



H5P



PODSTAWY

Platforma typu open source umożliwiająca użytkownikom tworzenie i udostępnianie bogatej interaktywnej zawartości HTML5, takiej jak quizy, zadania typu „przeciągnij i upuść”, punkty aktywne, scenariusze rozgałęzione i interaktywne książki, które można osadzać na stronach internetowych lub platformach edukacyjnych – dzięki czemu idealnie nadaje się do rozwiązywania łamigłówek w cyfrowych pokojach zagadek.

URL / Dostęp: <https://h5p.org/>



INFORMACJE DODATKOWE

Obsługa wielu języków: treść H5P można tworzyć w dowolnym języku, ponieważ wszystkie dane tekstowe są edytowalne. Niektóre treści obejmują wbudowane tłumaczenia, a domyślne ciągi interfejsu można lokalizować.

Wymagania techniczne: Działa na komputerach, tabletach i smartfonach (kompatybilne z urządzeniami mobilnymi). Wymagane połączenie internetowe do tworzenia i hostowania treści (chyba że korzysta się z edytorów offline, takich jak Lumi).

Adaptacje dla użytkowników SLD: H5P wspiera uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się, oferując interaktywne treści (wizualne, słuchowe i manipulacyjne), krótkie segmenty i natychmiastową informację zwrotną, które redukują obciążenie poznawcze i podtrzymują zaangażowanie.

Koszt i dostęp:

- **Cena:** Bezpłatna
- **Limity bezpłatnego planu:** Nie
- **Wymagane jest konto lub rejestracja?** Nie (do przeglądania i grania); Tak (do tworzenia i zapisywania treści na H5P.org).



JAK UŻYWAĆ

1

KROK 1: Otwórz kreator treści H5P

Przejdź do centralnej witryny H5P lub swojego systemu LMS/strony internetowej obsługującej H5P i wybierz „Utwórz nową treść”. Jeśli korzystasz z bezpłatnego obszaru H5P.org, wybierz typ treści do wypróbowania.

2

KROK 2: Wybierz interaktywny typ treści

Przełóż bibliotekę typów treści (np. pytania wielokrotnego wyboru, przeciągnij i upuść, książka interaktywna, prezentacja kursu). Wybierz szablon pasujący do rodzaju łamigłówki, którą chcesz utworzyć (np. punkty aktywne dla ukrytych wskazówek).

3

KROK 3: Dodaj swoje materiały multimedialne i wskazówki.

Prześlij obrazy, wpisz odpowiedzi tekstowe i w razie potrzeby dodaj dźwięk/wideo. Zagadka w escape roomie może być sekwencją „przeciągnij i upuść” lub obrazem w punkcie aktywnym, który ujawnia ukryte kody.

4

KROK 4: Dostosuj zachowanie i informacje zwrotne

Użyj interfejsu, aby zdefiniować, co się stanie, gdy gracz wybierze poprawną lub niepoprawną odpowiedź albo ukończy sekwencję. Dodaj komunikaty o sukcesie, które ujawnią kod lub odblokują kolejny etap.

5

KROK 5: Podgląd i test Użyj trybu podglądu, aby sprawdzić, czy aktywność działa zgodnie z oczekiwaniami uczniów. Dostosuj treść lub poziom trudności, aby była przejrzysta i angażująca.

6

KROK 6: Udostępnij lub osadź Zapisz treść i osadź ją na stronie internetowej, kursie LMS lub platformie escape room, korzystając z kodu do osadzenia lub bezpośredniego łącza.



PRZYKŁADY Z NARZĘDZIA

Obraz	Możliwe zastosowanie
	<p>Przykład: Uzupełnij puste miejsca</p> <p>Możliwe zastosowanie: Wpisz brakujące słowa w tym tekście. Prawidłowa kombinacja wszystkich brakujących słów ujawni ukryty kod potrzebny do odblokowania następnego wyzwania.</p>
	<p>Przykład: Scenariusz rozgałęziony</p> <p>Możliwe zastosowanie: Przedstawienie wyborów narracyjnych, w których każda gałąź prowadzi do innej wskazówki lub wyzwania; prawidłowe wybory posuwają fabułę do przodu, nieprawidłowe wybory mogą powodować cofanie się w czasie lub wymagać dodatkowych zadań.</p>