


Anleitung zur Nutzung der Übungen der Verbraucherzentrale NRW als OER

Die digitalen Bildungseinheiten zu unseren Themen stellen wir Ihnen als Open Educational Resources (OER) mit einer offenen Lizenz zur Verfügung. Das bedeutet, die Übungen können von Ihnen für Ihre Zwecke genutzt, überarbeitet und an Kolleginnen und Kollegen weitergegeben werden. Um die Inhalte für möglichst viele Menschen nutzbar zu machen, wurden die Übungen mit H5P - einer gängigen Software zum Erstellen von digitalen Lerninhalten - erstellt. Ausgespielt werden sie über CodiMD, einen digitalen Notizblock. Je nachdem für welche Zwecke Sie die von uns erstellten Übungen einsetzen möchten, haben wir im Folgenden ein mögliches Vorgehen zur Nutzung der Lerninhalte für zwei verschiedene Szenarien beschrieben.

Sie möchten die Reihenfolge der Übungen oder deren Beschreibungen ändern?


1. Rufen Sie die Startseite von CodiMD unter <https://demo.codimd.org/> auf. Hier können Sie sich entweder registrieren und einen eigenen Account anlegen oder ohne Registrierung über das Feld "Neue Gastnotiz" fortfahren.
2. Öffnen Sie in einem zweiten Fenster die Seite über die entsprechenden Links der Übungen und klicken Sie oben links auf das Symbol  "Beides".
3. Links befindet sich nun eine schwarze Control-Leiste mit einem Programmiercode. Markieren Sie den gesamten Text und kopieren Sie ihn in die Zwischenablage.
4. Fügen Sie den kopierten Programmiercode aus der Zwischenablage in die leere, schwarze Control-Leiste auf der in Schritt 1 geöffneten Seite ein (<https://demo.codimd.org/>).
5. Nun können Sie in der Control-Leiste die Beschreibungstexte verändern, einzelne Übungen löschen, indem Sie die mit "<iframe" gekennzeichneten Embed-Codes der Übungen entfernen, oder die Reihenfolge der Übungen verändern.

Sie möchten die Inhalte der Übungen verändern oder ergänzen?

1. Rufen Sie die entsprechenden Seiten über die veröffentlichten Links auf.
2. Scrollen Sie zu der Übung, die Sie inhaltlich verändern möchten und klicken Sie unter der Übung auf das Feld "Reuse".
3. Es öffnet sich ein Fenster zum Download einer .h5p-Datei. Laden Sie die Datei herunter.
4. Um die .h5p-Datei nun zu bearbeiten, muss diese auf einer entsprechenden Webseite hochgeladen werden, die eine Bearbeitung von H5P-Inhalten gewährleistet. Dazu können Sie z.B. www.h5p.org (auf Englisch) oder alternativ www.einstiegh5p.de (auf Deutsch) verwenden.
5. Laden Sie die Datei auf einer der Seiten hoch und verändern Sie die Übung nach Bedarf.

Dieses Werk wurde von der Verbraucherzentrale NRW im EU- und landesgeförderten Projekt Energie2020 erstellt (01/2020).

CC BY-SA 4.0 Sie dürfen diesen Text und diese Bilder unter anderem ohne besondere Genehmigung verwenden und bearbeiten, z.B. kürzen oder umformulieren, sowie weiterverbreiten und vervielfältigen. Dabei muss **Verbraucherzentrale NRW** als Quelle angegeben sowie die genannte Creative Commons-Lizenz verwendet werden. Lizenztext unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

6. Um die Übung auf einer Internetseite (z.B. CodiMD) einzubetten und spielbar zu machen, benötigen Sie für jede Übung einen sogenannten "Embed-Code". Klicken Sie dafür unter der fertig bearbeiteten Übung auf das Feld "<>Embed". Kopieren Sie den Code. Achten Sie darauf, dass dieser vollständig kopiert wird.
7. Der kopierte Embed-Code kann nun in der Control-Leiste auf Ihrer CodiMD-Seite eingefügt werden. Mit einem Klick auf das Symbol  "Anzeigen" wechseln Sie in den Ansichtsmodus, wo ihre neu erstellte Übung erscheint.

Für Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung: Verbraucherzentrale NRW, Bereich 2. Gruppe Verbraucherbildung und Ehrenamt

E-Mail: bildung@verbraucherzentrale.nrw

Dieses Werk wurde von der Verbraucherzentrale NRW im EU- und landesgeförderten Projekt Energie2020 erstellt (01/2020).

CC BY-SA 4.0 Sie dürfen diesen Text und diese Bilder unter anderem ohne besondere Genehmigung verwenden und bearbeiten, z.B. kürzen oder umformulieren, sowie weiterverbreiten und vervielfältigen. Dabei muss **Verbraucherzentrale NRW** als Quelle angegeben sowie die genannte Creative Commons-Lizenz verwendet werden. Lizenztext unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>