

26.09.2024

Landesfachtag

Medienbildung & Digitalisierung



Souverän, sicher und nachhaltig agieren in der digitalen Welt

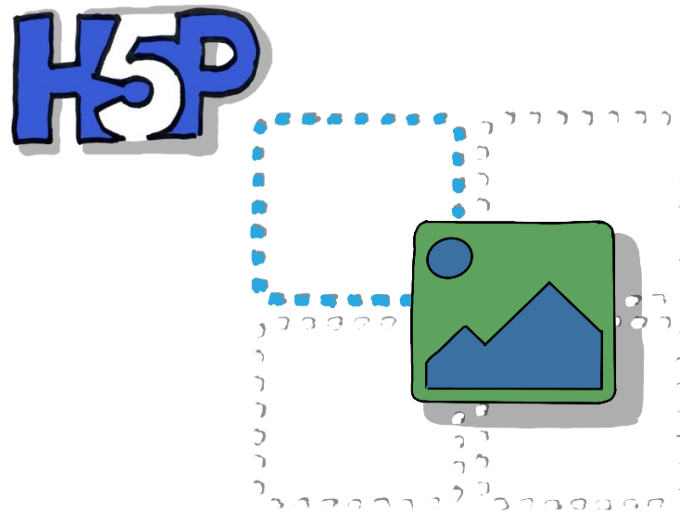
Im Auftrag

Eine Kooperation von

Workshop

SH 2.101 15:15 bis 16:15 Uhr

H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent



Susanne Litz, Hessische Lehrkräfteakademie, Dezernat II.3 Medien

Mit wem Sie arbeiten ...

Susanne Litz

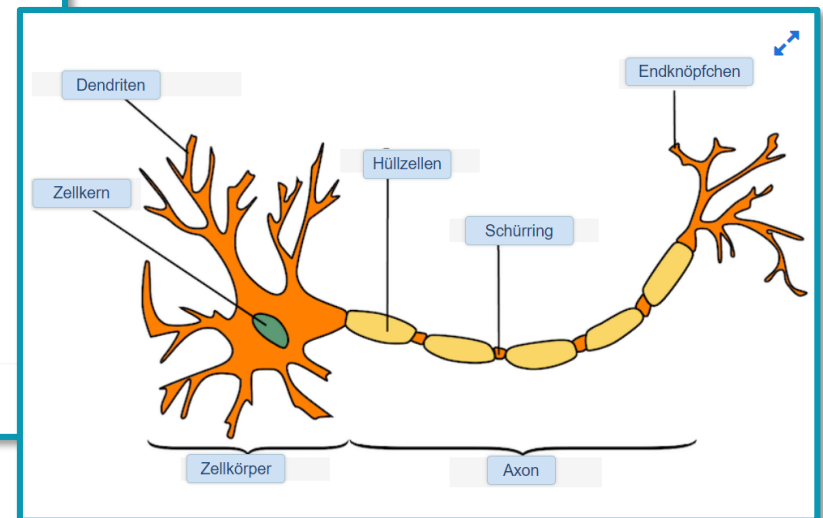
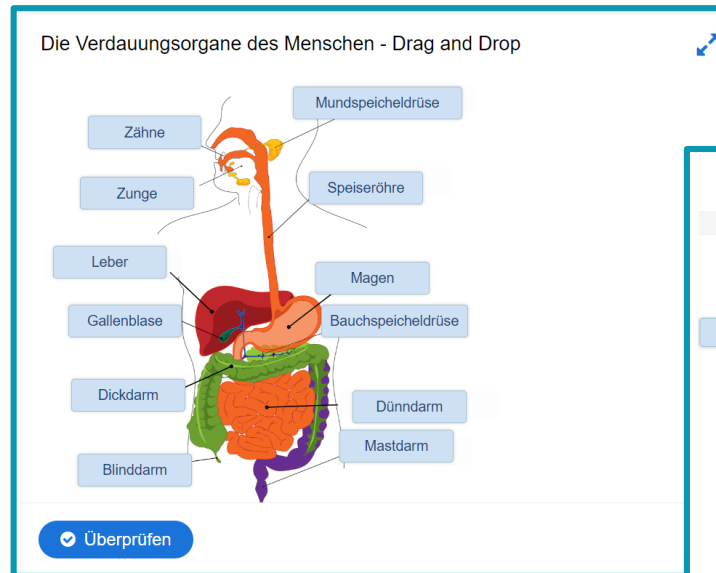
- Max-Beckmann-Schule, Frankfurt am Main (MBS)
- Kunst, Biologie (GYM)
- Abordnung Hessische Lehrkräfteakademie, Dezernat Medien, LA II.3
- Themenfelder: Lernräume gestalten mit SchulMoodle / Kreatives Arbeiten und Medienproduktion



susanne.litz@bildung.hessen.de

H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent

Beispiele für H5P Drag and Drop-Aufgaben



Beschriftung von Grafiken

H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent

Beispiele für H5P Drag and Drop-Aufgaben



Uhrzeit vor und nach dem Mittag | Analoge und digitale Zeiten zuordnen

vor dem Mittag

nach dem Mittag

02:30 04:55 19:30 21:55 07:30

09:55 17:30 14:30 18:05 16:55

Überprüfen

Basen zum einbauen

A C G T U

DNA (nicht codogener Strang)

A T G T A T C A A A C C

DNA (codogener Strang)

Überprüfen

Zuordnung der richtigen Lösung

H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent

Beispiele für H5P Drag and Drop-Aufgaben



In welchen Wörtern hörst du ein M wie Maus - am Anfang, in der Mitte oder am Ende?

Überprüfen

Was ist das für eine Textform? einzeln

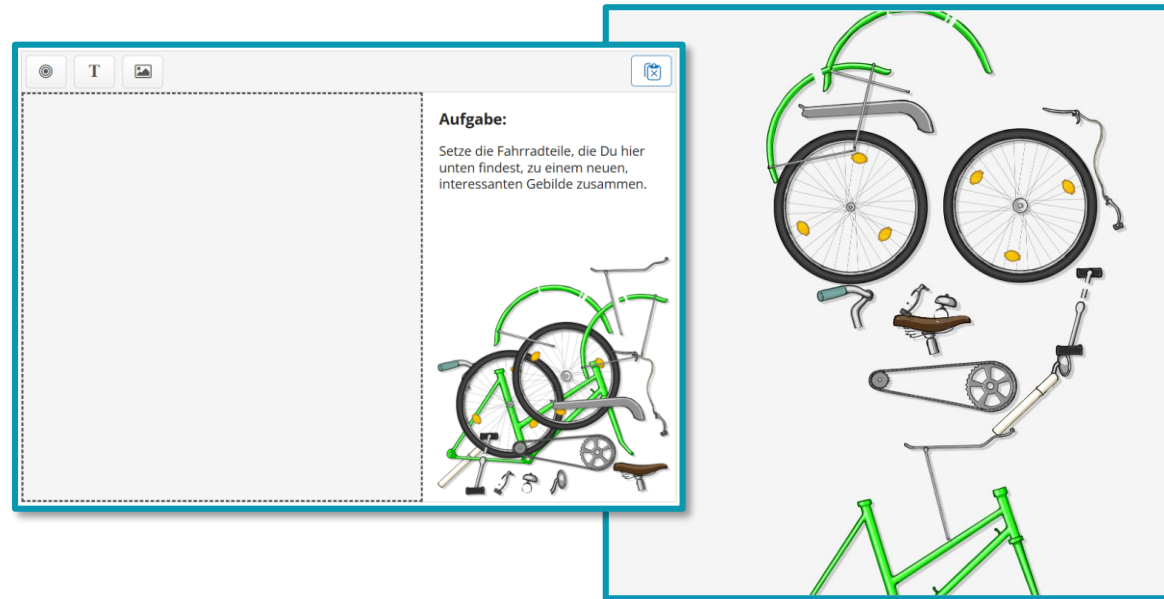
Märchen	Bericht	Erzählung
Der Müller ging jeden Abend auf seine Kammer. +1 ✓	Am Montag kam es im Ortskern von Wannberg zu einem Auffahrunfall. +1 ✓	Obwohl der Mond schien, konnte Merle nichts richtig erkennen. +1 ✓
Da lachte die Hexe und sprach zum Mädchen: +1 ✓	Der Wagen erlitt einen Totalschaden. +1 ✓	Plötzlich sprang die Katze auf und rannte davon. +1 ✓
Das fromme Mädchen aber suchte und suchte und fand doch nichts. +1 ✓	Die Zeugen konnten umgehend befragt werden. +1 ✓	Ich ging an diesem Abend früh ins Bett. +1 ✓

