

EDMOND-Medium mit H5P interaktiv aufbereiten



H5P ist eine freie und quelloffene Software. Sie ermöglicht es, interaktive Elemente an ausgewählten Stellen im Film einzubinden - bspw. einen Multiple Choice Test, einen Lückentext, Ja-Nein-Fragen oder einen Link mit weiterführenden Informationen etc.

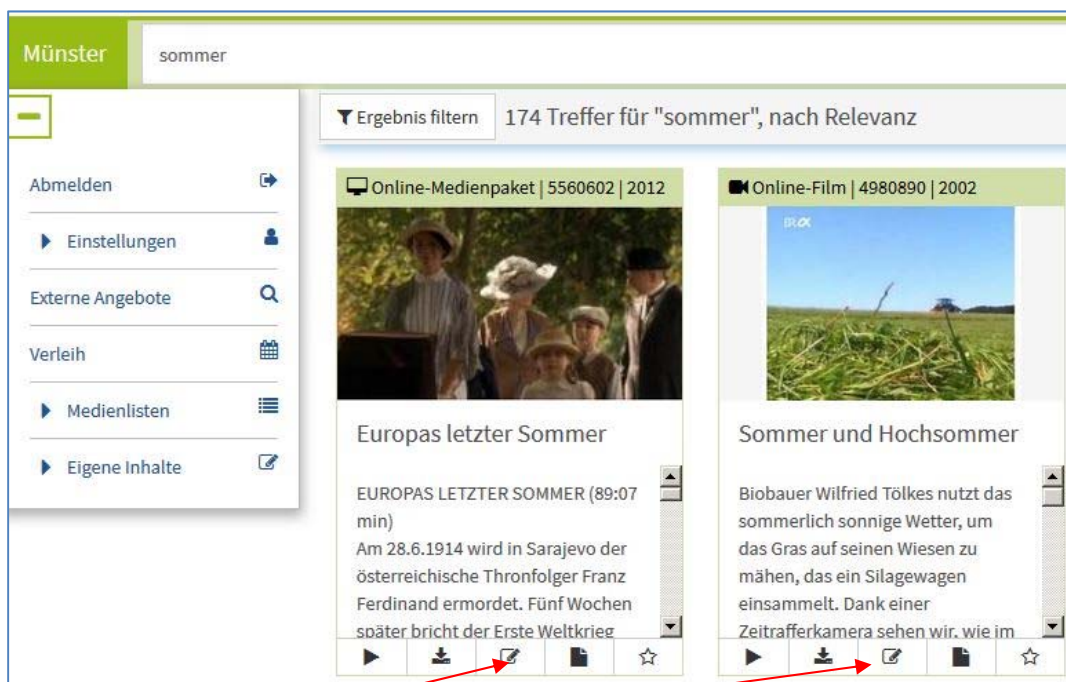
H5P ist in EDMOND integriert und damit sofort nutzbar. Urheberrechtliche Bestimmungen werden berücksichtigt. Medien, die nicht editiert (also interaktiv aufbereitet) werden dürfen, sind als solche erkennbar.

Die Erstellung eines interaktiven Clips setzt voraus, dass der Nutzer

1. aus dem Medienangebot in EDMOND das Medium auswählt, zu dem die Interaktion hinzugefügt werden soll
2. unter den vielen Interaktionsmöglichkeiten eine oder mehrere auswählt
3. den interaktiv aufbereiteten Filmclip mit einer Zusammenfassung abschließt (optional).

1. Medium suchen und in H5P einfügen (einbetten)

Geben Sie den Suchbegriff in das Suchfeld ein und klicken Sie auf die Enter-Taste oder auf die Lupe. Das Suchergebnis erscheint - in dem bekannten Layout - und mit den üblichen Funktionalitäten wie Streamen, Download und Markieren in der Funktionszeile unterhalb der Kurzbeschreibung.

