



Anleitung zum H5P-Tool „Interactive Video“

Inhalt

1. Was ist ein „Interactive Video“?	2
2. Erstellen der H5P-Datei	2
2.1 Anlegen der Datei im Kurs	2
2.2 „Interactive Video“ Inhalt erstellen	2
2.2.1 Schritt 1: Video hochladen/einbetten 	2
2.2.2 Schritt 2: Interaktionen hinzufügen 	6
2.2.3 Schritt 3: Zusammenfassende Aufgabe 	7
2.3 Beispiel Interaktion: True/False Question	8
2.3.1 Verhaltenseinstellungen	11
2.3.2 Reaktionen auf Nutzereingaben	14
2.3.3 Platzierung der Interaktion	15
2.3.4 Übersicht der Antworten	15
2.4 Aussehen in der Anwendung	17
3. Nützliche Links	19
4. Kontakt	19
5. Quellenangabe	19

1. Was ist ein „Interactive Video“?

Mit dem H5P Inhaltstyp „Interactive Video“ können Sie Interaktionen wie Bilder, erläuternden Text, Links und Quizfragen zu Videoclips hinzufügen.

2. Erstellen der H5P-Datei

2.1 Anlegen der Datei im Kurs

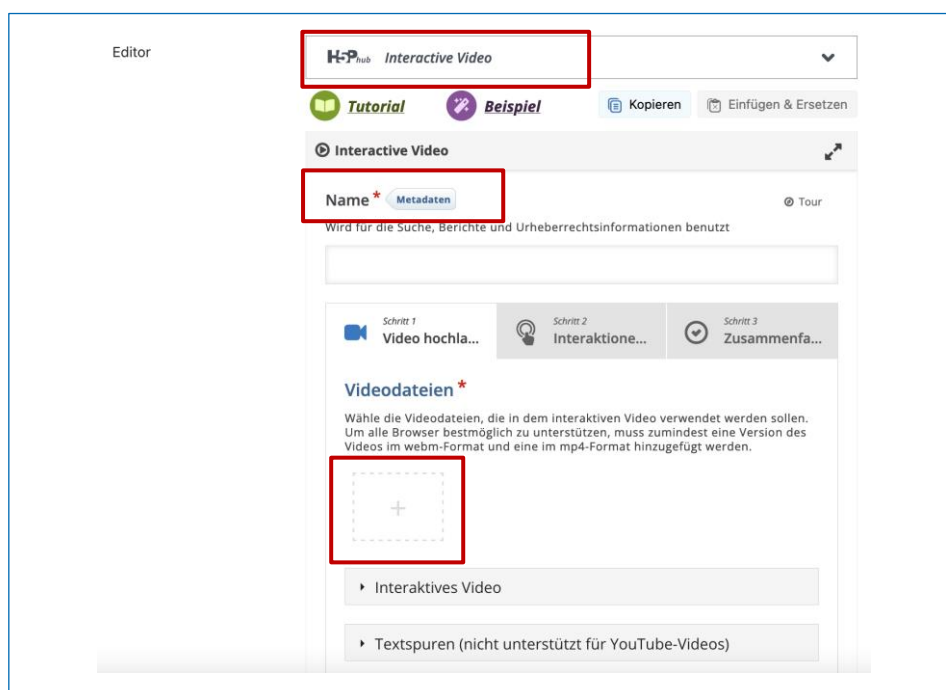
Das Erstellen des interaktiven Inhaltes in Form einer H5P-Datei (Dateiformat: .h5p) erfolgt direkt im Kurs (*Bearbeiten einschalten -> Aktivität oder Material anlegen -> interaktiver Inhalt -> Interactive Video*). Die genaue Vorgehensweise und Einstellungsmöglichkeiten eines H5P Inhaltes werden in der „**Anleitung H5P – Grundlagen**“ beschrieben.

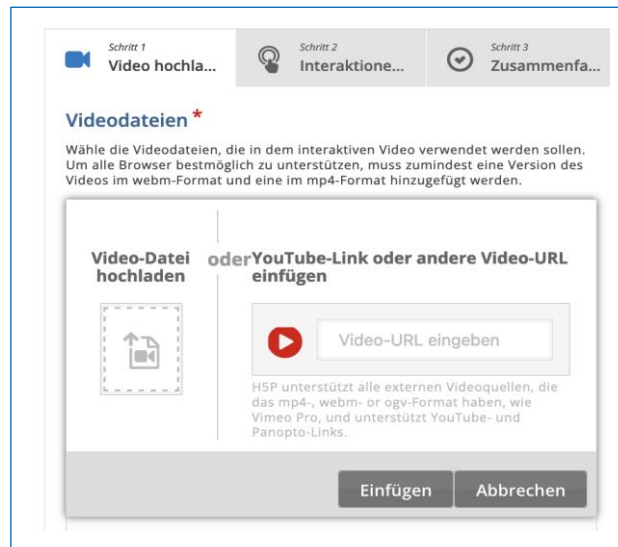
2.2 „Interactive Video“ Inhalt erstellen

2.2.1 Schritt 1: Video hochladen/einbetten 📺

Zunächst wird ein **Name** des H5P Inhaltes vergeben. Zusätzlich können **Metadaten** angegeben werden (*Name, Lizenz, Lizenzversion, Lizenzzeitraum, Quelle, Autor, zusätzliche Lizenzangaben*). Diese Metadaten werden im fertigen H5P nur angezeigt, wenn unter **Anzeigeeinstellungen** *Aktionsleiste und Rahmen anzeigen* und *Taste Copyright* ausgewählt sind.

Als nächstes wird ein Video über die Schaltfläche mit dem + hochgeladen.





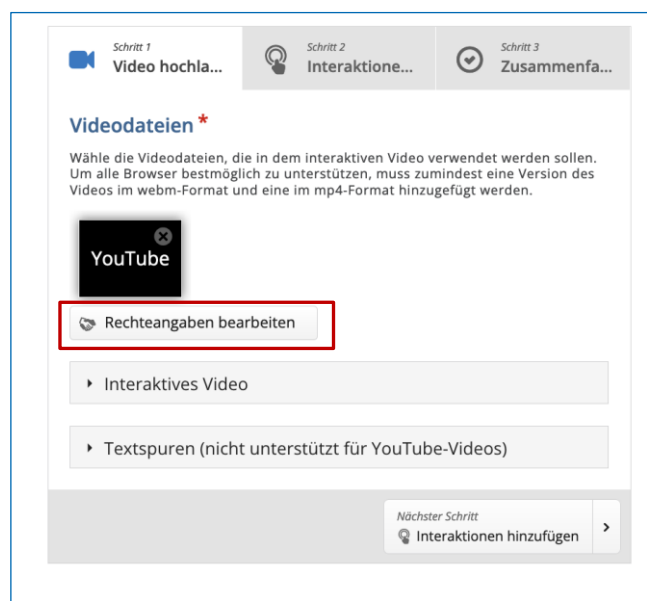
Es gibt drei Möglichkeiten des Video Uploads bzw. der Video Einbettung:

1) **Video-Datei hochladen:**

Eine Möglichkeit ist, ein Video vom Computer in den H5P Inhalt über den direkten Upload zu integrieren. Nachdem das Video ausgewählt wurde, kann die **Videoqualität** angegeben werden (z.B. 1080p, 720p, HD, mobil). Wählt man die Schaltfläche **Rechteangaben bearbeiten** aus, öffnet sich eine Maske, wo Daten zum Urheberrecht des Videos angegeben werden können (*Name, Autorin, Jahre, Quelle, Lizenz, Lizenzversion*).