9/9

Zuordnung zu vorgegebenen Kategorien

H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent

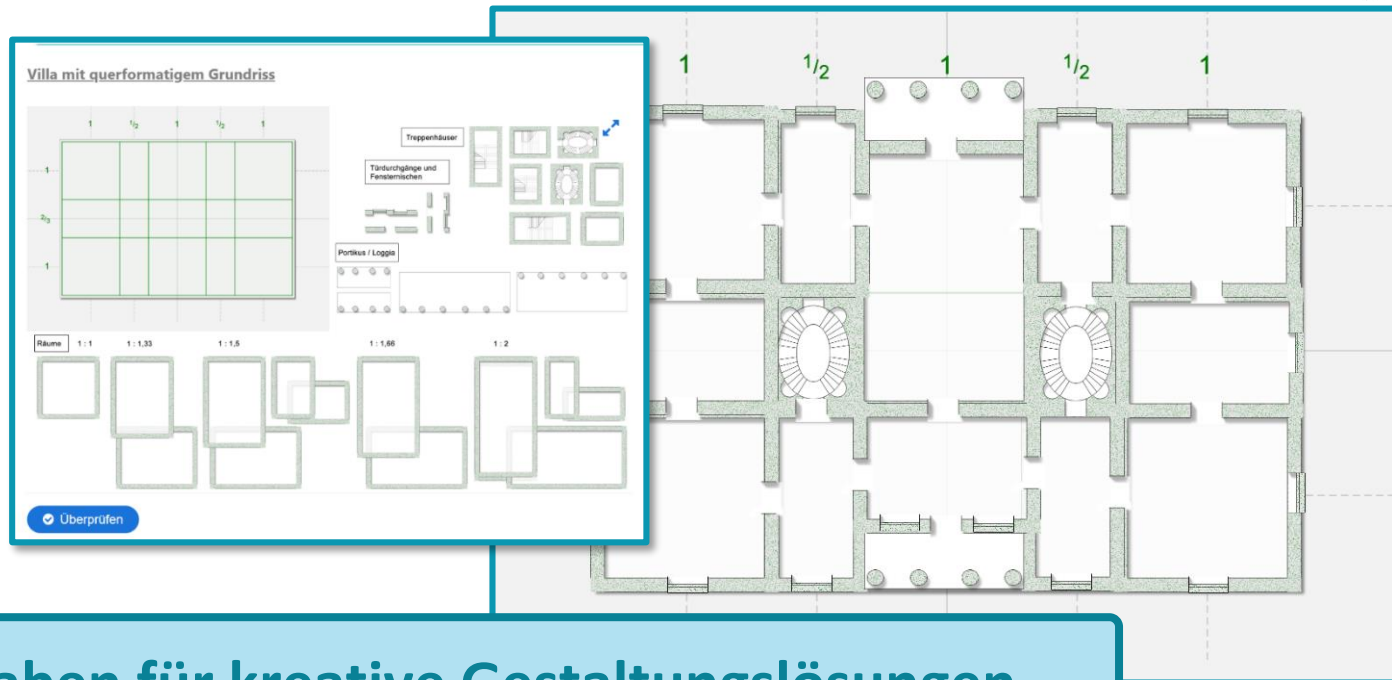
Beispiele für H5P Drag and Drop-Aufgaben



Aufgaben für kreative Gestaltungslösungen

H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent

Beispiele für H5P Drag and Drop-Aufgaben



Aufgaben für kreative Gestaltungslösungen

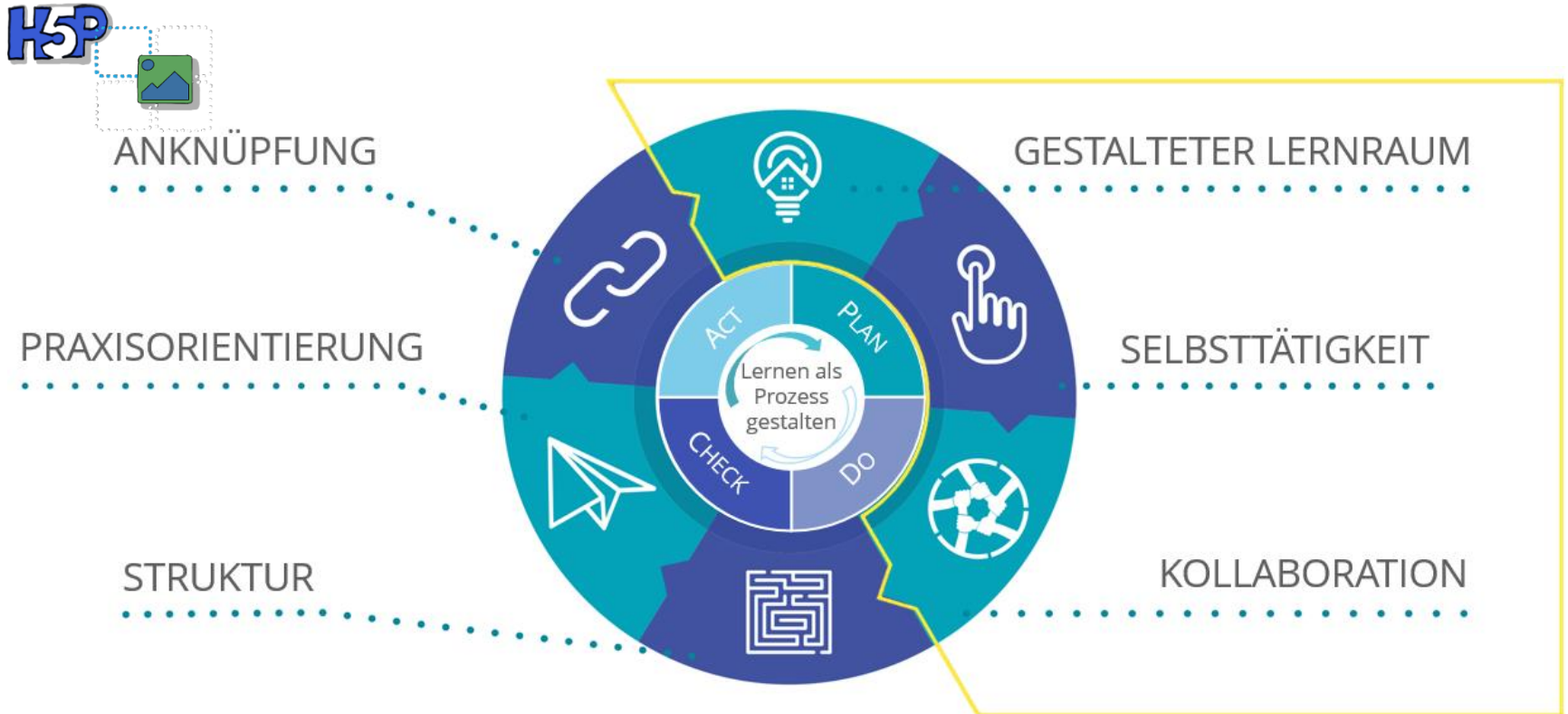
H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent

Beispiele für H5P Drag and Drop-Aufgaben



Aufgaben für kreative Gestaltungslösungen

H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent



Leitkriterien für hybride Lernangebote



https://t.ly/L_9PI

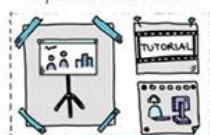
H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent