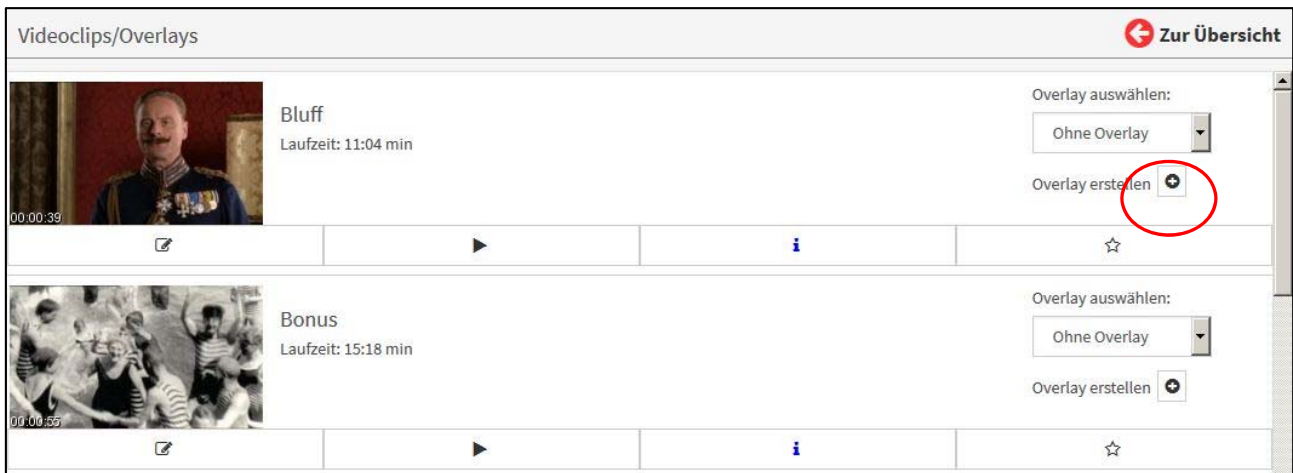


Dass beide Medien interaktiv aufbereitet werden dürfen, erkennen Sie an dem Symbol „Clip editieren“

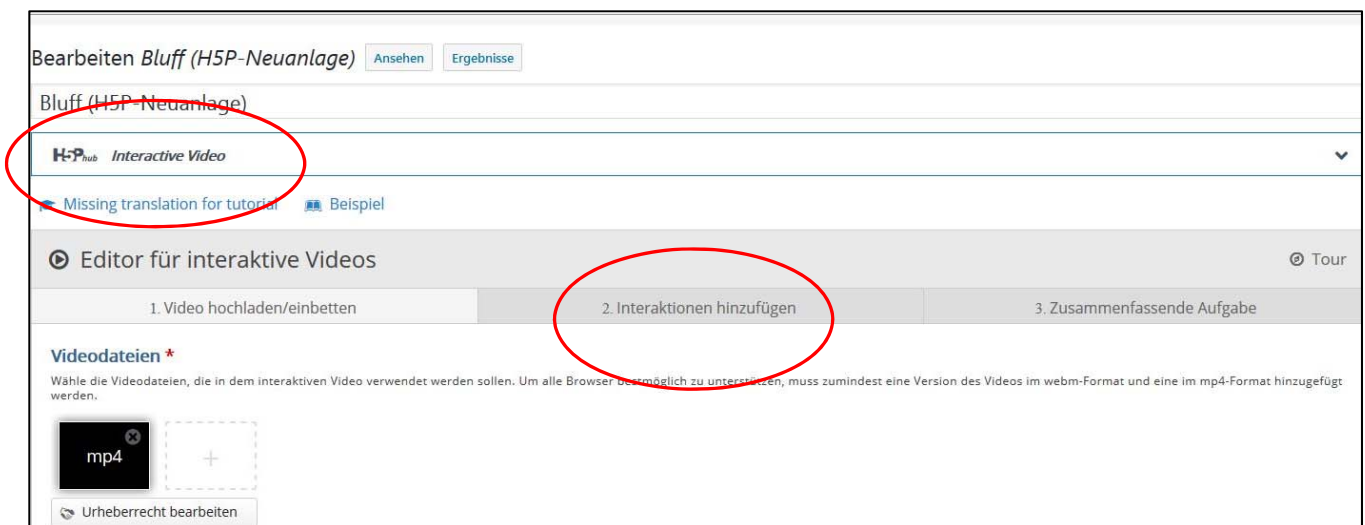
Klicken Sie das Editier-Symbol an. Das Medium wird aus EDMOND automatisch nach H5P übertragen. In Listenform erscheinen der Hauptfilm sowie – falls vorhanden - die einzelnen Module.

2. Overlay hinzufügen

Wählen Sie aus der Liste **Videoclips/Overlays** den Clip aus, zu dem Sie interaktive Lernmaterialien erstellen wollen. Klicken Sie dann bei **Overlay erstellen** das Pluszeichen in dem schwarzen Kreis an.


