2) **YouTube-Link oder andere Video URL einfügen:**

Des Weiteren können URLs (z.B. von YouTube, Vimeo, Panopto) integriert werden. Auch hier können Urheberrechtsdaten (siehe oben) angegeben werden.



A screenshot of a web form for uploading a video. The form contains the following fields:

- Name:** La Gioconda
- Autor/in:** Leonardo da Vinci
- Jahr(e):** 1503 - 1517
- Quelle:** http://en.wikipedia.org/wiki/Mona_Lisa
- Lizenz:** Unbestimmt
- License Version:** -

3) Opencast Videos

Die dritte Möglichkeit ist, ein Opencast Video in ein interaktives H5P Video zu integrieren. Hierfür muss das Opencast Video bereits bei Opencast hochgeladen sein, anschließend kann das Video (hier „Beispiel Opencast „Interactive Video“- H5P“) ausgewählt werden. In der zweiten Schaltfläche muss **Presentation (mp4)** ausgewählt werden. Wie bei beiden anderen Möglichkeiten können auch hier Urheberrechtsdaten angegeben werden. Automatisch wird das ausgewählte Video dann in drei Qualitäten (1080p,720p,360p) hochgeladen, welche in der Beschreibung angegeben wird.

A screenshot of the 'Opencast Videos' interface. It shows a dropdown menu with the selected item 'Beispiel Opencast "Interactive Video" - H5P'. Below the dropdown, there is a button labeled 'Presentation (mp4)' which is highlighted with a red box. Other options visible in the dropdown include 'Presenter (mp4)' and 'hen'.

Unabhängig davon, welche Variante des Video Uploads ausgewählt wurde, kann unter dem Drop-Down Menü „**interaktives Video**“ ein *Titel*, eine *Beschreibung* und ein *Vorschaubild* hinzugefügt werden. Der Titel kann auf dem Startbildschirm, in der Teilnehmer*innen-Ansicht *ein- oder ausgeblendet* werden.

Interaktives Video

Titel des interaktiven Videos *

Wird in Zusammenfassungen, Statistiken usw. benutzt

Interaktives Video

☐ Titel auf Startbildschirm ausblenden

Kurzbeschreibung (optional)

Blendet einen kurzen Beschreibungstext auf dem Startbildschirm des Videos ein.

Vorschaubild

Bild, das angezeigt wird, bevor das Video abgespielt wird. Funktioniert nicht mit YouTube-Videos.

+

Hinzufügen

Im nächsten Drop-Down Menü „**Textspuren (nicht unterstützt für YouTube-Videos)**“ können Untertitel in verschiedenen Sprachen, Untertitel für Hörgeschädigte, oder Beschreibungen für Vorlesewerkzeuge hinzugefügt werden. Über „**Spur hinzufügen**“ können beliebig viele Untertitel (z.B. deutsch und englisch) hochgeladen werden. Die Spurdateien müssen dabei dem **Format WebVTT (.vtt)** entsprechen.

Textspuren (nicht unterstützt für YouTube-Videos)

Verfügbare Textspuren

▸

Untertitel

✕

^

↓

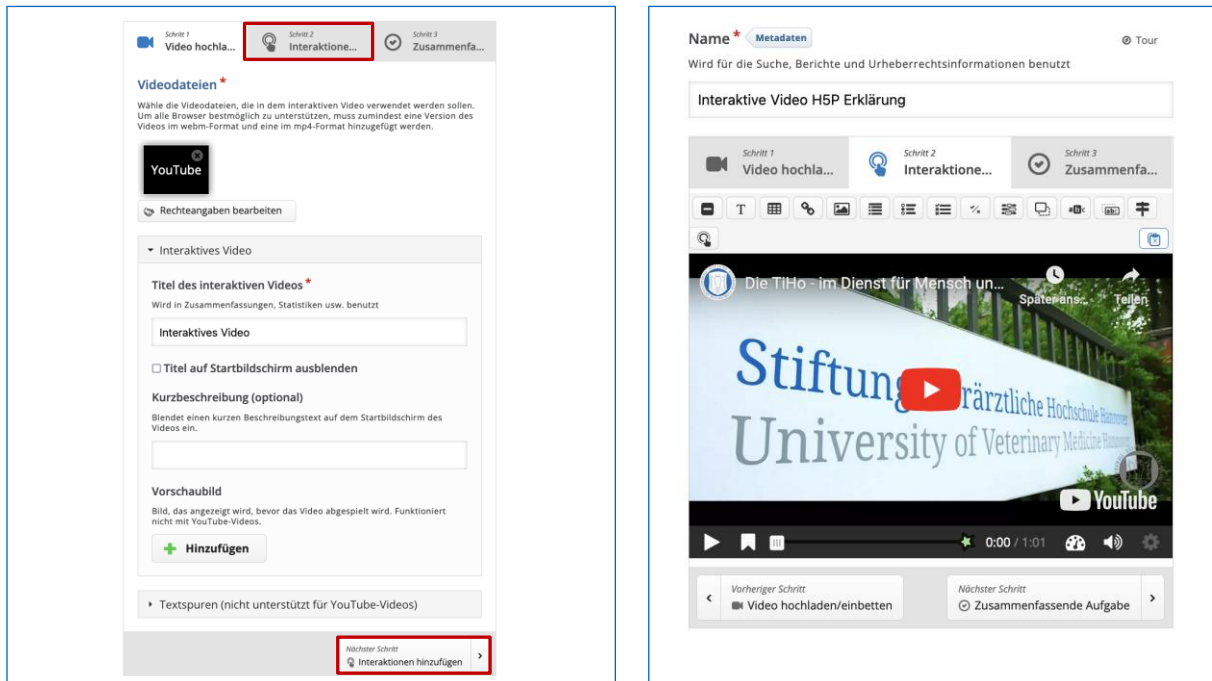
Spur hinzufügen

Standard-Textspur

Wenn das Feld leer gelassen wird oder keiner Spurbeschriftung entspricht, wird die erste Textspur verwendet.