H5P



Kompetenz- und ressourcenorientierte Lernbegleitung

Input & Instruktion



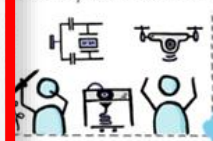
Orientierung /
Inspiration

Training & Übung



Sicherheit /
Verstehen

Maker Space / Idea Lab



Vielfalt /
Neugier

Vernetzung & Austausch



Zugehörigkeit /
Unterstützung

Freiraum



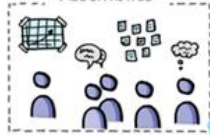
Autonomie

Labor / Atelier



Kreativität /
Gestaltung

Assemblies



Selbststeuerung /
Gemeinschaft

Transfer



Selbstwirksamkeit /
Einfluss

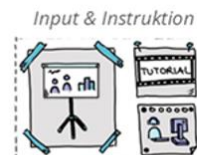
Feedback / Reflexion



Anerkennung /
Sinn

Bezug zum Lernraumkonzept

H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent



Orientierung /
Inspiration

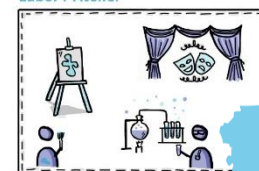


Autonomie



Sicherheit /
Verstehen

Labor / Atelier



Kreativität /
Gestaltung

Bezug zu PDCA & Lernraumkonzept

H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent

Agenda

1. Vorstellungsrunde, Wünsche und Erwartungen an diese Fortbildung
2. Kurzes How To und Einladung zur Erstellung einer gemeinsamen D&D-Anwendung auf einstiegh5p.de
3. Anwendungsbeispiele erkunden, Ideensammlung für die eigene Nutzung in Kleingruppen
4. Offene Fragen und gemeinsamer Austausch
5. Feedback zur Fortbildung

H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent

Zielkompetenzen

Ich kenne ...

- ... verschiedene Plattformen, auf denen ich mit dem H5P-Programm arbeiten kann und kann sie benennen.
- ... mögliche Anwendungsszenarien für H5P-Drag&Drop-Aufgaben und kann dieses Wissen für meine eigenen Lernangebote nutzen

Ich kann ...

- ... H5P-Drag&Drop-Aufgaben erstellen, bearbeiten und speichern.
- ... H5P-Inhalte in meine SchulMoodle-Kurse einbinden.

H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent

Zielkompetenzen

Ich kenne ...

... verschiedenen

Programm a

... mögliche An

Aufgaben un

Lernangebot

Ich kann ...

... H5P-Drag&D

speichern.

... H5P-Inhalte in meine SchulMoodle-Kurse einbinden.

PORTFOLIO Medienbildungskompetenz (Erlass 2017)

1. Medientheorie und Mediengesellschaft

2. Didaktik und Methodik des Medieneinsatzes

3. Mediennutzung

4. Medien und Schulentwicklung

5. Rolle der Lehrkraft und Personalentwicklung

H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent

Zielkompetenzen

KMK-Strategie »Bildung in der digitalen Welt« (2016)

1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren
2. Kommunizieren und Kooperieren
3. Produzieren und Präsentieren
4. Schützen und sicher Agieren
5. Problemlösen und Handeln
6. Analysieren und Reflektieren

mit dem H5P-
nennen.

Drag&Drop-
ne

beiten und

einbinden.

H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent

Diese digitalen Tools begegnen Ihnen hier heute:

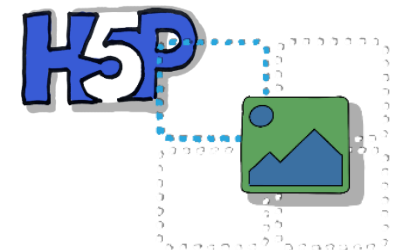
- SchulMoodle (Lernplattform): 
- Kurs „H5P D&D – ein ...“, DSGVO-konform
- H5P im SchulMoodle integriert: 
- DSGVO-konform
- H5P online-Editor auf <https://einstiegh5p.de>
- DSGVO-konform 
- Online-Bildarchiv, z. B. Wikimedia.commons, Pixabay
- TIPP: Kennen Sie unseren Selbstlernkurs Datenschutz?



H5P Drag and Drop-Aufgaben – ein Multitalent

Ihre Vorerfahrungen und Erwartungen

- Haben Sie schon Erfahrungen mit Drag and Drop-Aufgaben oder mit H5P?
- Welche Wünsche und Erwartungen haben Sie an diese Fortbildung?



Einladung zur Erstellung einer gemeinsamen H5P-D&D-Aufgabe

EinstiegH5P.de



Drag and Drop - Ausstellung besonderer Objekte

verschiebbare Elemente

TeXt

Ergebnis speichern

Wiederverwenden <> Einbetten

H5P

H5P Drag and Drop-Aufgaben erstellen

Übersicht über die Arbeitsschritte

1. Ablagezonen anlegen



Drag and Drop – Aufgabe

Schritt 1
Einstellungen

Aufgabe*

Schritt 2
Aufgabe

Starte, indem du deine Ablagezonen platzierst.
Füge dann die verschiebbaren Elemente hinzu und wähle für jedes aus, in welchen Ablagezonen es (inkl. Distraktoren).
Wähle zum Schluss in den Ablagezonen die jeweils korrekten Elemente aus.

2. bewegliche Elemente erstellen, Ablagemöglichkeiten festlegen



London Rom Berlin Paris



Bilder hochladen

Editoren der Text- und Bildelemente

Wähle die Ablagezonen, in die das Element gezogen werden kann (inkl. Distraktoren)

- ☒ Auswahl aufheben
- ☒ DropZone 1
- ☒ DropZone 2
- ☒ DropZone 3
- ☒ DropZone 4

3. Richtige Lösung definieren



Ablagezone bearbeiten

Editor Ablagezone 2

Wähle die in dieser Ablagezone korrekten Elemente

- ☐ Alles auswählen
- ☐ Text: Berlin
- ☒ Text: London
- ☐ Text: Rom
- ☐ Text: Paris
- ☐ Bild: Länderkarte 1
- ☐ Bild: Länderkarte 2
- ☐ Bild: Länderkarte 3
- ☒ Bild: Länderkarte 4



Bild im Hintergrund

Das Bild zu den vier Hauptstädten wurde nicht als Hintergrundbild der Aufgabe verwendet (siehe Einstellungen), sondern als einfaches Bildobjekt auf der untersten Ebene der Aufgabe, so dass die ziehbaren Elemente auf der leeren Fläche darunter Platz finden.

Dadurch, dass ihm keine Ablagezone zugeordnet wurde, gehört es nicht zu den beweglichen Elementen.

Einladung zur Erstellung einer gemeinsamen H5P-D&D-Aufgabe

EinstiegH5P.de

EinstiegH5P.de

Test-Inhalte

Beispiele zum Remix

Hintergrund



H5P-Testinhalte

Zuletzt erstellte Test-Inhalte

Kollaborative Drag and Drop-Aufgabe

Das Universum.

Ablauf IV. Quartal 2024

Herbst

Vorlage öffnen

<https://einstiegh5p.de> > Test-Inhalte > Kollaborative D&D-Aufgabe

Einladung zur Erstellung einer gemeinsamen H5P-D&D-Aufgabe

EinstiegH5P.de

EinstiegH5P.de

Test-Inhalte

Beispiele zum Remix

Hintergrund



H5P-Testinhalte

Zuletzt erstellte Test-Inhalte

Kollaborative Drag and Drop-Aufgabe

Das Universum.