Ein Dialogfenster erscheint, das Sie standardmäßig zum Modul **Interactive Video** führt. Geben Sie dem Overlay - also Ihrem interaktiven Video - einen Namen - voreingestellt ist der Titel des Clips mit dem Zusatz (H5P-Neuanlage). Wählen Sie dann den Content-Typ aus.



Klicken Sie dazu auf **Interaktionen hinzufügen**. Warten Sie einen kurzen Moment, bis der Clip nachgeladen ist. Ist das erfolgt, kann der ausgewählte Filmclip durch Anklicken gestartet werden.

3. Interaktionen hinzufügen

Der Content-Typ **Interaktionen hinzufügen** bietet in seiner Werkzeugleiste oberhalb des Films verschiedene Möglichkeiten an, um Interaktionen zu einem Filmclip hinzuzufügen. Die Symbole haben - von links nach rechts betrachtet - folg. Bedeutung:

	eigenen Titel für das Medium eingeben
	Text einfügen
	Tabelle einfügen
	Link einfügen
	ein Bild mit einer festgelegten Anzeigedauer einblenden
	verschiedene Aussagen zur Überprüfung einblenden
	Fragen und Alternativen einblenden, wobei nur eine davon richtig ist (<i>single choice</i>)
	Fragen und Alternativen einblenden, wobei mehrere richtig sein können (<i>multiple choice</i>)
	Fragen einblenden, die nur mit „richtig“ oder „falsch“ beantwortet werden können
	Leerfelder auf Fragen einblenden
	Inhalte durch <i>drag&drop</i> in das Medium hineinziehen
	bestimmte Sätze, Wörter oder Buchstaben markieren
	bestimmte Wörter an vorgegebene Leerfelder platzieren
	auf bestimmte Stellen im Film verzweigen (z.B. Laufzeit zurück zu 2:25)
	Hotspot erstellen, hinter dem nicht nur Texte, sondern auch Audio- und Video-Elemente versteckt werden können.

Es gibt definitiv zahlreiche Werkzeuge, um einen Clip nach eigenen methodischen Vorstellungen und didaktischen Notwendigkeiten interaktiv aufzubereiten. Das grundlegende Vorgehen wird an zwei Beispielen veranschaulicht:

Einen Link als Interaktion einfügen

Wenn Sie an einer bestimmten Stelle im Film einen Link einblenden wollen, müssen Sie zunächst an die gewünschte Stelle navigieren und dort den Clip anhalten. Wählen Sie dann aus der Werkzeugleiste oberhalb des Clips den Interaktionstyp **Link einfügen aus** (viertes Symbol von links).

Ein Fenster erscheint, in dem Sie festlegen können, wie lange der Link eingeblendet werden soll, ob der Clip gestoppt werden soll und wie seine URL lautet etc. Für den Fall, dass der Link länger

Link Remove Done

Anzeigezeit *

0:16 - 0:26 Video pausieren

Titel *

Kaiser Wilhelm II.

Protokoll URL *

https:// de.wikipedia.org/wiki/Wilhelm_II._(Deutsches_Reich)