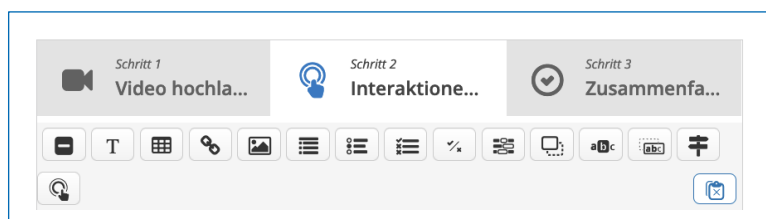
2.2.2 Schritt 2: Interaktionen hinzufügen

Im zweiten Schritt werden die Interaktionen in das Video eingefügt. Hierfür wird entweder der Reiter oben oder die Schaltfläche rechts unten „**Schritt 2 – Interaktionen hinzufügen**“ ausgewählt. In der Zeile oberhalb des Videos sind nun alle verfügbaren Interaktionen als Symbole sichtbar.



Übersicht aller Interaktionen (von links nach rechts):

- | | | |
|-----------------|-----------------------|----------------------|
| - Label | - Statements | - Drag and Drop |
| - Text | - Single Choice Set | - Mark the Words |
| - Table/Tabelle | - Multiple Choice Set | - Drag the Words |
| - Link | - True/False Question | - Crossroads |
| - Image/Bild | - Fill in the Blanks | - Navigation Hotspot |



Nach Auswahl der gewünschten Interaktion öffnet sich eine für die Interaktion spezifische Maske, die unterschiedliche Einstellungsmöglichkeiten bietet (*Anzeigezeit, Video pausieren ja/nein, Anzeigeeinstellungen, Titel, Beschriftung, etc.*).

In Abschnitt 2.3 werden die Einstellungen anhand der Beispiel Interaktion „**True/False Question**“ (*Wahr oder falsch Frage*) gezeigt.

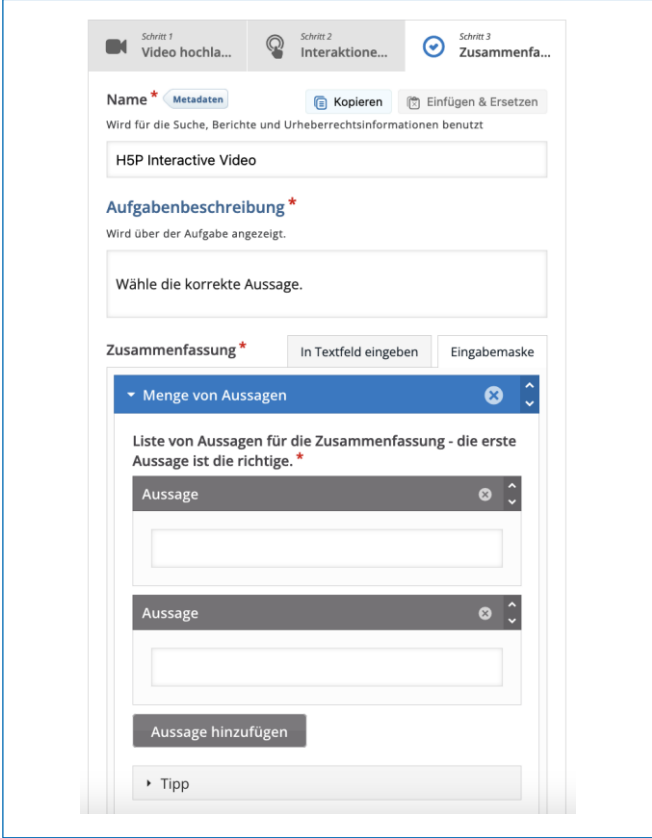
2.2.3 Schritt 3: Zusammenfassende Aufgabe

Im dritten Schritt kann eine zusammenfassende Aufgabe in das Video eingefügt werden. Hierfür wird entweder der Reiter oben oder die Schaltfläche rechts unten „**Schritt 3 – Zusammenfassende Aufgabe**“ ausgewählt.

Es können ein **Name** mit **Metadaten**, die **Aufgabenbeschreibung** und beliebig viele **Aussagen** hinzugefügt werden. Unter dem Reiter „**Tipp**“ kann ein Tipp zur Beantwortung der Zusammenfassenden Aufgabe angegeben werden.

Bei der Zusammenfassenden Aufgabe kann immer nur eine Aussage richtig sein.

Unterhalb der Aussagen befinden sich die Einstellungen für die **Gesamtrückmeldung**, welche sich auf die Zusammenfassende Aufgabe bezieht. Hier kann abhängig von der erreichten Punktzahl eine Rückmeldung eingegeben werden. Unter **Anzeigen bei** wird angegeben, wann diese Zusammenfassende Aufgabe angezeigt werden soll.



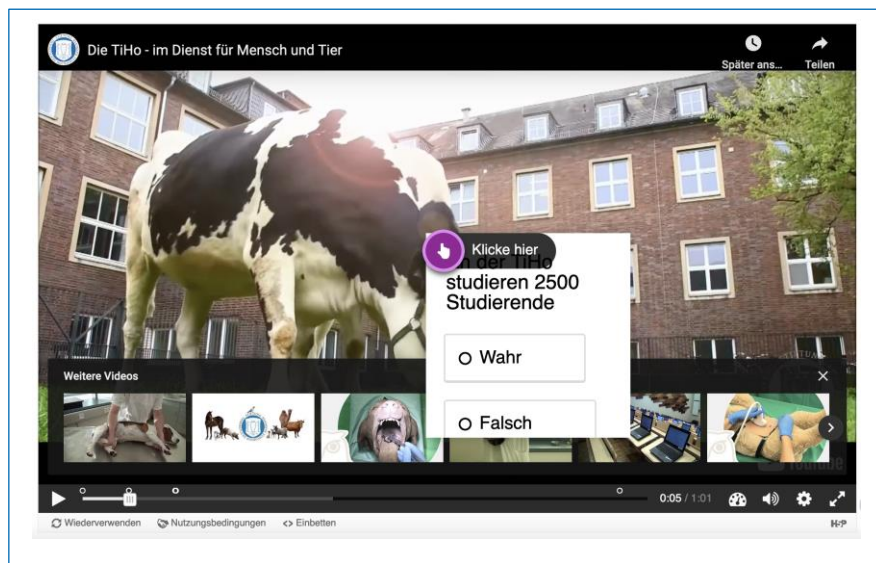
Hinweis: Eine einzige zusammenfassende Aufgabe, wo immer nur eine Antwort ausgewählt und ebenso nur eine Antwort richtig ist (Vorgaben der Eingabemaske auf Moodle), macht in Kombination mit einer abgestuften Gesamtrückmeldung (in Prozent) nur begrenzt Sinn.