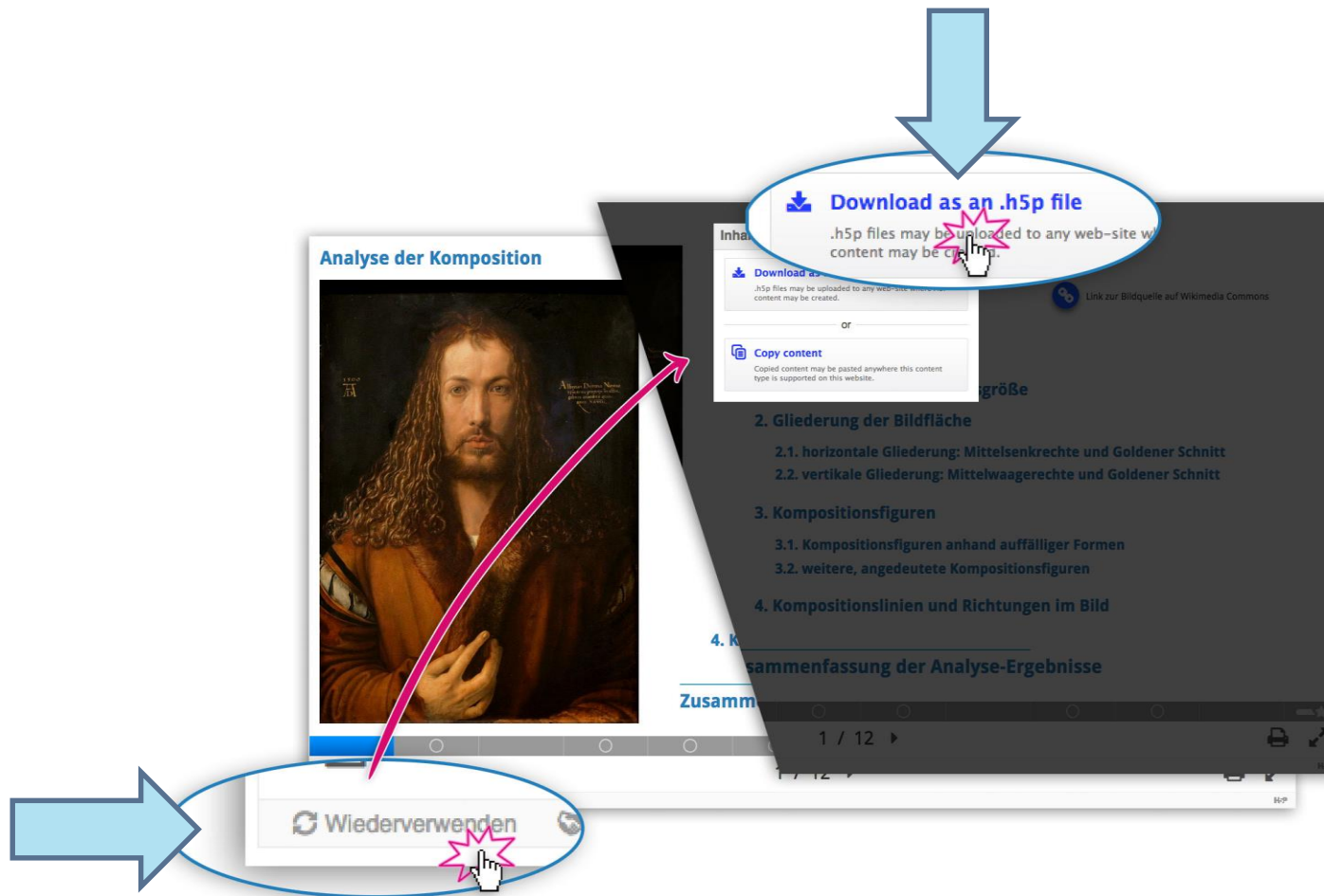
Ablauf IV. Quartal 2024

Herbst

+ Test-Inhalt erstellen

Eigene Inhalte erstellen

H5P-Inhalt sichern / Datei herunterladen



Einladung zur Erstellung einer gemeinsamen H5P-D&D-Aufgabe

EinstiegH5P.de



Arbeitsauftrag:



10 min.

Ergänzen Sie die vorbereitete Aufgabe durch eigene Elemente.

- neue Bild- oder Textelemente erstellen,
- bereits bestehende Elemente verändern,
- bereits bestehende Elemente kopieren, einfügen und die Kopie bearbeiten
- eigene D&D-Aufgabe anlegen, Bild- oder Textelemente kopieren und in die Vorlage einfügen

Einladung zur Erstellung einer gemeinsamen H5P-D&D-Aufgabe

EinstiegH5P.de



Arbeitsauftrag:



10 min.

Ergänzen Sie die vorbereitete Aufgabe
durch:

JPGs, PNG mit
Transparenz,
anim. GIFs

kopieren, einfügen

• eigene Dateien als Bild- oder Text-
elemente kopieren und in die Vorlage einfügen

Einladung zur Erstellung einer gemeinsamen H5P-D&D-Aufgabe

EinstiegH5P.de



Arbeitsauftrag:

Ergänzen Sie die vorbereitete Aufgabe durch eigene Elemente.



10 min.

- neue Bild- oder Textelemente erstellen,
- bereits bestehende Elemente verändern,

Zeiten koordinieren!



einfügen

Text-

elemente kopieren und in die Vorlage einfügen

Einladung zur Erstellung einer gemeinsamen H5P-D&D-Aufgabe

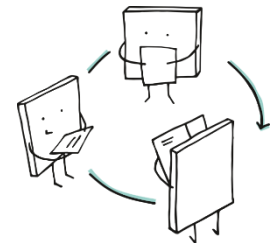
EinstiegH5P.de



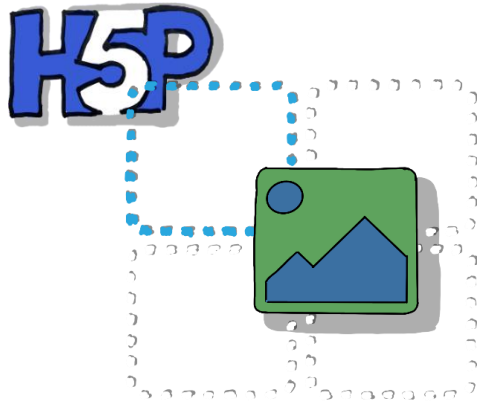
**Gemeinsamer Austausch über das
Arbeitsergebnis,
offene Fragen**



5 min.



H5P Drag and Drop-Aufgaben erstellen



Die Arbeitsschritte im Überblick

1. H5P-Editor öffnen, H5P-Inhaltstyp *Drag and Drop* auswählen
2. Datei benennen, Aufgabe bearbeiten
 - 2.1 Ablagezonen anlegen
 - 2.2 Ziehbare Elemente hinzufügen, Ablagemöglichkeiten festlegen
 - 2.3 In den Ablagezonen die richtige Lösung definieren
3. Speichern / Speichern und anzeigen

1. H5P-Inhalte im SchulMoodle anlegen

Option 1: ... als neue Aktivität im SchulMoodle-Kurs

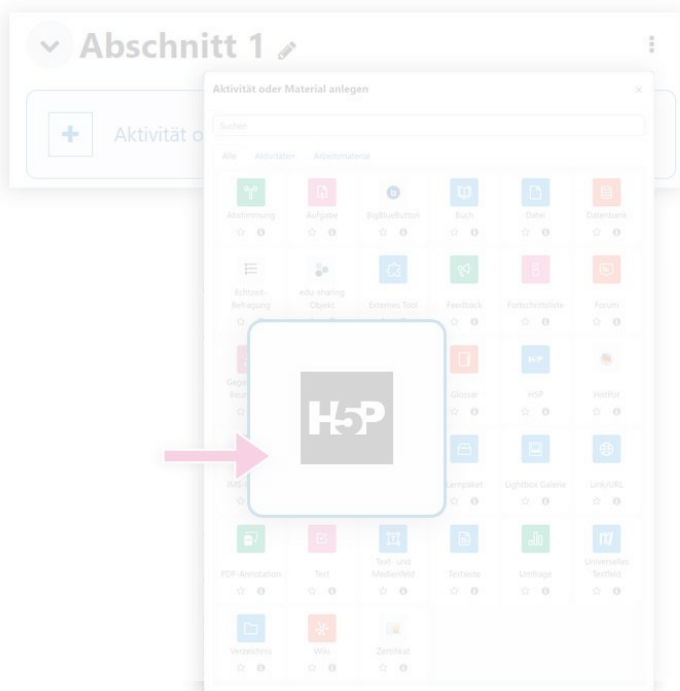
The image shows a sequence of three steps to add an H5P activity in SchulMoodle:

- 1. Bearbeiten einschalten**: The 'Bearbeiten' toggle switch in the top right corner of the course page is turned on.
- 2. + Material oder Aktivität anlegen**: The '+ Aktivität oder Material anlegen' button is clicked in the course section.
- 3. H5P-Interaktiver Inhalt auswählen**: The H5P icon is selected from the 'Aktivität oder Material anlegen' modal window.

