

H5P - alat za izradu interaktivnih obrazovnih sadržaja

Marin Režić | 26 lipnja, 2026

Uvod

H5P je digitalni alat za izradu, dijeljenje i ponovnu uporabu interaktivnih obrazovnih sadržaja u HTML5 formatu. Alat se razvija uz doprinos otvorene zajednice korisnika i razvojnih programera. Alat je prvenstveno namijenjen nastavnicima, visokoškolskim nastavnicima, instrukcijskim dizajnerima, autorima digitalnih obrazovnih sadržaja i obrazovnim ustanovama koje žele obogatiti postojeće nastavne materijale interaktivnim aktivnostima.

H5P se može koristiti u školskom, visokoškolskom i neformalnom obrazovanju, osobito u okruženjima u kojima se upotrebljavaju sustavi za upravljanje učenjem. U ovom radu alat će biti prikazan i prezentiran u Loomen okruženju, u kojem se H5P sadržaji mogu koristiti kao dio digitalnog nastavnog procesa.

H5P

You are in preview mode.

[View attempts \(0\)](#) [Edit H5P content](#)



Nastanak i svrha alata

Prvi prototip H5P-a objavljen je 2013. godine za sustav Drupal, a kasnije su razvijene stabilne inačice i integracije za druge sustave, uključujući WordPress i Moodle. Alat je tako moguće koristiti na raznim sustavima. Svrha alata bila je omogućiti jednostavnu izradu bogatih interaktivnih mrežnih

sadržaja bez potrebe za programiranjem.

Naziv H5P označava „HTML5 Package”, odnosno paket sadržaja koji se može izrađivati, dijeliti, ugrađivati i ponovno koristiti u različitim digitalnim obrazovnim okruženjima.

Glavne funkcionalnosti i učinkovitost

Glavna prednost H5P-a je velik broj dostupnih tipova sadržaja. Trenutno ih je više od 40, a njihov broj konstantno raste. Korisnici mogu izrađivati interaktivne videozapise, kvizove, prezentacije, vremenske crte, kartice za učenje, zadatke nadopunjavanja, zadatke povuci i ispusti, interaktivne slike, granajuće scenarije i druge oblike aktivnosti.

Primjerice, nastavnik može u postojeći videozapis dodati pitanja za provjeru razumijevanja, komentare i poveznice, čime video prestaje biti isključivo pasivan nastavni materijal. U alatu Course Presentation moguće je izraditi prezentaciju koja osim teksta i slika uključuje pitanja i povratne informacije. Branching Scenario omogućuje izradu scenarija u kojima učenik ili student odabire različite odgovore i na temelju svojih odluka prolazi različitim putovima učenja.

H5P se može koristiti kao dodatak za Moodle, WordPress i Drupal, a moguće ga je povezati i s drugim sustavima. Ta funkcionalnost važna je za obrazovne ustanove jer omogućuje uključivanje H5P sadržaja u postojeće digitalne kolegije ili nastavne cjeline. Budući da će se alat prezentirati u Loomen okruženju, naglasak će biti na njegovoj primjeni unutar ovog sustava, gdje nastavnik može dodavati interaktivne aktivnosti u postojeće nastavne sadržaje. U takvom okruženju H5P aktivnosti mogu se povezati s praćenjem rada i, ovisno o vrsti sadržaja i postavkama sustava, s vrednovanjem učeničkih ili studentskih rezultata.

