

H5P-työkalut Moodle Pinjassa

H5P-työkalut Moodlessa

Sanna Laukkarinen, eEDU-Verkko-oppimisen
kehittäminen (ESR 2020-2022)



SAMiEDU



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus

Vipuvoimaa

EU:lta
2014–2020



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Mikä on H5P (= HTML5 Package)?

- Moodle Pinjaan integroitu lisäosa, voi asentaa myös esim. sivustolle
- Avoimeen lähdekoodiin perustuva ohjelma, ei vaadi toimiakseen Javaa eikä Flashia
- Interaktiivisia opetussisältöjä ja aktiviteetteja
- Tekstimuotoisia, kuvatehtäviä, ääntä hyödyntäviä tehtäviä ja videotehtäviä. Esimerkkejä [H5P.org:n](https://h5p.org) sivulla.
- Sisällön voi ladata omalle koneelle tai kopioida sisällön ja käyttää uudelleen
- [H5P OER Hub](#) – sisältökirjastosta muiden tekemiä sisältöjä tai AOE.fi-kirjastosta muiden tekemiä sisältöjä
- Monet sisällöt lähtökohtaisesti saavutettavia, ei kuitenkaan kaikki

Mihin H5P-aktiviteetit soveltuvat?

- Flipped learning –tyyliseen opetukseen
- Harjoittelutehtäviksi, itsearviointiin ja opitun kertaamiseen
 - Palautteen merkitys! Laadi vastausvaihtoehtoihin ohjaava palaute
 - Ei sovellu arviointiin, sillä opiskelijan vastaukset ei rajoiteta
- Opiskelijan aktivointiin esim. interaktiivinen video → ei vain passiivista katsomista
- Automaattiseen palautteenantoon ja ”arviointiin”: pisteet, sanallinen palaute ja yleispalaute prosentteina
- Opetuksen eriyttämiseen ja opetuksen monipuolistamiseen ja vaihtoehtojen tarjoamiseen

Etuja H5P-aktiviteeteissa

- Upottaminen sisältösivulle Moodlen ohjetekstiin HTML-koodiin
- Liittäminen ohjetekstiin tai muuhun aineistoon H5P-painikkeen kautta (ATTO-editorissa)
 - Vaatii aktiviteetin lataamisen ensin ja liittämisen tiedostona
 - Avautuu Moodlen sisältösivulla, ei linkillä
- Sisältöjä voi kopioida, muokata, siirtää jakaa ja muokata helposti
- Monimediaisuus (teksti, kuva, ääni, video)
- Oppimispolut ja eriyttäminen, pääsyn rajoittaminen

Heikkouksia H5P:ssä

- Moodle Pinjan sisällä tehdyt H5P-sisällöt eivät avaudu Moodlen ulkopuolella (vaatii kirjautumisen Samiedun M365-tunnuksilla)
- Oletuseditori on kömpelö käyttää, tekstieditori helpompi
- H5P ei ole pilvipalvelu, tallentamisen unohtaminen tai väärä painallus voi kadottaa kaiken luodun sisällön

Esimerkkejä H5P-aineistotyypeistä

- Tekstipohjaiset aineistot mm.
 - Kurssiesitys (Course presentation) -interaktiivinen ja monimediainen diaesitys, johon on laadittu Samiedua varten oma mallipohja (löytyy kurssipohjista)
 - Kolumni-teksti (Column) on sisältötyyppi, johon voi lisätä samaan aktiviteettiin tekstiä, kuvaa ja interaktiivisia sisältöjä.
 - Haitariteksti (Accordion), jossa sisältö avautuu klikkaamalla otsikkoa tai kysymystä.
 - Kysymyspatteristot (Quiz/Question Set), johon voi laatia useita eri kysymystyyppejä sisältäviä kysymyssarjoja.
 - Aikajana (Timeline), jolla voit kuvata esim. tutkinnon muodostumista, tutkinnon osan osioita tai historiallisia tapahtumia.