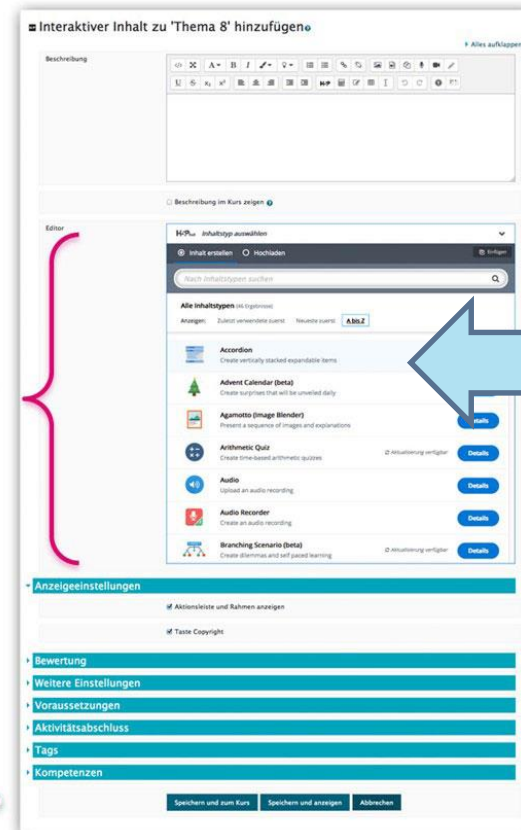
1. Bearbeiten einschalten
2. + Material oder Aktivität anlegen
3. H5P-Interaktiver Inhalt auswählen

1. H5P-Inhalte im SchulMoodle anlegen

Option 1: ... als neue Aktivität im SchulMoodle-Kurs



H5P-Editor



4. Inhaltstyp „Drag and Drop“ auswählen

1. H5P-Inhalte in SchulMoodle-Kurse importieren

Option 1: ... als Aktivität in SchulMoodle-Kurs

The screenshot shows the H5P Hub interface. At the top, there are two tabs: 'Inhalt erstellen' (Create content) and 'Hochladen' (Upload). The 'Hochladen' tab is selected. Below the tabs is a search bar labeled 'Nach Inhaltstypen suchen'. Underneath, it says 'Alle Inhaltstypen (35 Ergebnisse)'. There are three sorting options: 'Zuletzt verwendete zuerst', 'Neueste zuerst', and 'A bis Z'. A list of content types is shown, including 'Drag and Drop', 'Twitter User Feed', 'appear.in for Chat', and 'Find the words'. A red box highlights the 'Hochladen' tab and the 'Datei hochladen' button. A blue arrow points to the 'Datei hochladen' button. A red circle with the number '4.' is next to the button. A blue box at the bottom left contains the text '4. H5P-Dateien hochladen'.

4. H5P-Dateien hochladen

1. H5P-Inhalte im SchulMoodle anlegen

Option 2: ... als neue Datei im Inhaltsspeicher

The screenshot illustrates the process of adding H5P content to a Moodle course. It shows the course editor interface with a sidebar on the left and a main content area on the right. A large blue arrow points from the top of the course editor to the 'Inhaltsspeicher' (Content Repository) section. A red circle with the number '1.' highlights the 'Inhaltsspeicher' option in the sidebar. Another red circle with the number '2.' highlights the 'Hinzufügen' (Add) button in the 'Inhaltsspeicher' section. A third red circle with the number '3.' highlights the 'H5P Interaktiver Inhalt' (H5P Interactive Content) category in the dropdown menu. A blue arrow points from the 'H5P Interaktiver Inhalt' category to the 'H5P Interaktiver Inhalt' section.

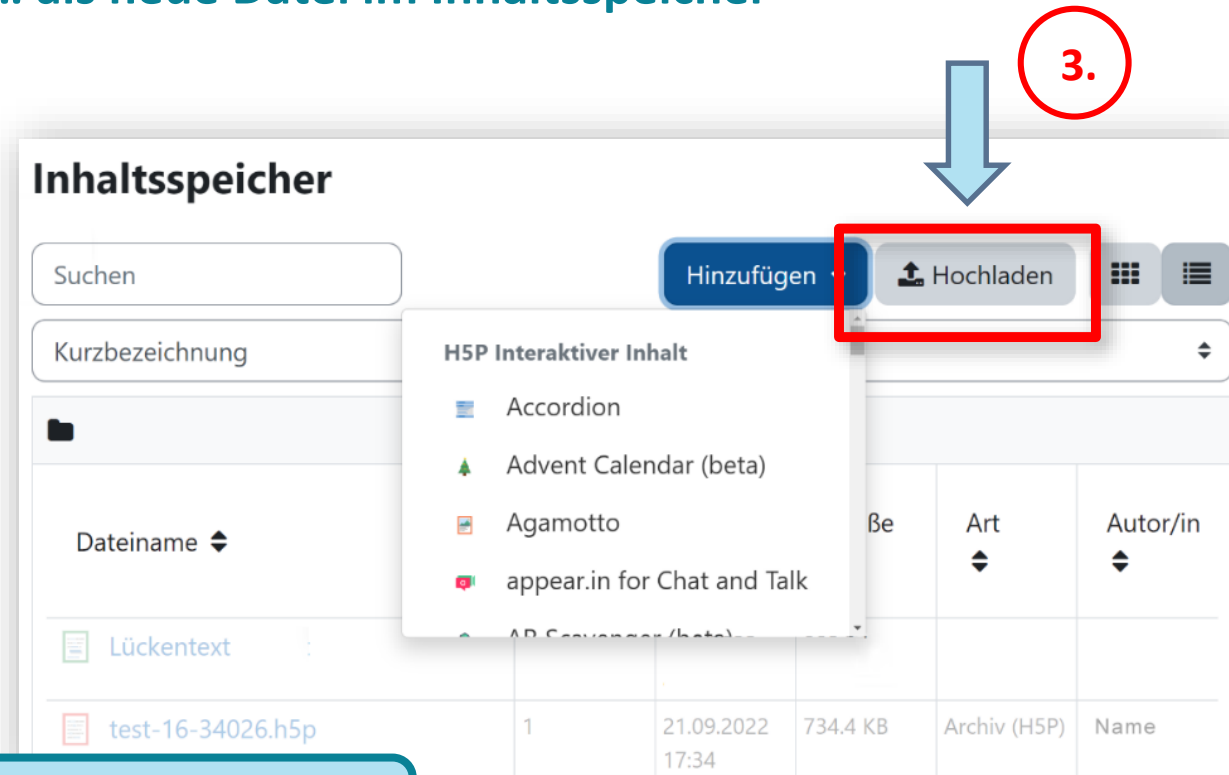
1. Inhaltsspeicher öffnen

2. Dropdown-Menü „Hinzufügen“ ausklappen

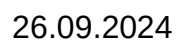
3. H5P-Inhaltstyp „Drag and Drop“ auswählen

1. H5P-Inhalte im SchulMoodle importieren

Option 2: ... als neue Datei im Inhaltsspeicher



3. H5P-Dateien hochladen



Der H5P Drag and Drop-Editor

Tutorial Beispiel Kopieren Einfügen & Ersetzen

Zuordnungsaufgabe (Drag and Drop)

Titel* Metadaten

Wird für die Suche, Berichte und Urheberrechtsinformationen benutzt

Schritt 1 Einstellungen Schritt 2 Aufgabe

Hintergrundbild

Optional. Wähle ein Hintergrundbild für die Aufgabe aus.

+ Hinzufügen

Aufgabengröße*

Gib an, wie groß (in Pixeln) das Feld sein soll.

620 x 310

Nächster Schritt Aufgabe

Allgemeine Rückmeldung

Verhaltenseinstellungen

Bezeichnungen und Beschriftungen

Eingabemaske mit Tab 1

Zuordnungsaufgabe (Drag and Drop)

Titel* Metadaten

Wird für die Suche, Berichte und Urheberrechtsinformationen benutzt

Schritt 1 Einstellungen Schritt 2 Aufgabe

Aufgabe*

Starte, indem du deine Ablagezonen platzierst.