2.3 Beispiel Interaktion: True/False Question

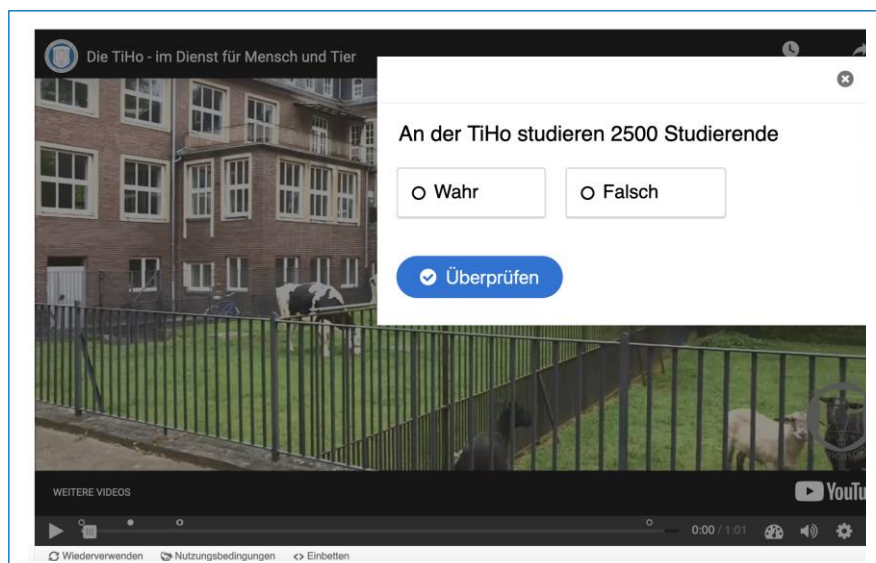
Wurde in Schritt 2 die **Interaktion True/False Question** ausgewählt, öffnet sich die spezifische Bearbeitungsmaske.

Zunächst wird die **Anzeigezeit** mit Start- und Endzeit eingestellt. Die Zeitangaben entsprechen hierbei dem Timecode des Videos. Als nächstes wird ausgewählt, ob das

Video bei Erreichen der Startzeit **pausieren** soll und ob die Frage als **Button** (Knopf) oder als **Popup** (automatische Ansicht in neuem Fenster) angezeigt werden soll.

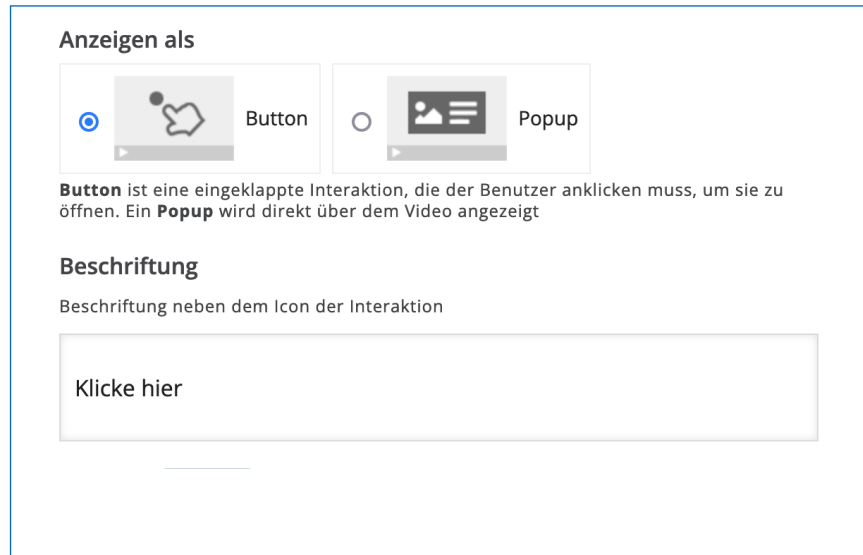


*Teilnehmer*innen Ansicht, True/False Question als "Button"*



*Teilnehmer*innen Ansicht, True/False Question als "Popup"*

Wird *anzeigen als Button* ausgewählt, kann eine **Beschriftung** neben das Icon der Interaktion gesetzt werden (z.B. „Klicke hier!“ vgl. Teilnehmer*innen Ansicht, True/False Question als „button“).



Bei Erreichen der **Start-Anzeigezeit** der Interaktion kann das Video **pausieren** oder einfach weiter abgespielt werden.

Video nicht pausieren: Eine Möglichkeit ist, dass das Video parallel weiterläuft und der Button/ das Popup Fenster nur während der eingestellten **Anzeigezeit** angezeigt wird. Wird der **Button** von den Teilnehmenden nicht innerhalb der Anzeigezeit angeklickt, verschwindet der Button wieder. Wird der Button allerdings aktiviert, öffnet sich die Frage und das Video stoppt.

Video pausieren: Eine andere Möglichkeit ist, dass das Video bei Erreichen der Start-Anzeigezeit pausiert. Nun können die Teilnehmenden den **Button** anklicken, wodurch sich die Frage öffnet. Das **Popup** Fenster hingegen öffnet sich automatisch. Wollen die Teilnehmenden die Frage nicht beantworten, können sie das Video weiter abspielen (durch Auswahl des Play Symbols), der **Button/das Popup** Fenster verschwinden mit der End-Anzeigezeit, bei nicht beantworteter Frage.

Als nächstes werden der **Name** der Frage und dazugehörige **Metadaten** angegeben. Unter **Medium** kann ein Bild, Video, Audio hinzugefügt werden, welches oberhalb der Frage angezeigt wird. Unter **Frage** wird die eigentliche Frage oder Aussage angegeben, und darunter, ob die Frage/Aussage **wahr oder falsch** ist.

Name * Metadaten
Wird für die Suche, Berichte und Urheberrechtsinformationen benutzt

Unbenannt: True/False Question

► Medium

Frage *

Richtige Antwort *

☒ Wahr ☐ Falsch

► Verhaltenseinstellungen

► Reaktionen auf Nutzereingaben

Fertig

Entfernen

Metadaten (Lizenzinforma...
Fülle die folgenden Felder aus

Metadaten speichern

Name * Show label for AT

Unbenannt: True/False Question

Lizenz * License Version

Unbestimmt

-

Jahre (von)

Jahre (bis)

Quelle

https://

Name des Autors

Rolle des /

Aut

Author speichern

2.3.1 Verhaltenseinstellungen

Als nächstes werden die **Verhaltenseinstellungen** konfiguriert:

Verhaltenseinstellungen

☒ "Wiederholen"-Button anzeigen
☒ "Lösung zeigen"-Button anzeigen
☐ Bestätigungsdialog beim Klicken auf "Überprüfen" anzeigen
☐ Bestätigungsdialog beim Klicken auf "Wiederholen" anzeigen
☐ Antworten nach Eingabe automatisch prüfen
Wenn diese Option gewählt wird, leidet die Barrierefreiheit.

