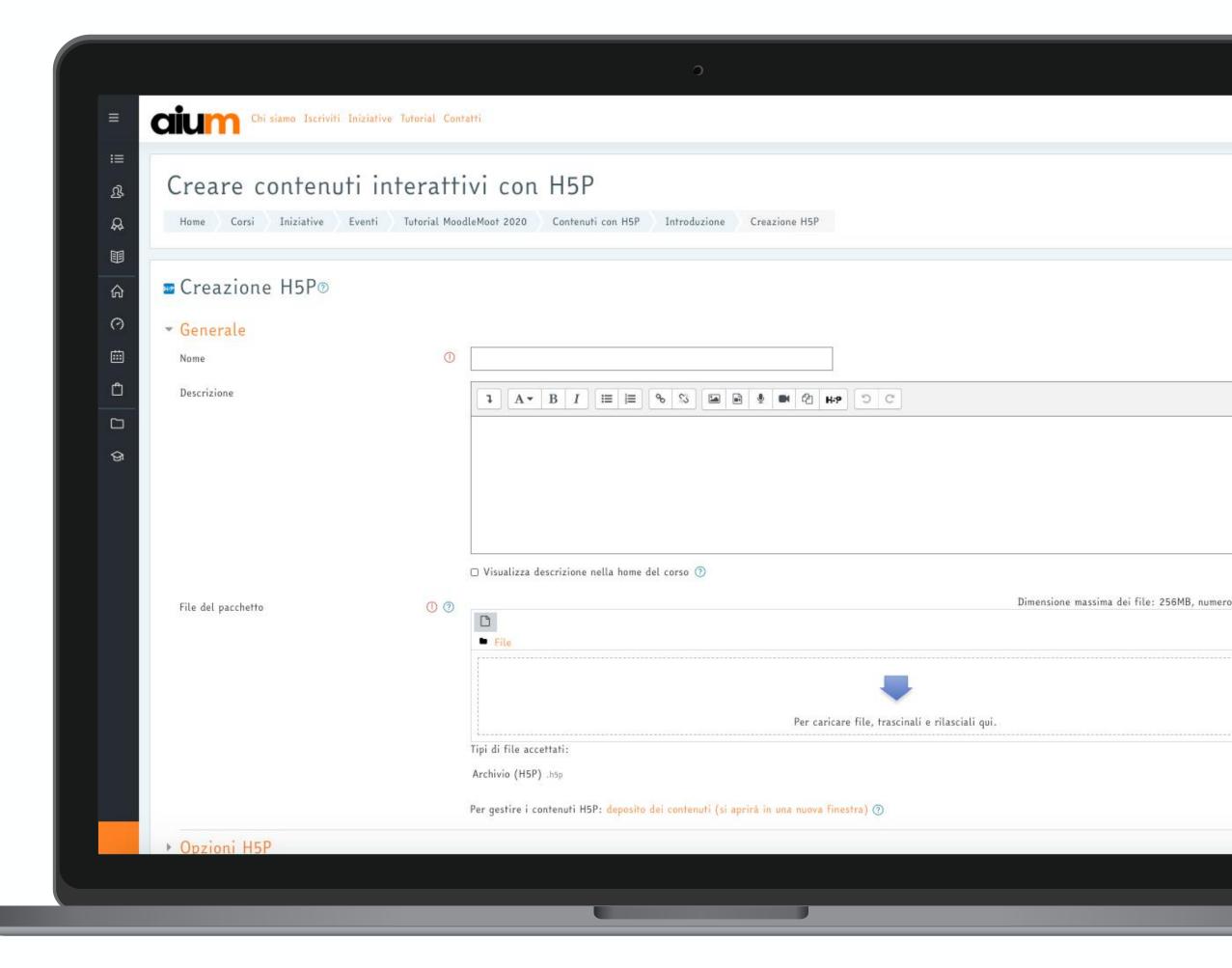




H5P è disponibile tra le **attività** di Moodle, accessibili dopo aver attivato la modifica di un corso.