Füge dann die verschiebbaren Elemente hinzu und wähle für jedes aus, in welchen Ablagezonen es grundsätzlich ablegbar sein soll (inkl. Distraktoren)..

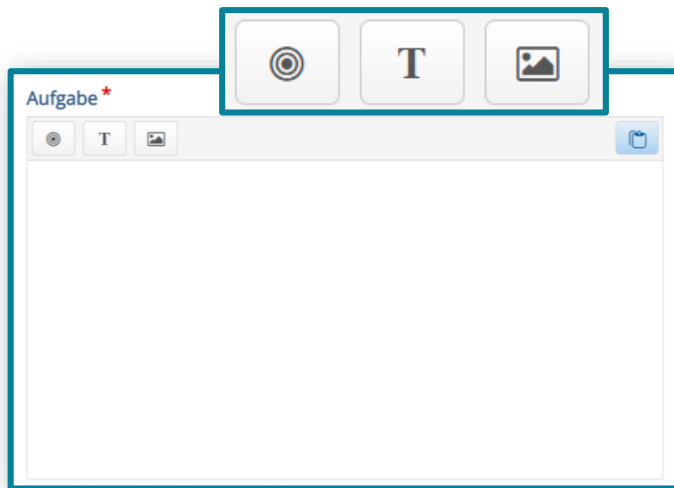
Wähle zum Schluss in den Ablagezonen die jeweils korrekten Elemente aus.

Vorheriger Schritt Einstellungen

Tab 2 mit Aufgaben-Editor und Anleitung

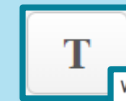
2. H5P Drag and Drop-Aufgaben erstellen

Der Aufgaben-Editor



Die Arbeitsschritte im Überblick

1. Starte, indem Du Deine Ablagezonen platzierst.
2. Füge dann die verschiebbaren Elemente hinzu und wähle für jedes aus, in welche Ablagezone es grundsätzlich ablegbar sein soll (inkl. Distraktoren).
3. Wähle zum Schluss in den Ablagezonen die korrekten Elemente aus.



Wähle die Ablagezonen, in die das Element gezogen werden kann (inkl. Distraktoren)

- ☒ Auswahl aufheben
- ☒ Ablagezone 1
- ☒ Ablagezone 2
- ☒ Ablagezone 3



Wähle die in dieser Ablagezone korrekten Elemente

- ☐ Alles auswählen
- ☒ Text: Lösung A1
- ☐ Text: Lösung A2
- ☐ Text: Lösung A3
- ☐ Text: Distraktor 1
- ☐ Text: Distraktor 2
- ☐ Text: Distraktor 3

2. – 1 Ablagezonen anlegen



The screenshot shows the 'Aufgabe' editor interface. On the left, a blue arrow points to the 'Ablagezone hinzu' button, which is circled in red and labeled '1.'. A pink arrow points from this button to the right-hand screenshot. The right-hand screenshot shows the 'Aufgabe' editor with the 'Beschriftung' (Label) field set to 'Ablagezone 1', which is circled in red and labeled '2.'. A blue arrow points from this field to the 'Fertig' button at the bottom right, which is circled in red and labeled '3.'. A pink arrow points from the 'Fertig' button back to the left-hand screenshot.

1. Ablagezone anlegen

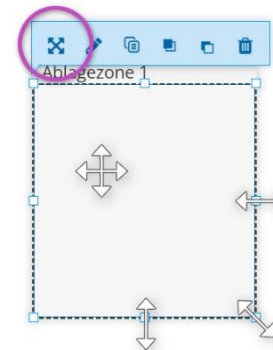
2. Ablagezone benennen

3. Eingabe mit „Fertig“ bestätigen

2. – 1 Ablagezonen anlegen



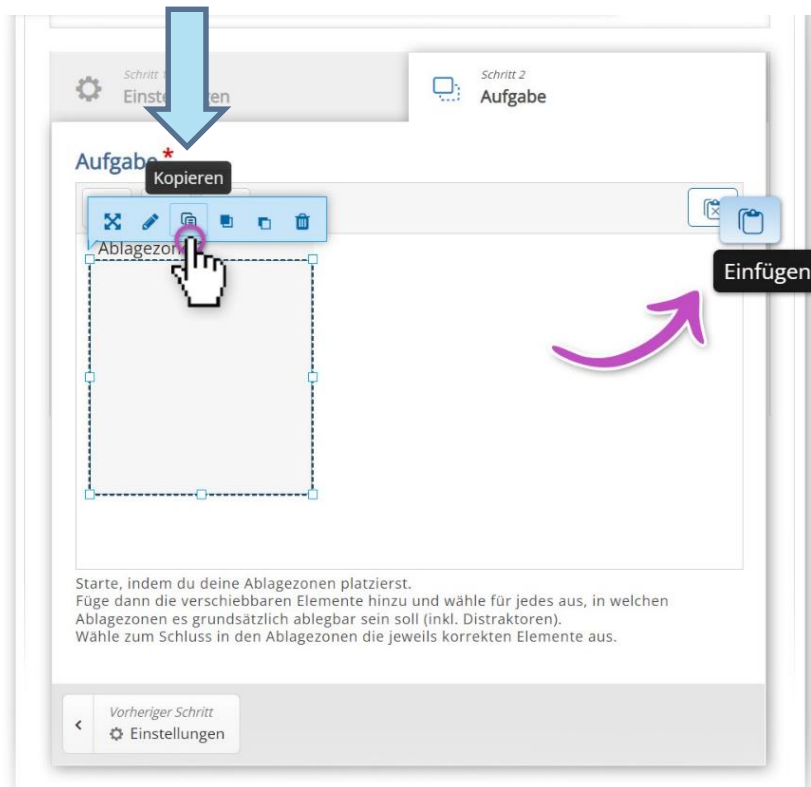
4. Ablagezone positionieren und skalieren



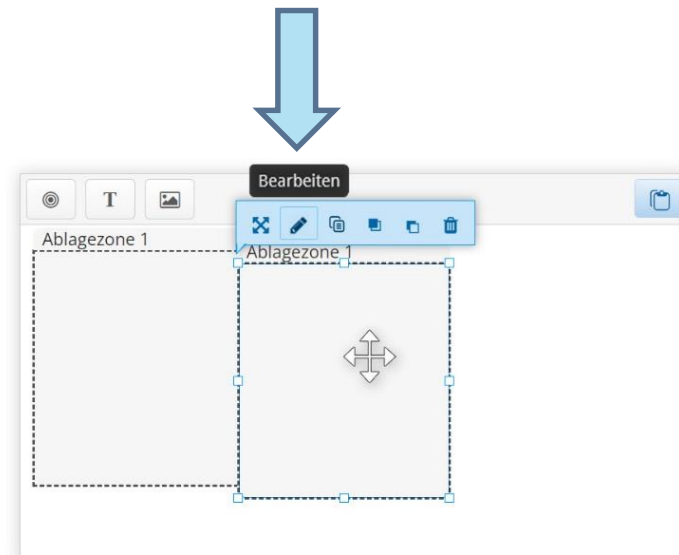
2. – 1 Ablagezonen anlegen - weitere Ablagezonen