Esimerkkejä H5P-aineistotyypeistä

- Kuvia hyödyntävät aineistot mm.
 - Kuvavalinta (Image choice), jossa oppijan täytyy valita kuvien joukosta tehtävänantoa vastaavat kortit.
 - Dialogikortit (dialog cards), jossa toisella puolella korttia voi olla kysymys ja toisella on oikea vastaus. Korttiin voi liittää ääntä ja kuvia.
 - Flash cards (drillauskortit), kuvaa ja/tai tekstiä sisältävään korttiin opiskelijan on kirjoitettava oikea vastaus.
 - Muistipeli (Memory Game), jossa opiskelijan on löydettävä parit kuvakorteista. Kortteihin ei voi kirjoittaa, joten tekstikortit on tallennettava ensin itselle kuvana.
 - Kuvakollaasi (Collage), jolla saat tehtyä useasta kuvasta kuvakollaasin ja järjestettyä sen haluamaasi muotoon.
 - Kuvaesitys (Image slider) on liukuva diaesitys, johon sisältö tallennetaan kuvina. Älä käytä tekstistä otettuja kuvia tähän esitykseen tai sinun tulee tuoda ne opintoon myös saavutettavassa muodossa.
 - Raahaa ja pudota -tehtävä (Drag and Drop), johon voi lisätä taustakuvan tai raahata ja pudottaa sanoja tai kuvia haluttuun paikkaan.

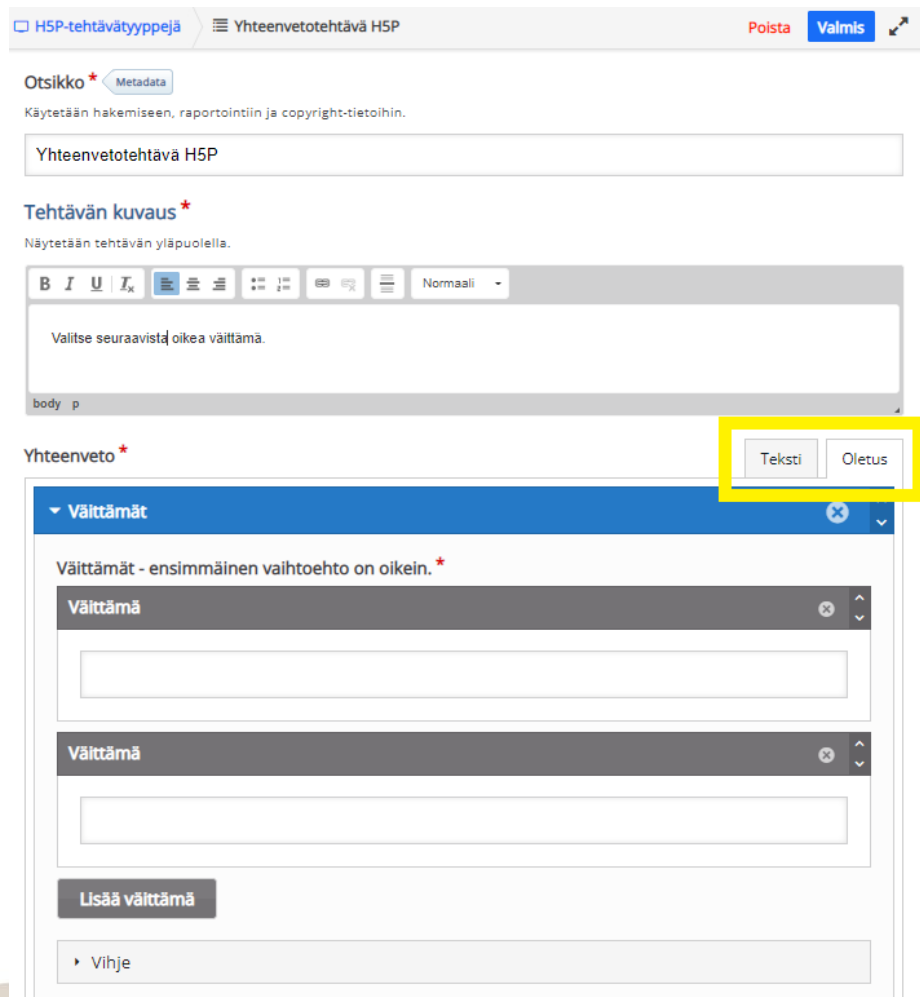
Ääntä hyödyntävät mm.

- Audio recorder –äänentallennin
- Audio –soitin
- Dictation – sanelutehtävä
- Dialog cards – kuvaa, ääntä ja tekstiä hyödyntävät kortit

Interaktiivisia monipuolisia sisältöjä

- Interaktiivinen kirja on erilaisia aktiviteetti- ja aineistotyyppejä yhdistelevä opintokokonaisuus
- Interaktiivinen kuva (Image hotspots) on kuva, josta avautuu lisätietotägejä (kuvia, tekstiä tai videoita)
- Interaktiivinen video, johon voi lisätä tägeillä aktiviteetteja, tekstiä, linkkejä, kuvia jne.

