



H5P



ОСНОВИ

Платформа с отворен код, която позволява на потребителите да създават и споделят богато интерактивно HTML5 съдържание, като например викторини, задачи с плъзгане и пускане, горещи точки, сценарии за разклоняване и интерактивни книги, които могат да бъдат вградени в уебсайтове или учебни платформи - което я прави идеална за дигитални пъзели в стаи за бягство.

URL / Достъп: <https://h5p.org/>



ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ

Многоезична поддръжка: Съдържанието на H5P може да се създава на всеки език, тъй като всички текстови входове са редактируеми; някои типове съдържание включват вградена поддръжка за превод и низовете на интерфейса по подразбиране могат да бъдат локализирани.

Технически изисквания: Работи на компютри, таблети и смартфони (подходящо за мобилни устройства). Необходима е интернет връзка за създаване и хостване на съдържание (освен ако не се използват офлайн редактори като Lumi). Може да се вгражда в уебсайтове или LMS, които поддържат съдържание на H5P (напр. WordPress, Moodle, Drupal).

Адаптации за потребители на SLD: H5P подкрепя учащи със специфични обучителни затруднения с интерактивно, мултимодално съдържание (визуално, слухово и манипулативно), кратки сегменти и незабавна обратна връзка, които намаляват когнитивното натоварване и поддържат ангажираността.

Цена и достъп:

- **Цена:** Безплатно
- **Ограничения на безплатния план:** Не
- **Изисква се акаунт или регистрация?** Не (за сърфиране и игра); Да (за създаване и запазване на съдържание на H5P.org).



КАК СЕ ИЗПОЛЗВА

1

СТЪПКА 1: Отворете инструмента за създаване на съдържание H5P

Отидете на централния сайт на H5P или на вашата LMS/уебсайт, който поддържа H5P, и изберете „Създаване на ново съдържание“. Ако използвате безплатната зона на H5P.org, изберете тип съдържание, който да изпробвате.

2

СТЪПКА 2: Изберете интерактивен тип съдържание

Разгледайте библиотеката с типове съдържание (напр. Множествен избор, Плъзгане и пускане, Интерактивна книга, Презентация на курса). Изберете шаблона, който съответства на вида пъзел, който искате да създадете (напр. горещи точки за скрити улики).

3

СТЪПКА 3: Въведете вашите медийни файлове и улики

Качете изображения, въведете текстови подкани и добавете аудио/видео, ако е необходимо. Пъзелът в стая за бягство може да бъде последователност с плъзгане и пускане или изображение на гореща точка, разкриващо скрити кодове.

4

СТЪПКА 4: Настройте поведението и обратната връзка

Използвайте интерфейса, за да определите какво се случва, когато играчите изберат правилния или неправилния отговор или завършат последователност. Добавете съобщения за успех, които разкриват код или отключват следващия етап.

5

СТЪПКА 5: Преглед и тестване

Използвайте режим на преглед, за да проверите дали упражнението работи както е предвидено за учащите. Коригирайте съдържанието или трудността, ако е необходимо, за да го направите ясно и ангажиращо.

6

СТЪПКА 6: Споделяне или вграждане

Запазете съдържанието и го вградете в уебсайт, LMS курс или платформа за стая за бягство, като използвате кода за вграждане или директната връзка.



ПРИМЕРИ ОТ ИНСТРУМЕНТА

Изображение	Възможни приложения
	<p>Пример: Попълнете празните места</p> <p>Възможни приложения: Поставете липсващите думи в този текст; правилната комбинация от всички липсващи думи разкрива скрит код, необходим за отключване на следващото предизвикателство.</p>
	<p>Пример: Сценарий с разклонение</p> <p>Възможни приложения: Представете наративни избори, където всеки разклонение води до различна улика или предизвикателство; правилните избори развиват сюжета, неправилните избори могат да се върнат назад или да изискват допълнителни задачи.</p>