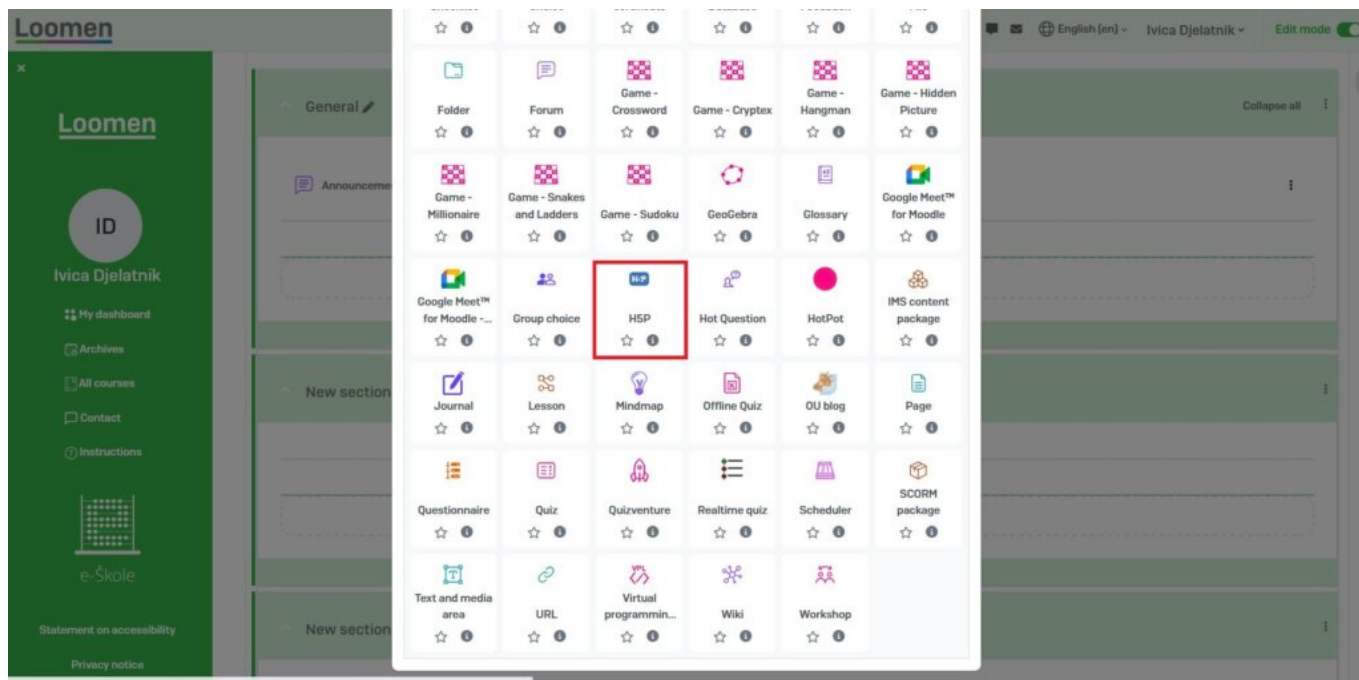
Prijedlozi za primjenu u nastavi

H5P je pogodan za primjenu u različitim predmetima i kolegijima. U osnovnoj i srednjoj školi može se koristiti u nastavi stranih jezika, Hrvatskoga jezika, Povijesti, Geografije, Biologije, Kemije, Fizike, Matematike, Informatike i strukovnih predmeta. U visokom obrazovanju primjenjiv je u kolegijima koji uključuju pojmovno učenje, problemske situacije, studije slučaja, analizu postupaka ili provjeru razumijevanja nakon čitanja i gledanja nastavnih materijala.

Posebno je koristan u e-učenju i kombiniranoj nastavi jer omogućuje stvaranje kratkih aktivnosti za samostalno učenje, ponavljanje, formativno vrednovanje i pripremu za nastavu. U Loomen okruženju nastavnik može H5P sadržaje koristiti kao dio nastavne cjeline, aktivnosti za provjeru znanja, materijal za samostalni rad ili kao interaktivni dodatak postojećim lekcijama i resursima.