H5P-editorit: Oletuseditori ("laatikkoeditori") ja tekstieditori



H5P-tehtävätyyppiä Yhteenvetotehtävä H5P Poista Valmis

Otsikko * Metadata
Käytetään hakemiseen, raportointiin ja copyright-tietoihin.

Yhteenvetotehtävä H5P

Tehtävän kuvaus *
Näytetään tehtävän yläpuolella.

B I U I_x [List] [List] [List] [List] [List] Normaali

Valitse seuraavista oikea väittäjä.

body p

Yhteenveto *
Teksti Oletus

Väittämät

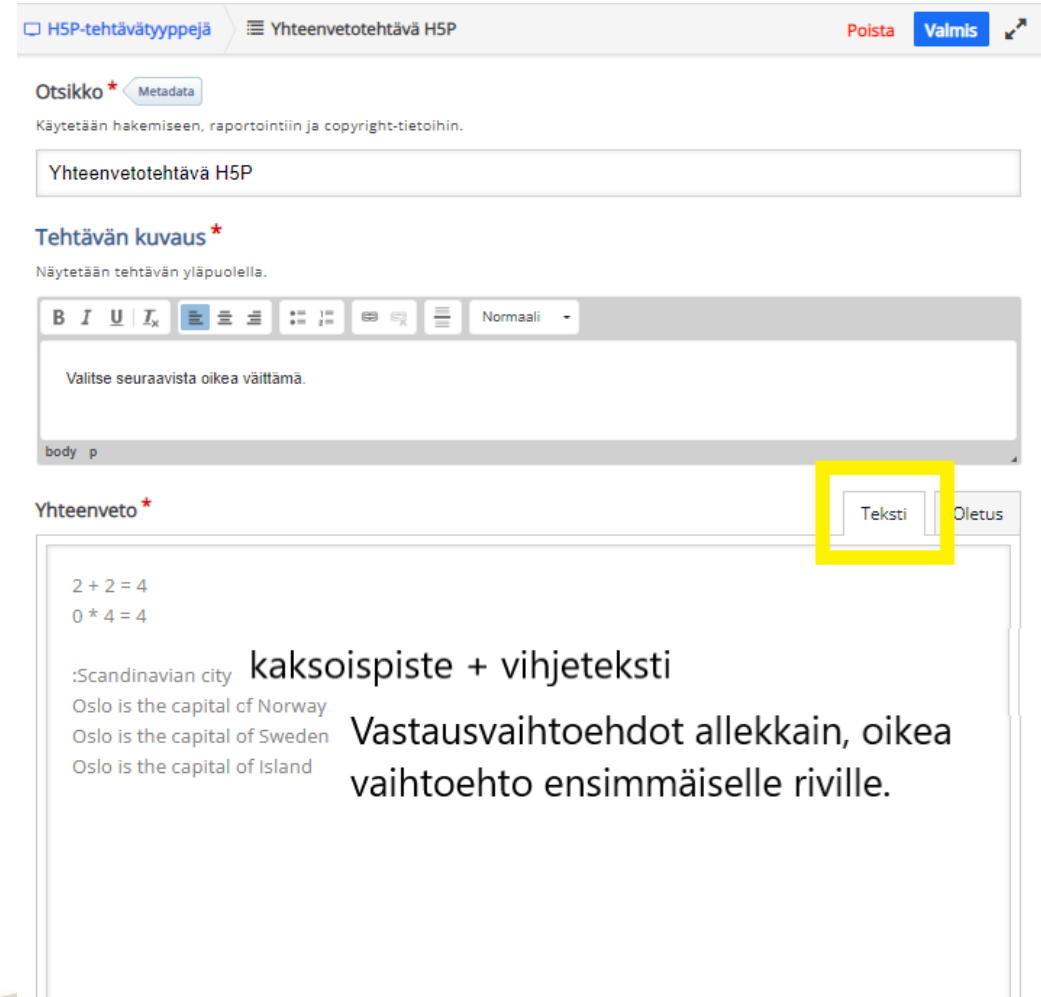
Väittämät - ensimmäinen vaihtoehto on oikein. *

Väittäjä

Väittäjä

Lisää väittäjä

Vihje



H5P-tehtävätyyppiä Yhteenvetotehtävä H5P Poista Valmis

Otsikko * Metadata
Käytetään hakemiseen, raportointiin ja copyright-tietoihin.

Yhteenvetotehtävä H5P

Tehtävän kuvaus *
Näytetään tehtävän yläpuolella.