Rückmeldung bei richtiger Antwort
Dies überschreibt den Standard-Rückmeldungstext. Verfügbare Platzhalter:
@score und @total

Rückmeldung bei falscher Antwort
Dies überschreibt den Standard-Rückmeldungstext. Verfügbare Platzhalter:
@score und @total

„Wiederholen“-Button anzeigen: Teilnehmende können die Frage wiederholen, wenn sie falsch geantwortet haben.



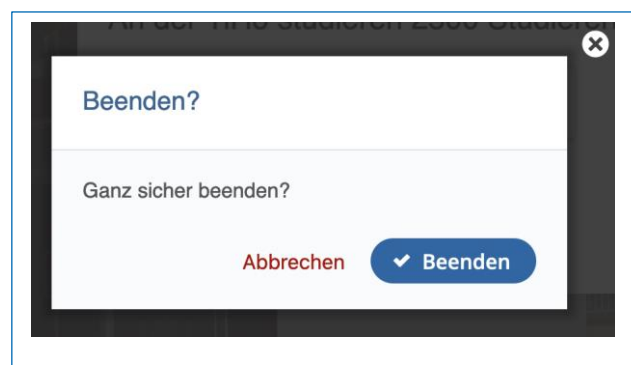
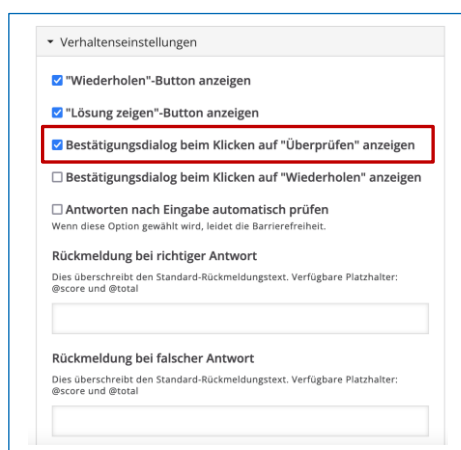
Teilnehmenden Ansicht nach Beantwortung der Frage, Button im roten Kasten: „Wiederholen Anzeigen“

„Lösung zeigen“-Button anzeigen: Teilnehmenden können sich die Lösung der Frage anzeigen lassen, wenn sie falsch geantwortet haben.



Teilnehmenden Ansicht nach Beantwortung der Frage, Button „Lösung anzeigen“

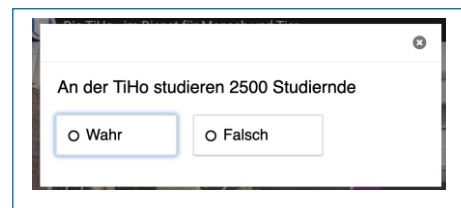
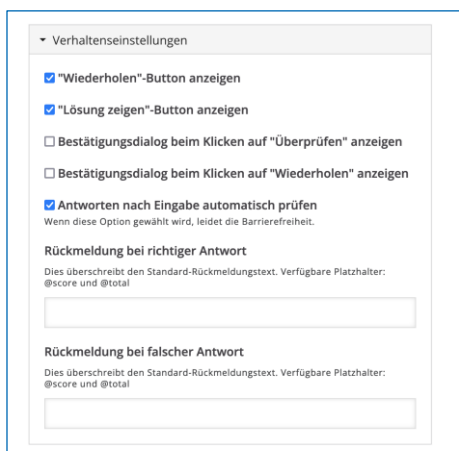
Bestätigungsdialog beim Klicken auf „Überprüfen“ anzeigen: Es öffnet sich ein zusätzliches Fenster, welches fragt, ob man die Aufgabe sicher beenden möchte.



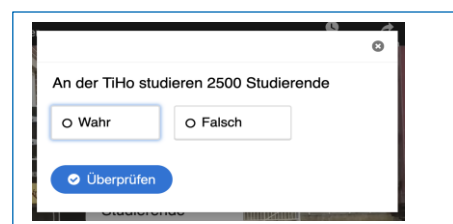
Bestätigungsdialog beim Klicken auf „Wiederholen“ anzeigen: Es öffnet sich ein zusätzliches Fenster, welches fragt, ob man die Aufgabe sicher wiederholen möchte.



Antworten nach Eingabe automatisch Prüfen: Wird diese Einstellung ausgewählt, ist die Auswahl, ob wahr oder falsch mit dem Anklicken einer der beiden Schaltflächen ausgewählt (Abbildung: automatisch). Ist diese Einstellung nicht ausgewählt, muss die Eingabe durch „Überprüfen“ bestätigt werden (Abbildung: manuell).



Automatisch: Teilnehmenden Ansicht vor Beantwortung der Frage, wenn "Antworten nach Eingabe automatisch Prüfen" ausgewählt ist



Manuell: Teilnehmenden Ansicht nach Beantwortung der Frage, wenn automatische Prüfung nicht eingestellt ist.

Bei den **Verhaltenseinstellungen** wird zudem die **Rückmeldung bei richtiger** und **bei falscher Antwort** angegeben.

The screenshot shows two sections for configuring feedback messages. The first section, 'Rückmeldung bei richtiger Antwort', includes a text input field with the placeholder 'Super!'. The second section, 'Rückmeldung bei falscher Antwort', includes a text input field with the placeholder 'Leider falsch!'. Both sections have a small instruction: 'Dies überschreibt den Standard-Rückmeldungstext. Verfügbare Platzhalter: @score und @total'.

2.3.2 Reaktionen auf Nutzereingaben

Des Weiteren sind „**Reaktionen auf Nutzereingaben**“ einstellbar. Hier können Interaktionen mit Sprüngen innerhalb des Videos verknüpft werden. So kann zum Beispiel konfiguriert werden, dass bei richtiger/falscher Antwort das Video an die Stelle M:SS (z.B. 0:20) vor- oder zurückgespult wird.

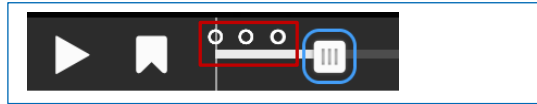
Wird ein Haken bei „**Video kann nur bei voller Punktzahl fortgesetzt werden**“ gesetzt, muss die Frage vollständig richtig beantwortet werden, um sich das Video weiter anzuschauen.

Mit der Auswahl „**Fertig**“ sind die Einstellungen für diese Interaktion abgeschlossen.