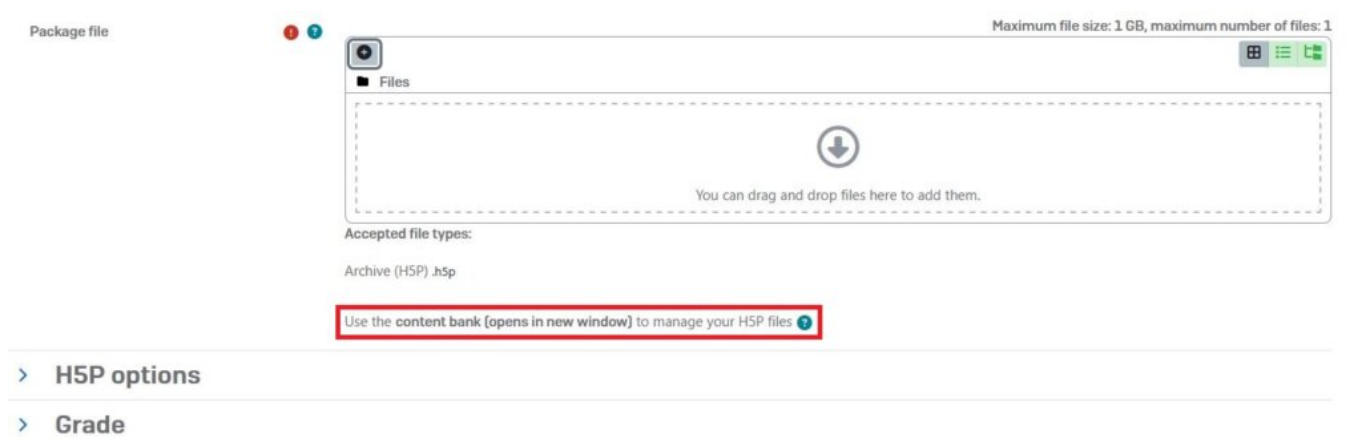
Kratke upute za korištenje

Kratak postupak korištenja alata započinje odabirom okruženja u kojem se H5P koristi. U Loomen okruženju nastavnik najprije ulazi u svoj e-kolegij, uključuje uređivanje kolegija te odabire mogućnost dodavanja nove aktivnosti ili resursa. Zatim odabire H5P.



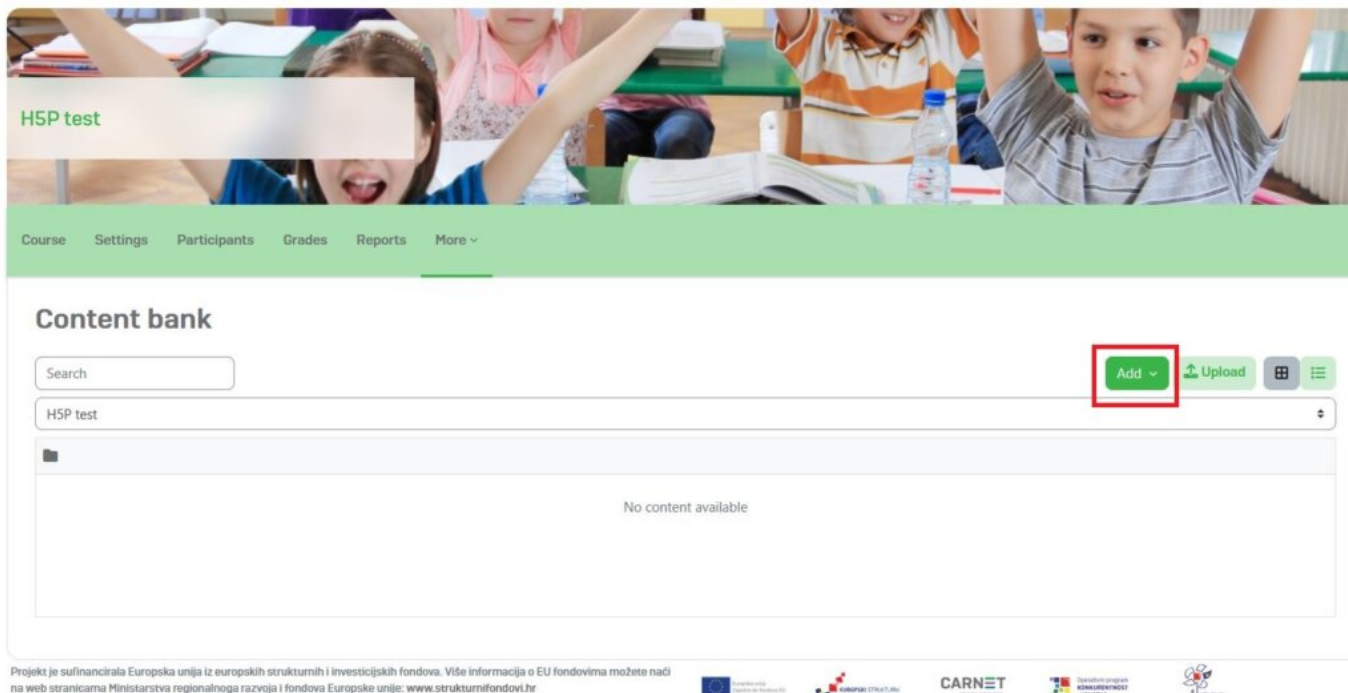
Slika 1: odabir H5P pri dodavanju novog resursa

U sljedećem prozru unosimo naziv sadržaja i ostale informacije koje želimo, te nakon toga kliknemo na gumb za pristup bazi sadržaja.

