

Mit H5P „von allein“ die Lehre öffnen?

Oliver Tacke

Fachhochschule Lübeck, Institut für Lerndienstleistungen
Mönkhofer Weg 239, 23562 Lübeck
oliver.tacke@fh-luebeck.de

1 Zusammenfassung

Wer Lehrenden das Thema OER oder Funktionen von Lernplattformen vorstellen muss, fühlt sich mitunter wie ein windiger Verkäufer. Man kennt die zahlreichen Macken seines Produktes, aber man soll es dennoch an den Mann oder die Frau bringen. Das ist zumindest meine eigene Erfahrung. Ganz anders erlebe ich derzeit das Geschehen um das Softwarerahmenwerk H5P.

H5P ist eine Software zum Erstellen von interaktiven (Lern)-Inhalten für das Web. Zu bereits verfügbaren Inhaltsformen zählen beispielsweise Videos oder Präsentationen mit eingebetteten Quiz-Aufgaben verschiedenster Art, Zeitstrahlen oder ein Memory-Spiel. Die Software kann direkt kostenlos auf <https://h5p.org> genutzt werden. Weiterhin kann die komplette Umgebung auch über PlugIns in verschiedene andere Systeme eingebunden werden. Sie kann damit durchgängig auf eigenen Servern betrieben werden. Entsprechende Erweiterungen existieren derzeit für moodle, WordPress und Drupal.

Mehrere Lehrende sind jüngst in verschiedenen Situationen von sich aus an mich herangetreten, um mehr Informationen oder Hilfestellung zu erhalten. Sie sind trotz der nicht zu leugnenden Fallstricke begeistert. Eine solche Nachfrage ist mir bisher nicht begegnet. Das warf bei mir die Frage auf, ob sich die Lehre dadurch quasi *von allein* etwas öffnen ließe – etwas mehr auf OER setzen und vielleicht sogar die Kultur beeinflussen. Bei der Entwicklung von H5P schwingt der Gedanke der Offenheit nämlich an diversen Stellen mit:

- H5P ist Open-Source-Software und erlaubt nicht nur die kostenlose Nutzung, sondern auch die Veränderung und unkomplizierte Weitergabe des Quelltextes.
- Von Anfang an stand der Aufbau einer Gemeinschaft auf der Liste der Ziele, und Lehrende können sich in die Entwicklung einbringen.
- H5P nutzt durchweg offene technische Standards wie HTML5, JavaScript oder die Tin Can API (<https://tincanapi.com/overview>). Es ist daher über einen Browser hinaus keine besondere Software zum Erstellen oder Nutzen der Inhalte erforderlich.
- Mit H5P erstellte Inhalte sind nicht an eine Lernplattform gebunden, sondern können von Lehrenden als Komplettpaket aus verwendeten Medien und Programmibliotheken weitergegeben bzw. mitgenommen werden. Sie sind damit bei Bedarf sogar ohne ein Wirtssystem wie eine Lernplattform nutzbar.

- Bei der Weiterentwicklung wird auf Offenheit gegenüber benachteiligten Personen geachtet und etwa die *Web Content Accessibility Guidelines* (<https://www.w3.org/Translations/WCAG20-de/>) berücksichtigt, wenngleich noch nicht durchgängig.
- Für OER praktisch: Wenn Bilder, Videos oder Tondateien eingebunden werden, können auch stets relevante Daten zum Urheberrecht angegeben werden, und H5P stellt diese Angaben dann gebündelt zur Verfügung.
- Aktuell wird an einer Funktion gearbeitet, um dezentral vorliegende Inhalte unkompliziert – das Setzen eines Häkchens wird genügen – auf einer zentralen Plattform namens H5P Hub bereitzustellen und auffindbar zu machen.

Wegen dieser und weiterer Aspekte kann ich mir gut vorstellen, dass H5P ein Baustein der Technik-Ebene sein kann, um Hochschulen zu öffnen – und falls nicht, ist die Nachfrage nach der Software dennoch da. Aus diesem Grund werde ich als Young(-ish) Professional meine Erfahrungen mit H5P (Einsatz und Programmierung) teilen und gemeinsam mit den TeilnehmerInnen des JFMH17 darüber nachdenken, wie bei Interesse die Software eingeführt (Hochschulpolitik), eingesetzt (Didaktik) und erweitert (Technik) werden kann.

2 Grobgliederung für den Workshop

0. Vorab selbständig über H5P kundig machen und es ausprobieren. Im Etherpad auf <https://etherpad.oncampus.de/p/jfmh17> stehen dafür Hinweise und Gelegenheit zum Festhalten von Notizen und Fragen zur Verfügung.
1. Drängendste Frage beantworten, speziell die aus Punkt 0 (ca. 10 Minuten).
2. In drei Gruppen zu den Aspekten Hochschulpolitik, Didaktik und Technik arbeiten (ca. 20 Minuten). Für diesen Abschnitt wird das oben angegebene Etherpad verwendet, um Ideen festzuhalten. Es ist bereits mit einigen Leitfragen vorbereitet.
3. Ergebnisse sichten und diskutieren (ca. 30 Minuten).

Die Ergebnisse werden dauerhaft als Gemeingut im Etherpad verbleiben.

Autoreninformationen

Oliver Tacke (@otacke, oliver.tacke@fh-luebeck.de, <https://www.olivertacke.de>), hat Wirtschaftsinformatik studiert (findet das bloß nicht so wichtig) und hilft als MOOC Maker an der Fachhochschule Lübeck dabei, offene Onlinekurse auf die Welt zu bringen. Forscht nicht, aber programmiert in seiner Freizeit an offener Software.