▸ Gehe zu bei Klick

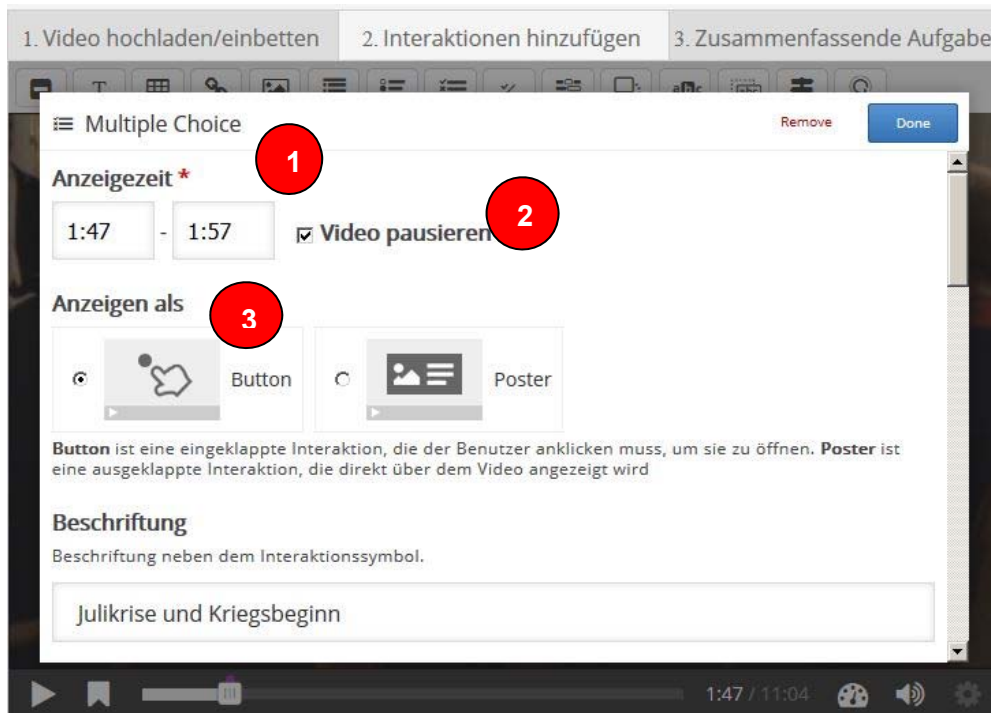
als die ursprünglich vorgesehenen 10 Sek. im Bild erscheinen soll, müssen Sie die zweite Anzeigezeit überschreiben. Soll der Clip nicht automatisch gestoppt werden, löschen Sie das Häkchen vor **Video pausieren**. Geben Sie dem Link einen Titel und tragen Sie die URL ein. Klicken Sie dann auf **Done** und anschließend auf **Aktualisieren**.

An der gewählten Stelle im Clip erscheint – in unserem Beispiel - ein Interaktionssymbol mit dem Titel „Kaiser Wilhelm II.“ Und unterhalb des Clips erscheint ein farbiger Punkt in der Zeitleiste. Er zeigt an, dass zu diesem Zeitpunkt im Film eine Interaktion angelegt ist.



Eine Multiple-Choice-Frage einfügen

Navigieren Sie mittels Scrollbalken zunächst wieder an die gewünschte Stelle im Film und wählen Sie aus der Werkzeugleiste oberhalb des Clips den Interaktionstyp **Multiple-Choice-Frage** aus (achtes Symbol von links). Über dem Film erscheint ein Dialogfenster, mit dem Sie die Frage konfigurieren können. Folgendes ist zu tun:



- Überschreiben Sie die zweite Anzeigezeit (1), wenn die Frage länger oder kürzer als die voreingestellten 10 Sek. eingeblendet werden soll.
- Aktivieren Sie den Videostopp (2), indem Sie das Häkchen vor **Video pausieren** setzen. Der Videostopp ist grundsätzlich zu empfehlen. Entsprechend kann dann im vorangegangenen Schritt die Einblendezeit möglichst kurz, z.B. eine Sekunde (0:01) gewählt werden.
- Lassen Sie die Interaktion als Button erscheinen (3) und ändern Sie nichts an der Voreinstellung unter **Anzeigen als**. Der beschriftbare Button (Schaltknopf) bedeutet, dass „dahinter“ per Klick die Multiple Choice Frage zu finden ist. Es macht wenig Sinn, Button nicht zu wählen, da dann die Frage direkt eingeblendet wird.
- Geben Sie dem Interaktionssymbol (Button) einen Titel.
- Tragen Sie Ihre Frage in das dafür vorgesehene Feld (4) ein.

☰ Multiple Choice Remove Done

Frage * 4

Ist die Rückendeckung durch den deutschen Bündnispartner für ein militärisches Vorgehen Österreich unerlässlich?

Verfügbare Optionen *

Option: Ja, denn schließlich steht Serbien unter dem ... 7 ↑ ↓

Text * 5

Ja, denn schließlich steht Serbien unter dem Schutz des Zarenreichs Russland.