Una volta aperta la pagina delle Impostazioni, è opportuno far riferimento alle seguenti sezioni:

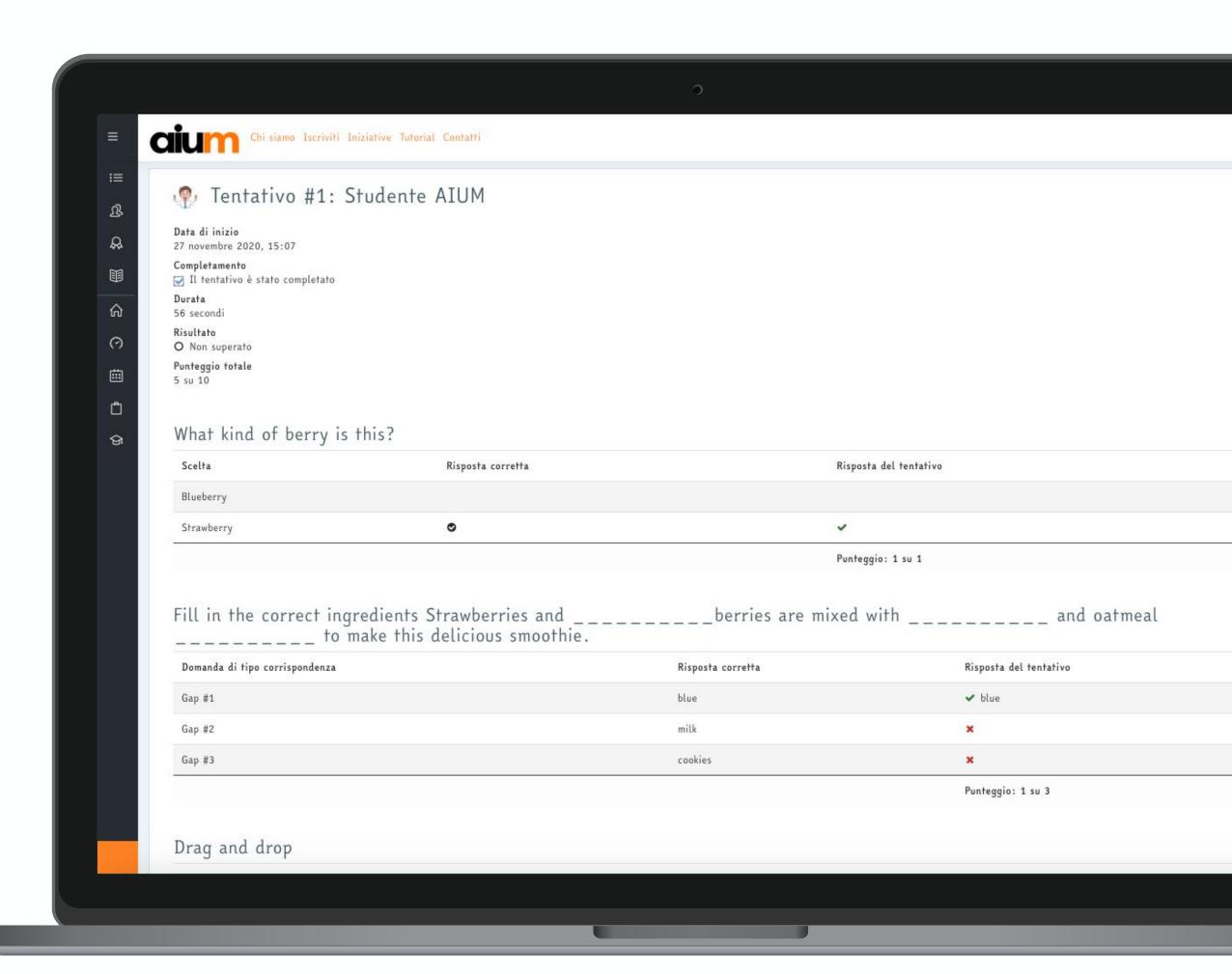
- Editor / Deposito dei contenuti;
- Opzioni H5P;
- Valutazione\*;
- Opzioni tentativo\*.



# Learning Analytics

Alla pagina del contenuto H5P, è possibile accedere allo storico dei tentativi, che consente di visualizzare dati come **punteggi**, **risposte** e **tempistiche** per ciascuno studente. I dati differiscono a seconda del contenuto impiegato.