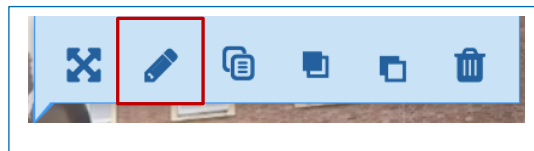
The screenshot shows a configuration panel titled 'Reaktionen auf Nutzereingaben'. It has two main sections: 'Aktion, wenn alles richtig' and 'Aktion, wenn falsch'. The 'Aktion, wenn falsch' section is expanded, showing options for 'Springe zu' (with a text input for M:SS format), a checkbox for 'Dem Nutzer erlauben, nicht zu springen, sondern das Video fortzusetzen', a 'Nachricht' text input, and a 'Beschriftung des Sprung-Buttons' text input. At the bottom, there is a checkbox for 'Video kann nur bei voller Punktzahl fortgesetzt werden' with a descriptive note. The panel ends with 'Fertig' and 'Entfernen' buttons.

2.3.3 Platzierung der Interaktion

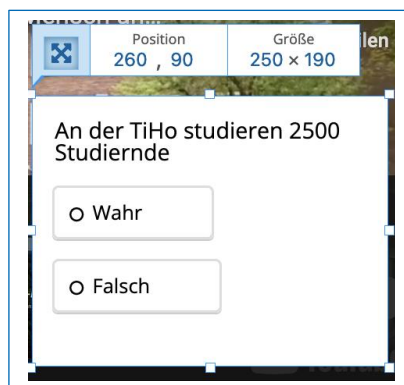
Nun befindet man sich wieder auf der Übersichtsseite des interaktiven Videos. Auf der Zeitleiste unterhalb des Videos wird die Interaktion als **kleiner Kreis** angezeigt.



Nun kann die Platzierung der Interaktion auf dem Video Per Drag and Drop verändert werden. Durch Anklicken der Interaktion, öffnet sich eine **hellblaue Bearbeitungszeile** (bearbeiten, kopieren, nach vorne, nach hinten, verschieben). Möchte man Einstellungen an der Interaktion ändern, wird das **Stift Symbol** „bearbeiten“ ausgewählt und man gelangt zurück zur Bearbeitungsmaske der Interaktion.



Wurde die Interaktion als Popup Fenster erstellt, wird hier ebenfalls die **Größe des Popup Fensters** durch Anpassen des Rahmens bestimmt.

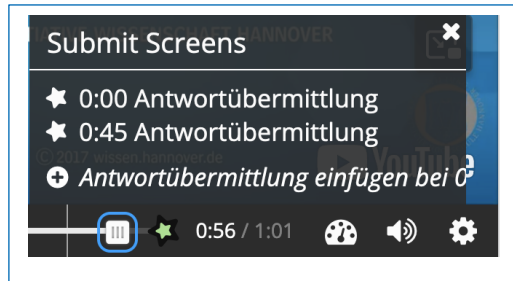


Auf diese Art und Weise können beliebig viele Interaktionen in das Video eingefügt werden. (Tipp: Wenn Sie häufiger die gleiche Interaktionsart in ein Video einbauen möchten, nutzen Sie **kopieren**  verschieben Sie den Regler auf der Zeitleiste an die entsprechende Stelle und fügen Sie die Kopie über **Strg+v** ein.)

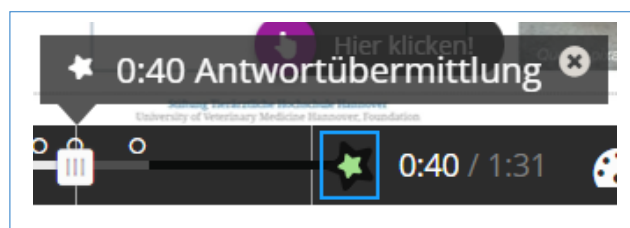
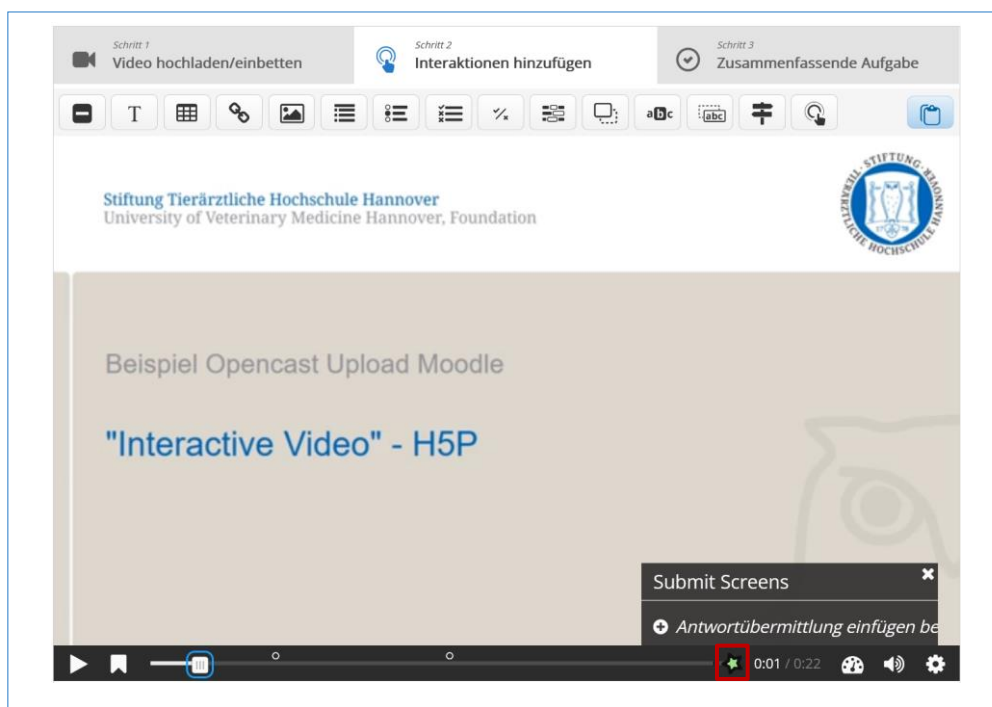
2.3.4 Übersicht der Antworten

Mit Hilfe des kleinen grünen Sternchens  am Ende der Zeitleiste, kann eine Übersicht über die Antworten angezeigt werden.

Hierfür wird der Regler an die entsprechende Stelle verschoben, wo die Übersicht der Antworten eingefügt werden soll, das grüne Sternchen wird angeklickt und „Antwortübermittlung einfügen be...“ ausgewählt. Die Übersicht wird auf der Zeitleiste jetzt als Strich angezeigt.