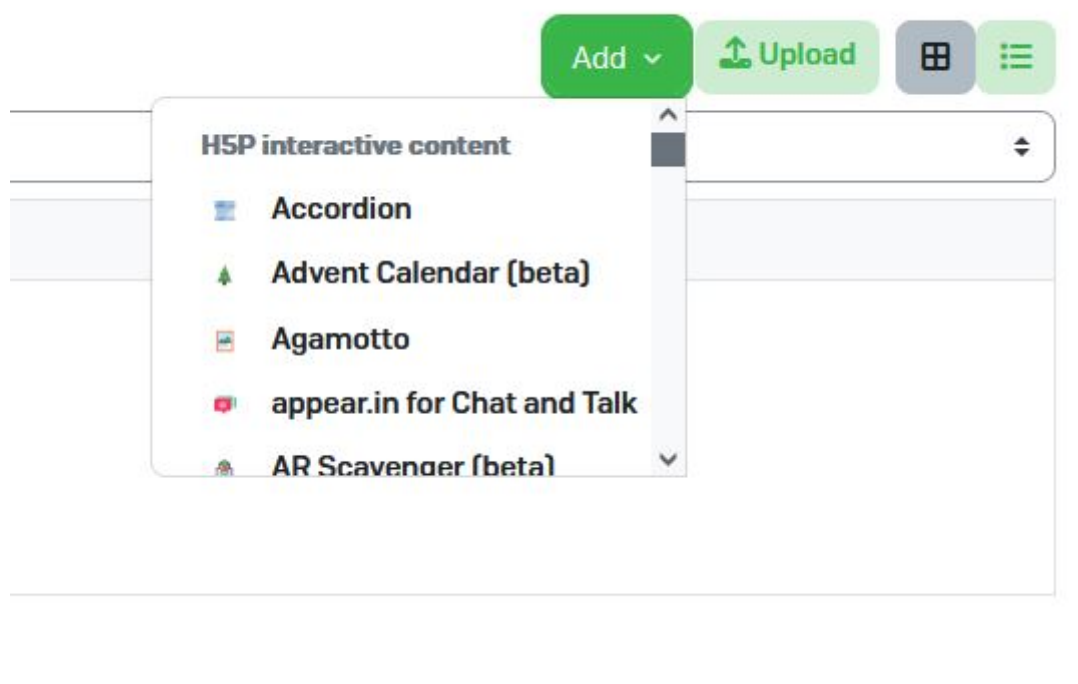


Slika 2: Ulazak u bazu sadržaja

U bazi sadržaja, ako ste već koristili H5P na Loomenu imat će te vaše ranije H5P sadržaje. Osim toga ovdje pristupate izradi i novog sadržaja.