Il punteggio ottenuto dallo studente è memorizzato nel Registro Valutatore.

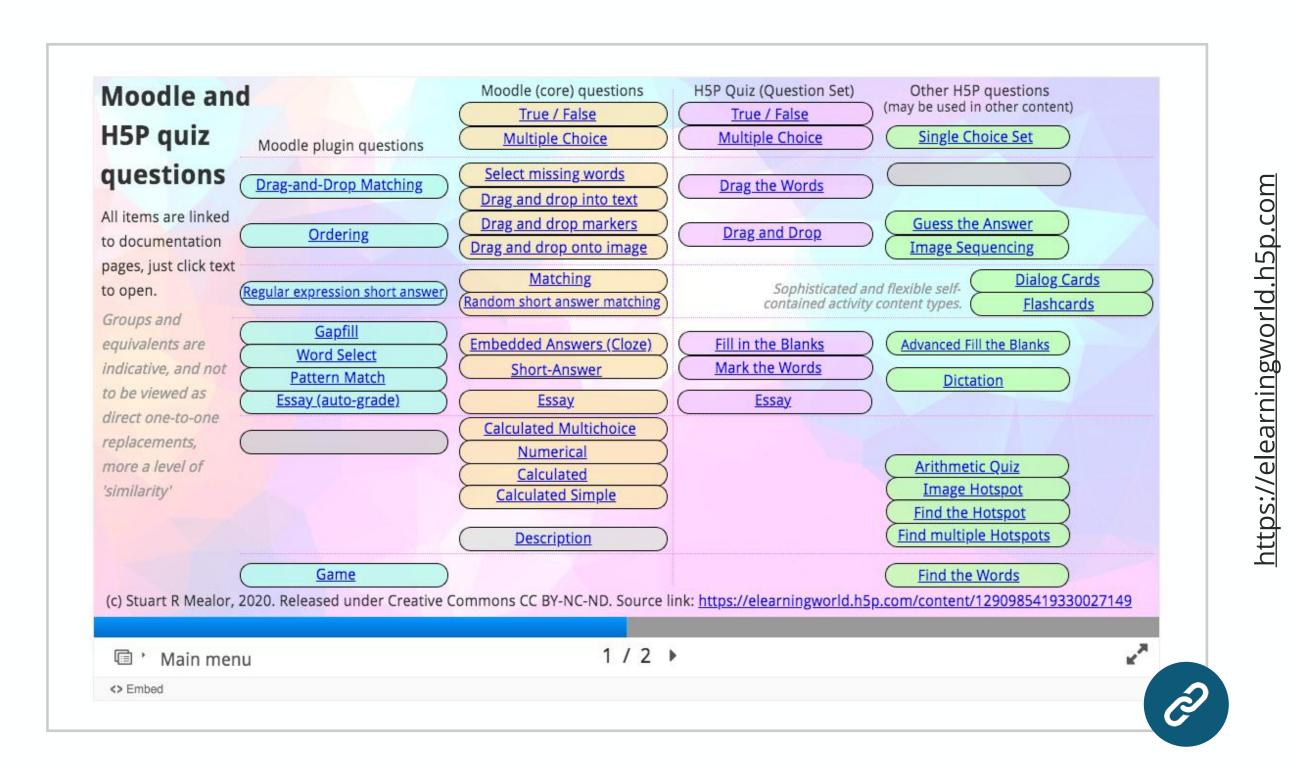






## Un Confronto Utile

**Stuart Mealor**, autore di *Elearning World* ha prodotto un confronto tra i **tipi di domande** già presenti nei quiz di Moodle e quelli offerti dai diversi contenuti di H5P.





**Hands-on H5P** 

## Hands-on H5P

In questo tutorial vediamo in che modo creare *Ambienti Didattici Inclusivi*, un contenuto interattivo del tipo *Image Hotspots* che ho realizzato per la piattaforma Guerini Online.

Chi vuole provare a creare contenuti interattivi H5P può sia utilizzare il sito <a href="https://h5p.org">https://h5p.org</a> (ormai sono disponibili pochi contenuti) che sfruttare la *Sandbox* di Moodle (<a href="https://sandbox.moodledemo.net/">https://sandbox.moodledemo.net/</a>).