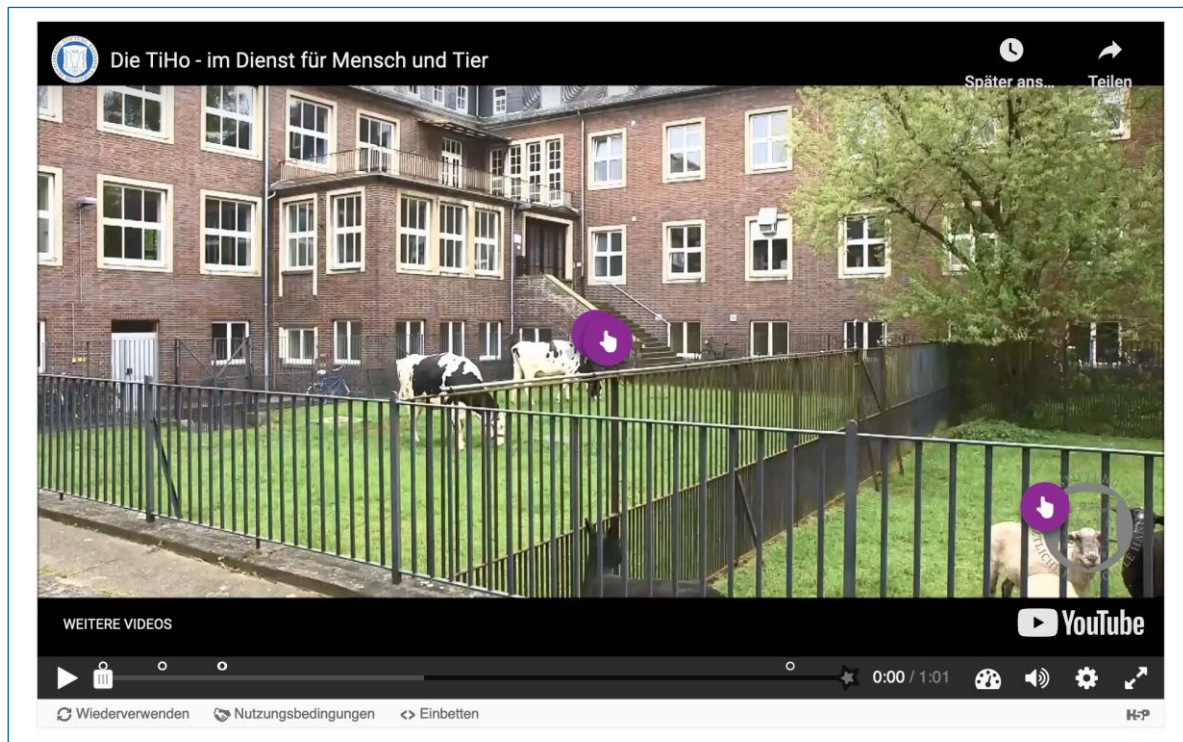


Durch die Bewegung der Maus auf den Strich an der Zeitleiste kann die Übersicht der Antworten über das Kreuz Symbol wieder gelöscht werden.