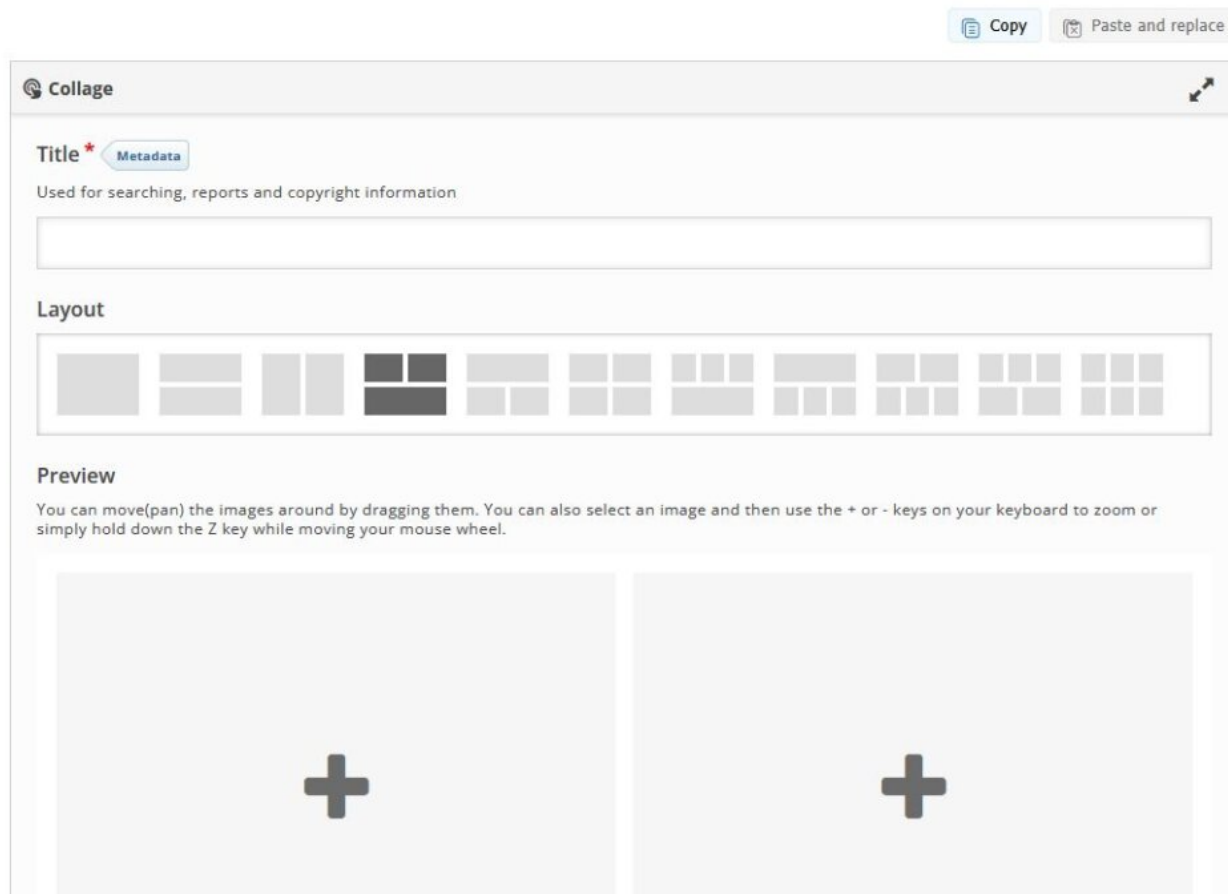
Slika 3: Klik na dodavanje novog sadržja



Slika 4: Odabir tipa sadržaja u H5P

Bira se željeni tip sadržaja, primjerice Interactive Video, Drag and Drop, Quiz, Course Presentation ili neki drugi oblik aktivnosti. U sučelju za uređivanje unose se naslov, tekst, pitanja, odgovori, slike, videozapisi, povratne informacije i ostale postavke.