5. Ablagezone 1 kopieren und einfügen



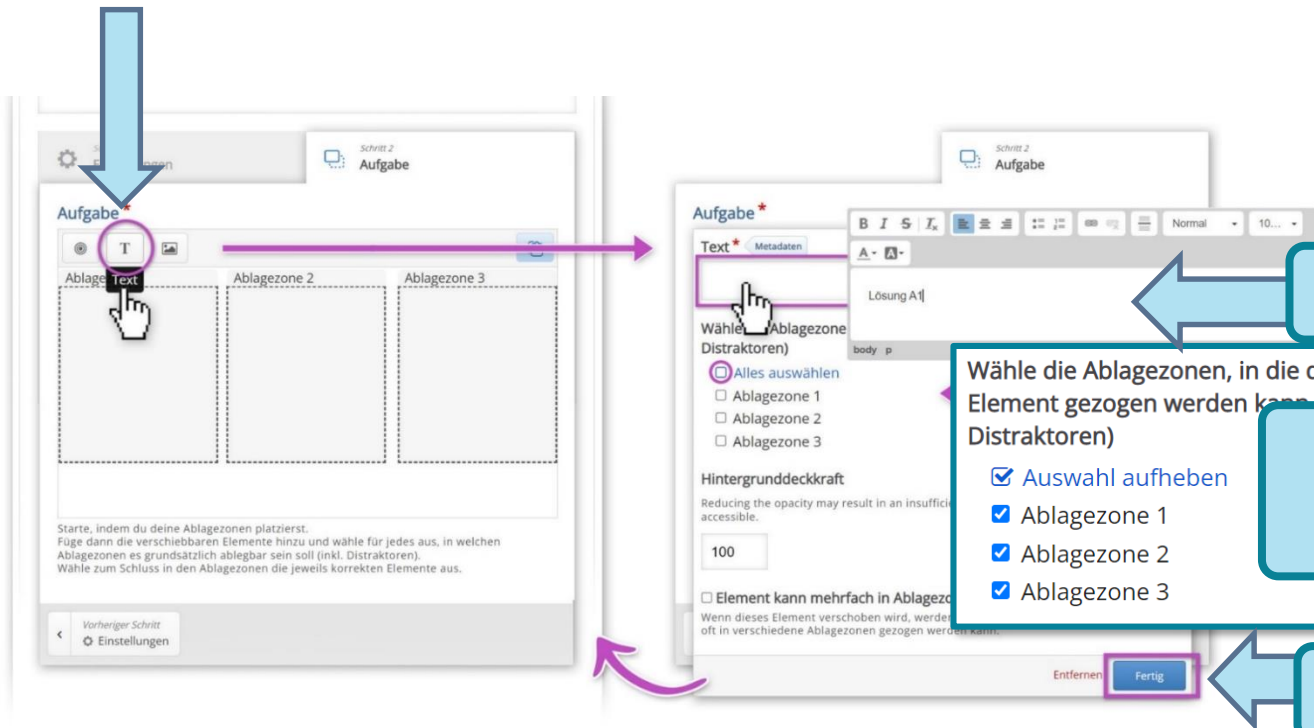
6. Kopie bearbeiten



2. – 2 verschiebbare Elemente hinzufügen - Textelemente

T

1. Neues Textelement erstellen



2. Text eingeben

3. Ablagezonen auswählen

4. Editor schließen

Wähle die Ablagezonen, in die das Element gezogen werden kann (nicht Distraktoren)

- ☒ Auswahl aufheben
- ☒ Ablagezone 1
- ☒ Ablagezone 2
- ☒ Ablagezone 3

Hintergrunddeckkraft
Reducing the opacity may result in an insufficiently accessible.
100

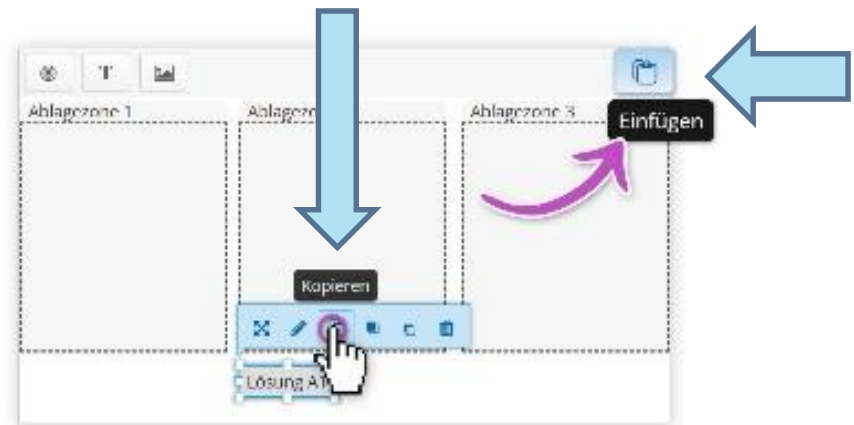
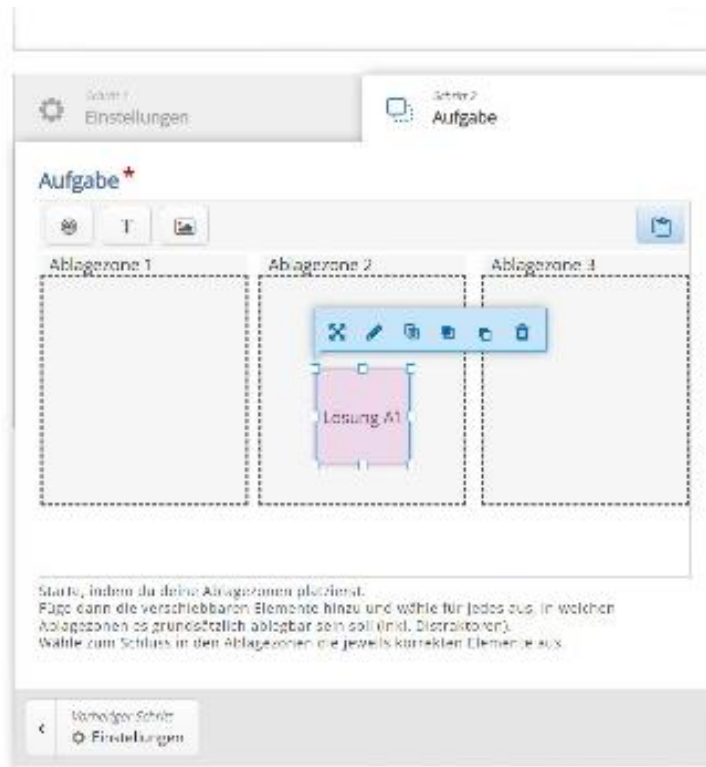
☐ Element kann mehrfach in Ablagezone
Wenn dieses Element verschoben wird, werden oft in verschiedene Ablagezonen gezogen werden kann.

Entfernen Fertig

2. – 2 Verschiebbare Elemente hinzufügen - Textelemente

T

5. Textelement skalieren und positionieren



6. Weitere Textelemente erstellen durch Kopieren und Einfügen

2. – 2 Verschiebbare Elemente hinzufügen - Textelemente

T

7. Kopierte Textelemente bearbeiten

The screenshot displays the 'Aufgabe' editor interface. At the top, there are tabs for 'Schritt 1: Einstellungen' and 'Schritt 2: Aufgabe'. The main workspace is divided into three 'Ablagezone' (storage zones). A 'Bearbeiten' (Edit) button is visible over the 'Ablagezone 2' area. A 'Lösung A1' element is shown in the workspace. A 'Text' dialog box is open, showing a text input field with 'Lösung A1' and a 'body p' label. A pink arrow points to the text input field. Below the dialog box, a list of options is shown, including 'Auswahl aufheben' (Deselect) and 'Ablagezone 1', 'Ablagezone 2', and 'Ablagezone 3'. A pink checkmark is next to the 'Ablagezone 1' option. The bottom of the interface shows a 'Vorheriger Schritt' (Previous Step) button and an 'Einstellungen' (Settings) button.

Schritt 1: Einstellungen

Schritt 2: Aufgabe

Aufgabe *

Ablagezone 1

Ablagezone 2

Ablagezone 3

Bearbeiten

Lösung A1

Text * Metadaten

B I S I X

Normal 10...

Lösung A1

body p

Wähle die Ablagezonen, in die das Element gezogen werden kann (inkl. Distraktoren)

- ☒ Auswahl aufheben
- ☒ Ablagezone 1
- ☒ Ablagezone 2
- ☒ Ablagezone 3

Vorheriger Schritt

Einstellungen

Ablagezone 1

Ablagezone 2

Ablagezone 3

Lösung A3

Distraktor 1

Lösung A1

Distraktor 2

Lösung A2

Distraktor 3

2. – 3 Richtige Lösung in den Ablagezonen festlegen

Ablagezonen per Doppelklick öffnen

1. Ablagezone bearbeiten / Editor öffnen



Beschriftung*

Ablagezone 1

☒ Zeige Beschriftung

Wähle die in dieser Ablagezone korrekten Elemente

☐ Alles auswählen

☒ Text: Lösung A1

☐ Text: Lösung A2

☐ Text: Lösung A3

☐ Text: Distraktor 1

☐ Text: Distraktor 2

☐ Text: Distraktor 3

Hintergrunddeckkraft

Reducing the opacity may result in an insufficient contrast and make the content not accessible

100

Tipps und Rückmeldung

☐ Diese Ablagezone kann nur ein Element beinhalten
Stellst oben sicher, dass es nur eine richtige Antwort für diese Ablagezone gibt

☐ Automatisches Ausrichten aktivieren
Alle in einer Ablagezone abgelegten beweglichen Elemente werden automatisch sauber ausgerichtet.