Korrekt 6

Tipps und Rückmeldung

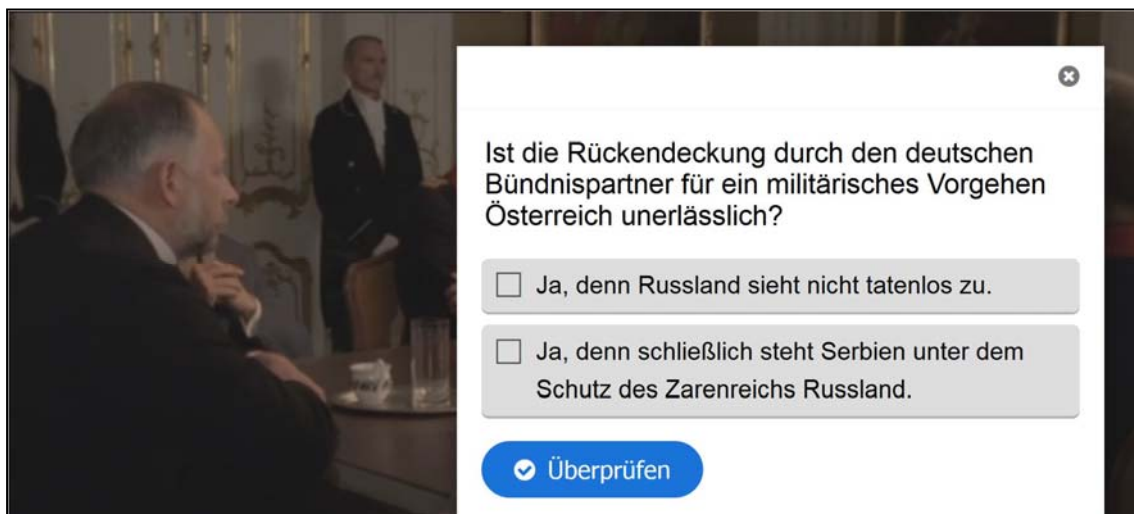
Option: Ja, denn Russland sieht nicht tatenlos zu. ✕ ↑ ↓

Text *

Ja, denn Russland sieht nicht tatenlos zu.

- Fügen Sie die Antworten jeweils als Option hinzu (5) und machen Sie eine Angabe, ob die Antwort richtig ist oder nicht (6).
- Ändern Sie ggf. die Reihenfolge der Antwortoptionen (7).
- Versehen Sie zusätzlich jeder Antwortoption mit **Tipps und Rückmeldung** (optional).

Klicken Sie zum Abschluss auf **Done** und dann auf **Aktualisieren**. Ihre Frage erscheint als Interaktion im Film.



Wenn Sie den Schülerinnen/Schülern ein Feedback geben wollen, dann öffnen Sie den Menüpunkt **Anpassen an Antworten** und tragen Sie Ihre Rückmeldung in das Feld **Nachricht** ein.

▼ Anpassen an Antworten

▼ Aktion, wenn alles richtig

Springe zu
Den Zeitcode im Format M:SS angeben

11:04

Dem Benutzer erlauben, direkt weiterzumachen

Nachricht

Beschriftung für den Springen-Button

Sollte die Aufgabe mit der Beantwortung dieses Multiple-Choice-Tests erledigt sein und die Schülerinnen/Schüler müssen sich den restlichen Teil des Clips nicht mehr ansehen, tragen Sie den Endzeitpunkt des Clips in das Feld **Springe zu** ein.

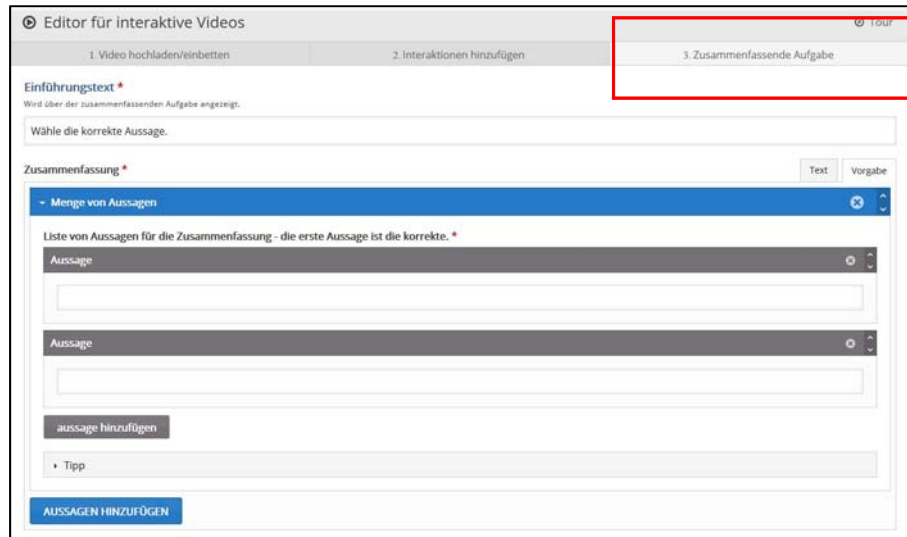
Wurde eine Frage hingegen falsch beantwortet, können Sie unter **Aktion, wenn falsch** festlegen, dass der Schüler/die Schülerin sich den Abschnitt noch einmal ansehen muss. Geben Sie dazu die Anfangszeit im Feld **Springe zu** ein.