New H5P interactive content

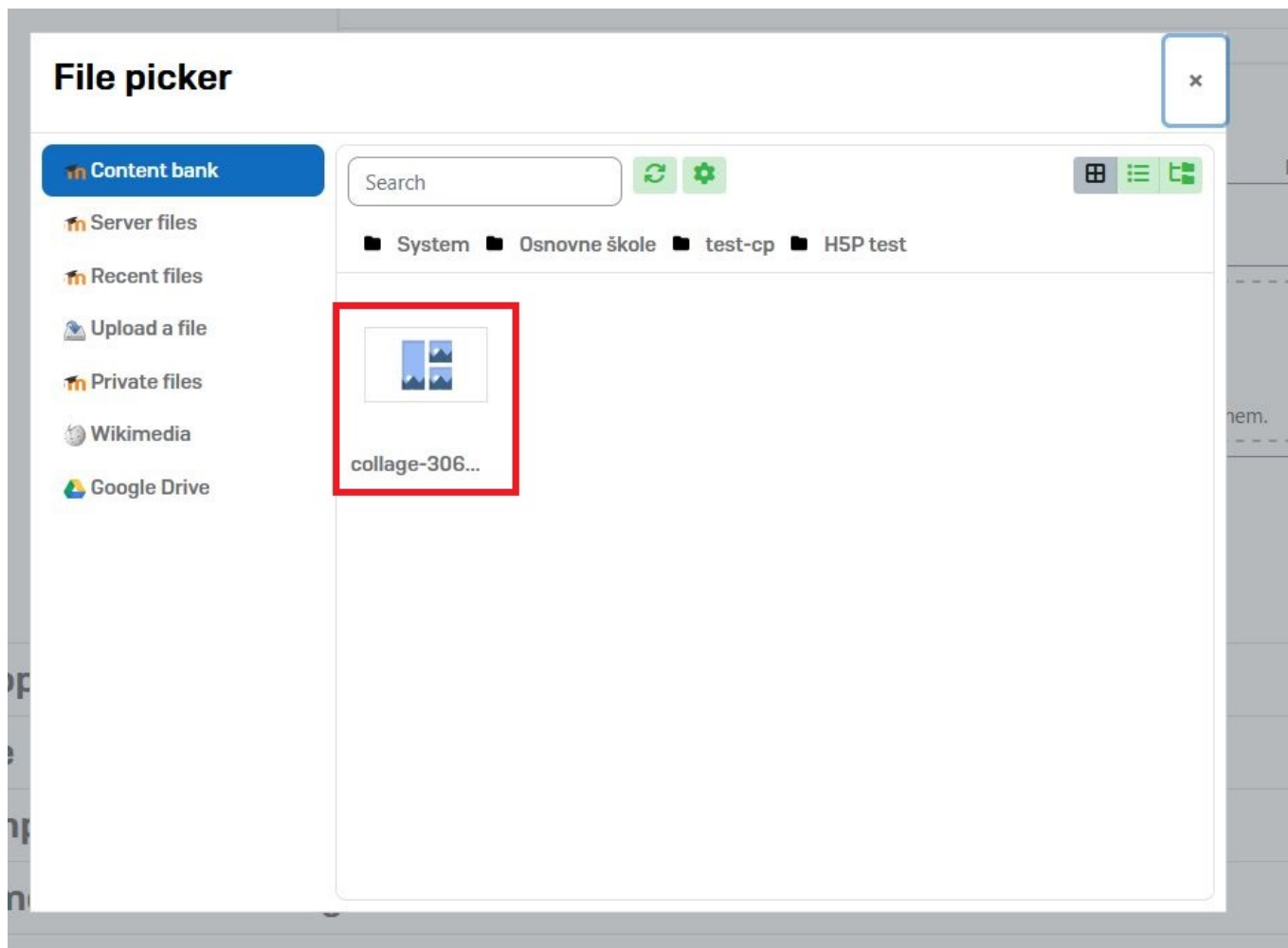


Slika 5: Rad na samome sadržaju



Slika 6: Dodavanje izrađenog sadržaja

Nakon spremanja, sadržaj je moguće pregledati, testirati i objaviti učenicima ili studentima. Za objavu sadržaja unutar tečaja u prvotnom prozoru kliknemo na ikonu „+“ te odabiremo iz baze sadržaja kreiranu H5P datoteku.



Slika 7: Pregled i odabir izrađenih sadržaja

Prije izrade složenijih aktivnosti preporučljivo je definirati ishod učenja, strukturu sadržaja i vrstu povratne informacije koju će korisnik dobiti nakon rješavanja zadatka. Time se H5P ne koristi samo kao tehnički dodatak, nego kao promišljeno oblikovana nastavna aktivnost.

Korisničko iskustvo

Korisničko iskustvo H5P-a uglavnom je intuitivno, osobito za nastavnike koji već koriste Loomen ili druge sustave, uređivače mrežnih sadržaja. Sučelje je strukturirano prema obrascima za unos, a većina tipova sadržaja vodi korisnika kroz predvidljive korake: unos naslova, dodavanje sadržaja, definiranje pitanja i odgovora te spremanje aktivnosti.

Jednostavnije aktivnosti moguće je izraditi vrlo brzo, dok složeniji sadržaji, poput interaktivnog videa ili granajućeg scenarija, zahtijevaju više planiranja. Za učenike i studente završni su sadržaji pregledni jer se temelje na poznatim oblicima digitalne interakcije, kao što su kvizovi, kartice, prezentacije i zadaci odabira. U Loomen okruženju dodatna je prednost to što se H5P sadržaji nalaze unutar poznatog sustava za e-učenje, pa korisnici ne moraju napuštati kolegij kako bi pristupili aktivnosti.

Zaključak

H5P je alat koji nastavnicima omogućuje učinkovitu izradu interaktivnih obrazovnih sadržaja bez programiranja. Najveću vrijednost ima kada se koristi za aktivno uključivanje učenika i studenata, formativno vrednovanje, samostalno učenje i obogaćivanje postojećih digitalnih nastavnih materijala. Zbog širokog raspona funkcionalnosti i mogućnosti integracije s drugim sustavima, H5P je prikladan

alat za školsku i akademsku zajednicu. Njegova prezentacija u Loomen okruženju omogućuje jasan prikaz načina na koji se interaktivni sadržaji mogu uključiti u stvarni digitalni kolegij ili nastavni predmet.