B I U I_x [List] [List] [List] [List] [List] Normaali

Valitse seuraavista oikea väittäjä.

body p

Yhteenveto *
Teksti Oletus

2 + 2 = 4
0 * 4 = 4

:Scandinavian city kaksoispiste + vihjeteksti
Oslo is the capital of Norway
Oslo is the capital of Sweden
Oslo is the capital of Island

Vastausvaihtoehdot allekkain, oikea vaihtoehto ensimmäiselle riville.

H5P näyttöasetukset

- H5P-aktiviteetin näyttöasetuksissa kannattaa laittaa rasti kohtiin ”Salli lataaminen” ja ”Upota-painike”, jos haluat ladata tiedoston itsellesi ja/tai käyttää samaa aktiviteettia muualla
- Upotuskoodilla saat sisällön lisättyä esim. ohjetekstiin ja näkymään pääsisältösivulla

▼ Näyttöasetukset

- Näytä toimintopalkki ja kehys
- Salli lataaminen
- Upota-painike
- Tekijänoikeus-painike

H5P ja arviointi

- H5P-aktiviteeteissa oletuspisteiksi on asetettu 10,0
- Voit lisäksi määritellä aktiviteettiin arvioinnin pisteinä (hyväksymisrajan voi määritellä) ja yleispalautteen prosentteina sekä palautelausekkeina
- Arviointikirjassa pääsee nykyään katsomaan opiskelijoiden vastaukset H5P-tehtävissä, tehtävät on kuitenkin tarkoitettu pääasiallisesti harjoitteluun (voi aina tehdä uudestaan)

H5P jakaminen

- Käytä uudelleen → Lataa .h5p-tiedosto ja nimeä se
 - Lisää Moodlessa H5P-aktiviteetti
 - Valitse editorissa kohta ”Lataa”
 - Valitse laitteellesi lataamasi tiedosto ja paina ”Valitse”.
 - Tee haluamasi muokkaukset ja tallenna.
- Käytä uudelleen → Kopioi sisältö
 - Lisää Moodlessa H5P-aktiviteetti ja valitse editorin oikeassa yläkulmassa ”Liitä”.

H5P OER HUB ja AOE.fi

- H5P:n oma avoin sisältökirjasto H5P OER Hub
 - Voit jakaa omia aineistojasi tai etsiä muiden tekemiä aineistoja
 - Vähän suomenkielistä aineistoa (ei toimi kunnolla)
- Avointen oppimateriaalien kirjastossa paljon esimerkkejä ja aineistoja, joissa on H5P-tehtäviä
 - Aoe.fi

Vinkkejä

- Käytä tekstieditoria oletuseditorin sijaan, jos se on tarjolla! Helpottaa tehtävänlaadintaa.
- Upota H5P-aineisto upotuskoodilla (esim. kurssiesitys) Moodlen ohjeteksti-aineistotyyppiin, saat sisällön näkymään verkko-opinnon pääsivulla.
- Lisää summary eli yhteenveto-tehtävä interaktiivisen kurssiesityksen tai interaktiivisen videon perään kertaustehtäväksi.
- Interaktiivinen video sitouttaa opiskelijoita tavallista videota paremmin, pakota video pysähtymään aktiviteetin kohdalle, jolloin opiskelijoiden on pakko seurata videota.
- Käytä muiden tekemiä valmiita H5P-tehtäviä pohjana tai sellaisenaan (Avointen oppimateriaalien kirjasto jne, lataa koneellesi, kopioi tai upota, jos mahdollista).
- Uutuutena kurssiesitys-aktiviteettiin on tullut diojen tulostaminen. Voit sallia tulostuksen aktiviteetin asetuksista.

Muita lähteitä ja lisäohjeita

- Jari Sarjan opas: [H5P – Interaktioita helposti](#)
- Matleena Laakson [H5P-postaukset blogissa](#)
- Eeva-Kaisa Laineen ja Sanna Laukkarinen [H5P-ohjevideoita Youtubessa](#)
- [Seppo.io-peli](#): Verkkovelhoksi: Pelillinen toteutus H5P-aktiviteettien oppimiseksi, pelikoodi F96471

Oma H5P-kokeilu!

- Avaa oma kokeilualustasi Moodle Pinjassa tai pyydä Sannalta opettajaoikeus Testikurssille
- Luo oma H5P-kokeilusi haluamallasi sisältötyypillä ja esittele se muille.
 - Saatat tarvita kuvia, Youtube-videon tai videotiedoston