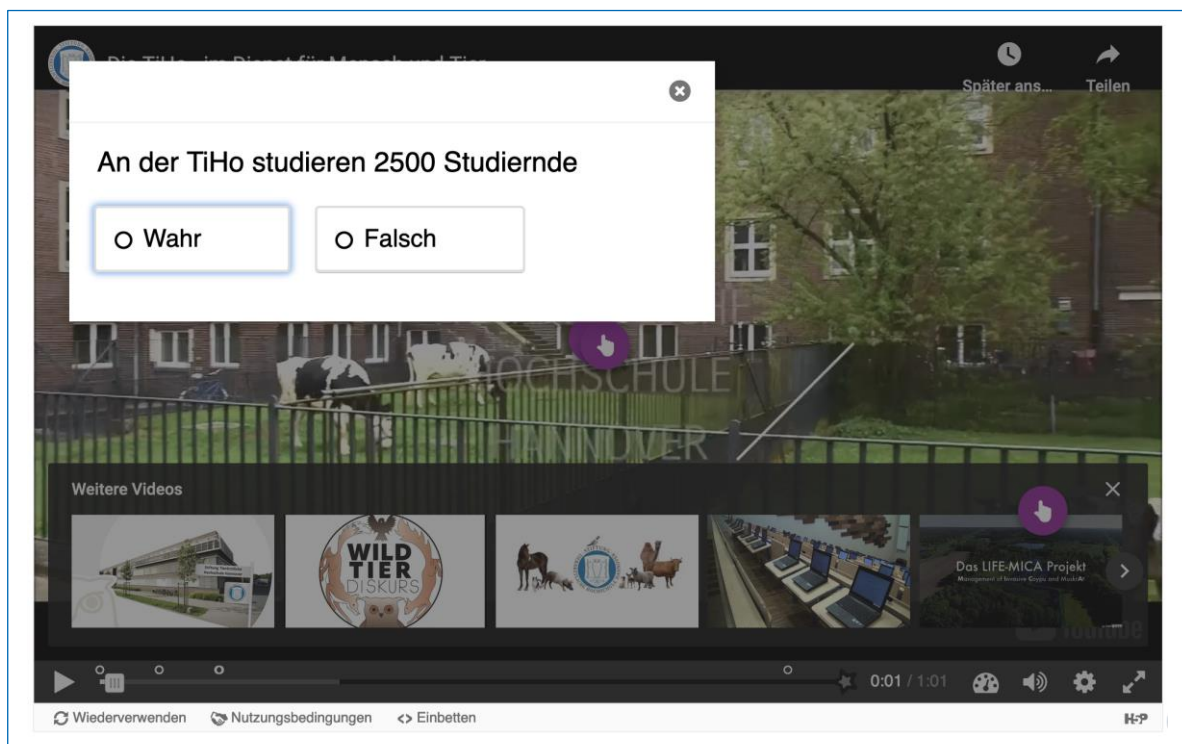


2.4 Aussehen in der Anwendung

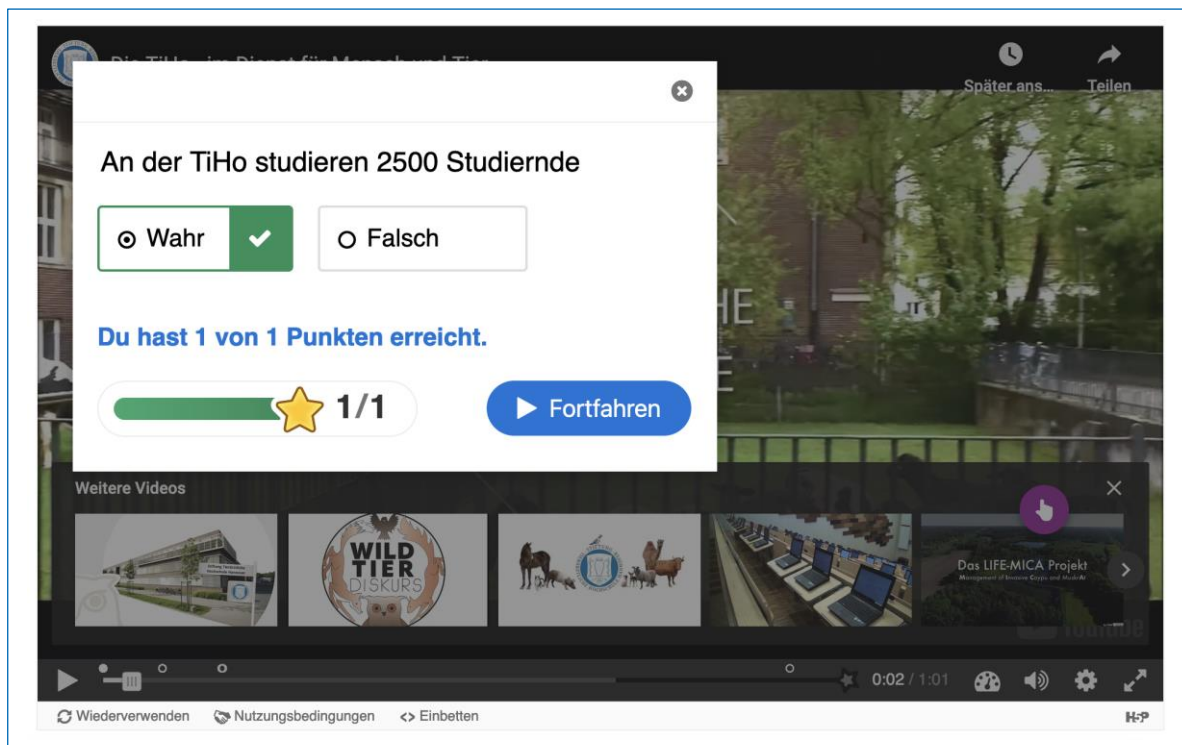
Das fertige interaktive Video sieht dann wie folgt aus:



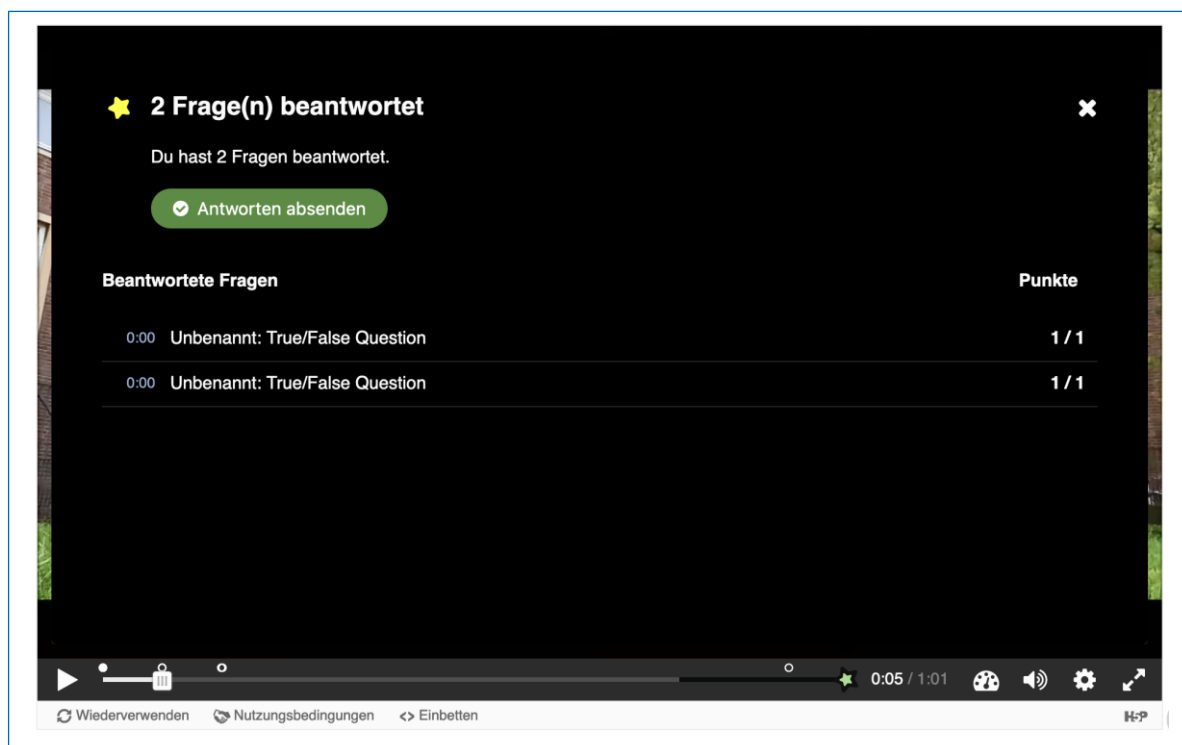
Teilnehmenden Ansicht "Interactive Video", vor dem Abspielen



Teilnehmenden Ansicht "Interactive Video", Erreichen der Interaktion True/False Question als Button



Teilnehmenden Ansicht "Interactive Video", Interaktion True/False Question während der richtigen Beantwortung



Teilnehmenden Ansicht "Interactive Video", Ende des Interactive Videos mit Übersicht der Antworten

Hinweis: Die Funktion des Buttons „Antworten absenden“ ist noch nicht final geklärt.

3. Nützliche Links

In diesem Kapitel finde Sie nützliche Links zur Verwendung von H5P Inhalten.

- Eine Auflistung der H5P Typen inklusive einer nützlichen Vorschau:
Link zu den H5P Typen: <https://h5p.org/content-types-and-applications> ;
[Übersicht über H5P-Inhaltstypen](#)
- Die Verwendung von einigen H5p Typen wird nicht empfohlen.
Empfehlungen zur Verwendung der H5P Typen:
<https://documentation.h5p.com/content/1290410474004879128>
- Tutorial zum H5P Inhalt „Interactive Video“:
<https://h5p.org/tutorial-interactive-video>

4. Kontakt

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an die auf der Homepage der E-Learning-Beratung angegebenen Ansprechpartner*innen für TiHoMoodle oder schreiben Sie eine E-Mail an moodle@tiho-hannover.de.

5. Quellenangabe

Für alle in dieser Anleitung enthaltenen Screenshots gelten gem. § 63 UrhG folgende Quellenangaben:

- Urheber: Martin Dougiamas (Australien, 1999)
- Vertreiber der Software: eLeDia Gmbh, MahlowerStr. 23/24, D-12049 Berlin
- Copyright: Die Software Moodle unterliegt dem Copyright ab © 1999, Martin Dougiamas und schließt Beiträge von vielen anderen Entwicklern ein, siehe Danksagung. Das Programm ist eine freie Software. Sie kann unter den Bestimmungen der GNU General Public License weiterverbreitet und/oder verändert werden, wie sie von der Free Software Foundation veröffentlicht wurde; entweder in der Fassung 2 der Lizenz oder einer späteren Version