Entwerfen Fertig

2. richtige Lösung
ankreuzen

3. Eingabe bestätigen,
Editor schließen

3. Datei benennen, speichern, Arbeitsergebnisse prüfen

Speichern / Speichern und anzeigen

The image displays three sequential screenshots of the 'HSP Interaktiver Inhalt hinzufügen' (HSP Interactive Content Add) interface, illustrating the process of creating and saving a drag-and-drop task.

Screenshot 1 (Left): Shows the initial setup screen. A blue arrow points to the 'Titel' (Title) field with the text 'Namen eingeben' (Enter names). The interface includes sections for 'Einstellungen' (Settings) and 'Aufgabe' (Task). The 'Aufgabe' section shows three empty 'Ablagezone' (Storage Zone) boxes and a list of items: 'Lösung A3', 'Distraktor 1', 'Lösung A1', 'Distraktor 2', 'Lösung A2', and 'Distraktor 3'. A 'Überprüfen' (Check) button is visible at the bottom.

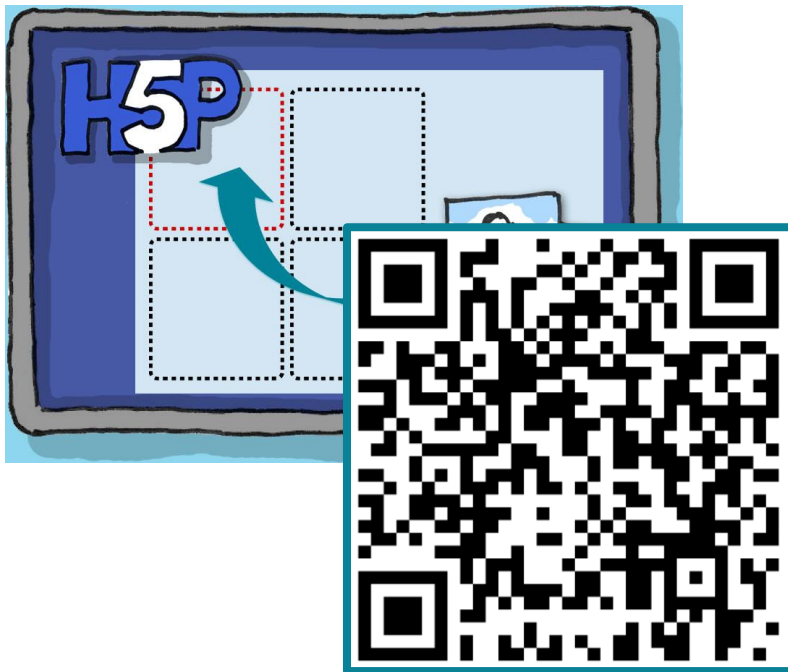
Screenshot 2 (Middle): Shows the 'Drag and Drop - Aufgabe' (Drag and Drop - Task) screen. A purple arrow points to the 'Lösung A1' item being dragged into the 'Ablagezone 1' box. The 'Überprüfen' button is highlighted with a red circle and a hand cursor.

Screenshot 3 (Right): Shows the 'Drag and Drop - Aufgabe' screen after completion. The 'Ablagezone' boxes now contain 'Lösung A1', 'Lösung A2', and 'Lösung A3'. The 'Distraktor' boxes are empty. A progress bar at the bottom indicates '3/3' items correctly placed, accompanied by a star icon.

A large blue arrow at the bottom points from the 'Speichern' (Save) button in the first screenshot to the text 'Datei speichern' (Save file), which is enclosed in a blue box.

III. Anwendungsbeispiele erkunden

SchulMoodle-Kurs „H5P Drag&Drop – ein Multitalent“



mo1300.bildung.hessen.de/course/view.php?id=1056

ZUM - Zentrale für Unterrichtsmateriellen im Internet



apps.zum.de

III. Anwendungsbeispiele erkunden



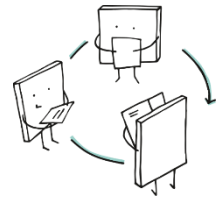
10-15 min.

Arbeitsauftrag:

- Schauen Sie sich verschiedene Beispiele für H5P Drag and Drop-Aufgaben an und tauschen Sie sich mit Ihrem Sitznachbarn darüber aus, welche Art von Aufgabe für Sie interessant sein könnte.

SchulMoodle-Kurs zum Workshop
„H5P Drag and Drop – ein Multitalent“
(SchulMoodle der Hessischen
Lehrkräfteakademie, Dezernat Medien II.3)

Zentrale für Unterrichtsmedien im
Internet e. V. (ZUM Apps),
gefiltert nach Inhaltstyp *Drag and Drop*



III. Anwendungsbeispiele erkunden

Austausch:

- Welche Drag and Drop-Anwendungen haben Sie ausprobiert und was sind ihre Erkenntnisse?

Das mache ich (ab) morgen anders:



Welche (Lern-)Gruppe?



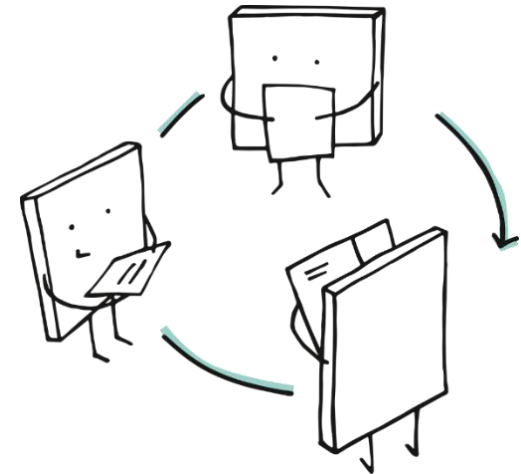
Welche Zeit?



Welcher Raum?



Was genau tue ich?



Feedback

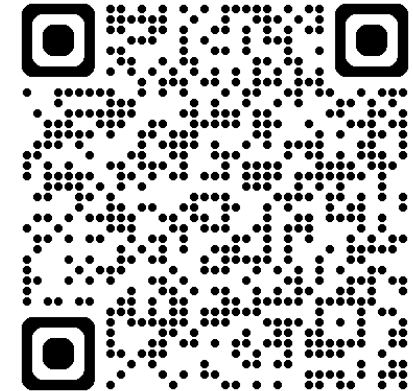
Über den QR-Code können Sie direkt an der Evaluation teilnehmen.



Wir freuen uns über Ihr **Feedback!**

Wochenplan Fortbildungen

<https://schulportal.hessen.de/fortbildungen>



Anwenderorientierte Fortbildungen

Unsere Fortbildungen für die anwenderorientierte Arbeit mit dem Schulportal finden Sie in den Themenfeldern:

Pädagogische
Organisation für
Lehrkräfte



<https://t1p.de/paedorg>

Lernräume gestalten
mit SchulMoodle



<https://t1p.de/schulmoodle>

Lernbegleitung
(auch) mit
SchulMahara



<https://t1p.de/schulmahara>

Medienbildung an
Grund- und
Förderschule



<https://t1p.de/gsfoes>

Fortbildungen für Tooladmins

Unsere Fortbildungen für Tooladmins des Schulportal Hessen finden Sie in den Themenfeldern:

Pädagogische
Organisation



https://t1p.de/pae_dorgadmin

Lernsysteme



<https://t1p.de/lernsysadmin>

Pädagogisches
Netzwerk



https://t1p.de/pae_dnetadmin

26.09.2024

Landesfachtag

Medienbildung & Digitalisierung



Souverän, sicher und nachhaltig agieren in der digitalen Welt

Im Auftrag

Eine Kooperation von