Klicken Sie abschließend auf **Done** und dann auf **Aktualisieren**.

Zusammenfassende Aufgabe

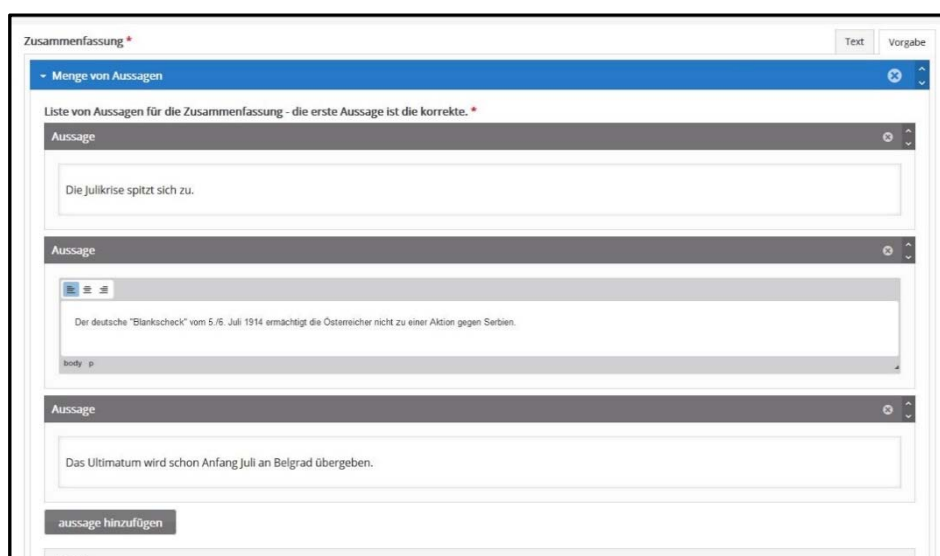
Ein interaktives Video kann mit einer **Zusammenfassenden Aufgabe** beendet werden. Sie besteht aus einer Vielzahl von Aussagen, von denen nur eine richtig ist. Schülerinnen und Schüler haben die Aufgabe, die richtige Aussage auszuwählen.

Wählen Sie dazu im Modul **Interactive Video** auf den Inhaltstyp **Zusammenfassende Aufgabe**. Ein Dialogfenster erscheint.



Der **Einführungstext** ist für die Schülerinnen/Schüler in der Zusammenfassung sichtbar. Verwenden Sie dieses Feld, um eine Anleitung zu geben. Fügen Sie dann in die erste **Gruppe von Aussagen** Ihre Statements hinzu. Sie benötigen eine korrekte und mindestens eine falsche Aussage pro Gruppe, damit die Zusammenfassung sinnvoll ist. Beachten Sie, dass die oberste Aussage in jeder Gruppe immer die richtige sein sollte.

Die erste Gruppe ist damit beendet. Sie gibt jedoch nur eine sehr kurze Zusammenfassung wieder. Zwei oder mehr Aussagegruppen sollten noch hinzugefügt werden.



Drücken Sie dazu den Button **Anweisungen hinzufügen** und tragen Sie weitere Aussagen ein. Wiederholen Sie diesen Schritt so oft, bis Sie genügend richtige Aussagen zusammengestellt haben.

Sollten Sie irrtümlicherweise in dem obersten Aussagesfeld eine falsche Aussage hinzugefügt haben, müssen Sie die Reihenfolge der Aussagen ändern. Klicken Sie dazu auf das Symbol ▼ (rechter Rand), um die Aussage nach unten zu sortieren.

Klicken Sie zum Schluss auf **Aktualisieren** (oben rechts), um die **Zusammenfassende Aufgabe** zu beenden. Und diese zeigt sich den Schülerinnen und Schülern wie folgt:

Wähle die korrekte Aussage.

✔ Fortschritt: 0/2

Die Julikrise spitzt sich zu.

Der deutsche "Blankoscheck" vom 5./6. Juli 1914 ermächtigt die Österreicher nicht zu einer Aktion gegen Serbien.

Das Ultimatum wird Anfang Juli an Belgrad übergeben.