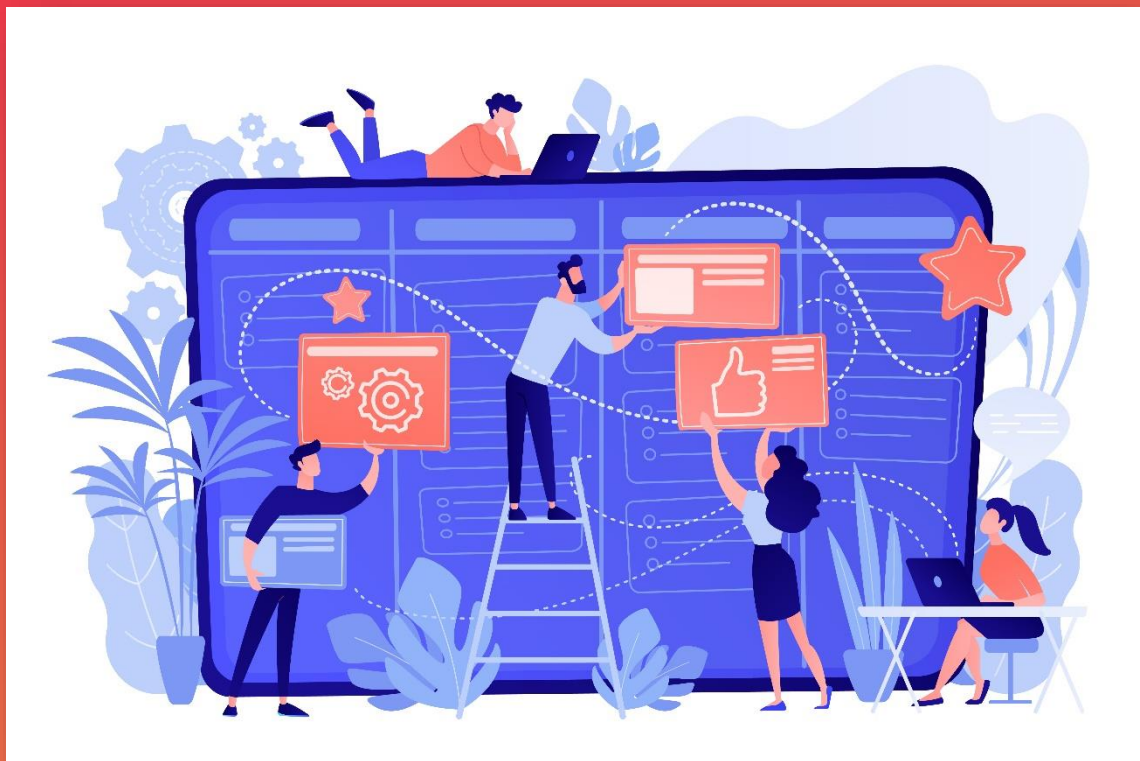


Создание интерактивных элементов (виджетов) в курсе



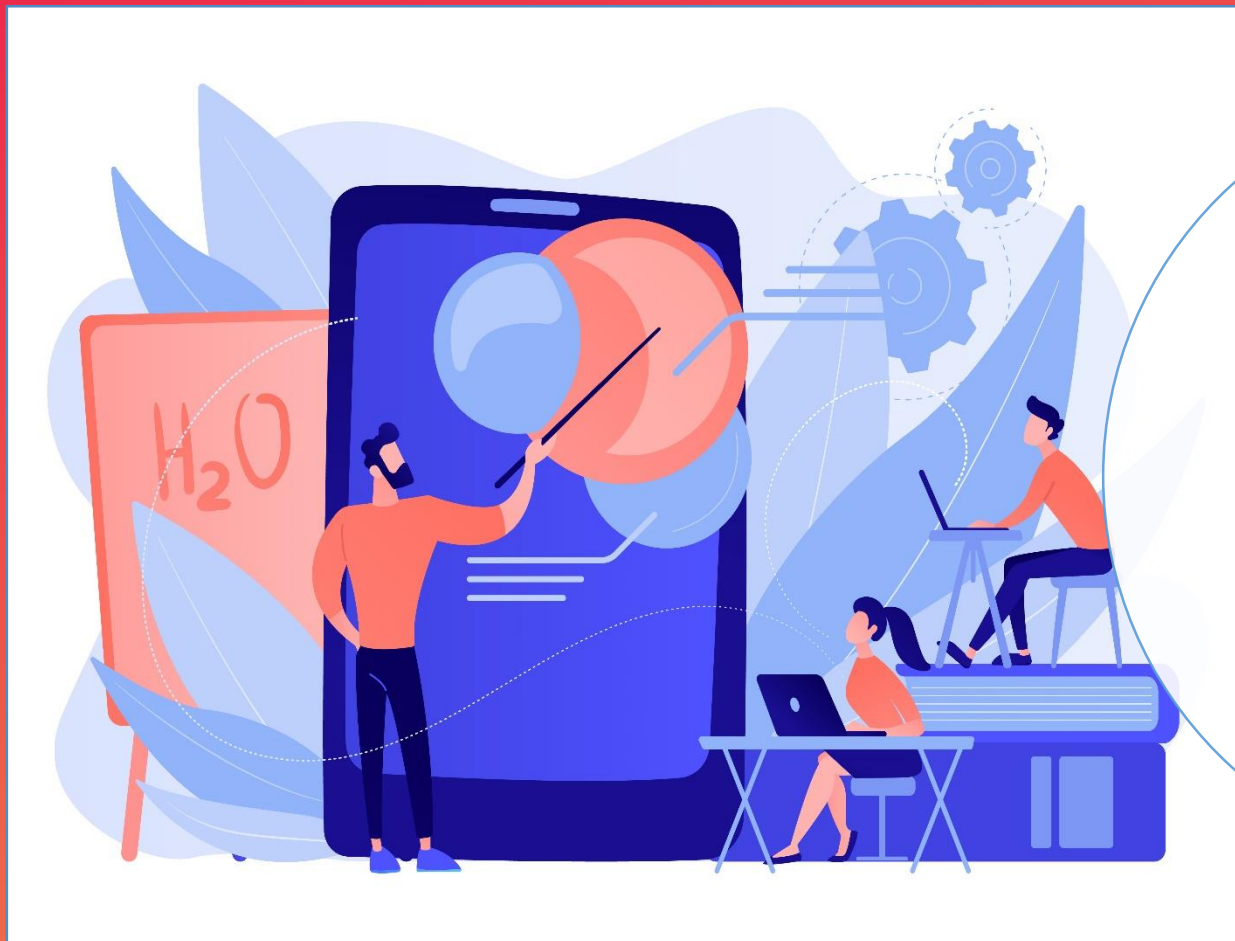
Спикер вебинара:

Денисова Оксана,

специалист техподдержки UCHI.PRO

04.08.2026





**Что такое
H5P?**



H5P

H5P – это открытый инструмент (open-source). Его цель — упростить создание, совместное использование и повторное использование интерактивного контента на базе HTML5.

С помощью H5P можно делать, например:

- интерактивные видео (когда по ходу ролика есть вопросы или задания);
- презентации с интерактивными слайдами;
- тесты и опросы;
- игры;
- ленты времени;
- интерактивные плакаты;
- сценарии с ветвлениями.

При этом для создания такого контента не нужно знать программирование — есть удобный визуальный редактор.

H5P

Все компоненты H5P выполнены в современном формате HTML5 с добавлением JavaScript-кода и CSS-стилей. Это позволяет слушателю без проблем изучать созданные с помощью сервиса материалы на любом устройстве.



H5P – это возможность слушателя осуществить самопроверку, отработать навыки, потренироваться. Данный сервис позволяет вовлекать слушателя в курс, но функцию контроля знаний не осуществляет.

В чем плюсы интерактива?

- ◆ Новый интересный способ выделиться из серости
- ◆ Легко задействовать в СДО
- ◆ Предназначен для многократного использования

Система ориентирована на организацию взаимодействия между обучающимися и обучающим, хотя она также подходит для организации традиционных дистанционных курсов, а также для поддержки очного обучения. С помощью сервиса можно подготовить интересный учебный интерактивный материал.



H5P

H5P.org – это удобный и простой конструктор, в котором есть возможность выбрать любой имеющийся шаблон для создания интерактивного контента.

Сервис доступен по ссылке <https://h5p.org/>

Для клиентов Учи.Про сервис развернут на русском языке
на собственном сервере Учи.Про

Вы можете встраивать собранную конструкцию в систему
дистанционного обучения [UCHI.PRO](#) при помощи
автоматически собранного кода.



Виды интерактивных элементов в H5P

ВИДЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В H5P

Создатели сервиса делят весь список создаваемого интерактивного контента на следующие категории:

мультимедийная форма

например:

- горячие точки (Image Hotspots)
- курсовая презентация (Course Presentation)

игровая форма

например:

- перемещение (Drag and drop)
- соответствие изображений (Image pairing)

формат вопросов

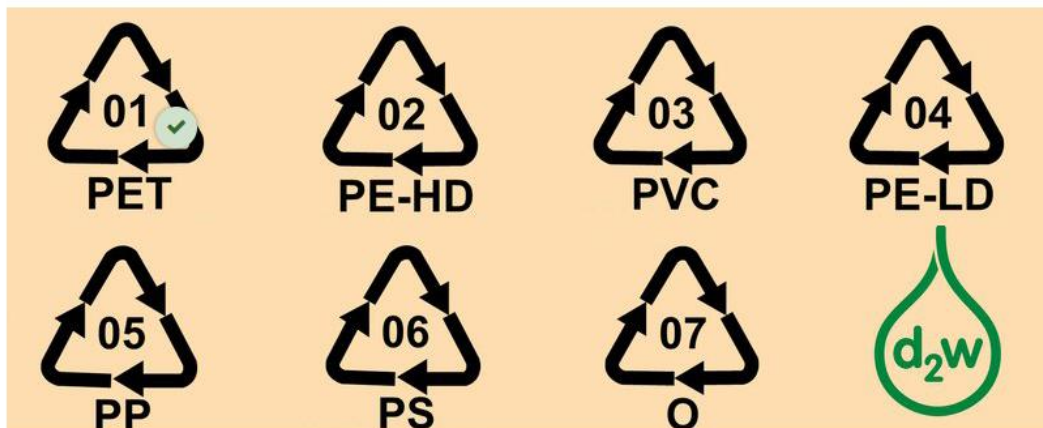
например:

- правда/Ложь (True/False)
- единый выбор (Single Choice Set)

Мультимедийная форма

ПРИМЕР FIND MULTIPLE HOTSPOTS – ПОИСК ГОРЯЧЕЙ ТОЧКИ

Выберите маркировки пластика соответствующие следующим видам упаковки: стаканчики для йогурта, пакет и бутылки для напитков



1/2

ПРИМЕР – COURSE PRESENTATION – ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Перетащите аббревиатуры в соответствующие поля

– системы и средства сигнализации, контроля доступа, досмотра, видеонаблюдения, аудио и видеозаписи, связи, освещения, сбора, обработки, приема и передачи информации

ТСО

– обеспечивает передачу оперативной информации, подачу команд и распоряжений, оповещение и управление персонала при всех уровнях транспортной безопасности и чрезвычайных ситуациях.

КЭ ОТИ

— строения, помещения, конструктивные, технологические и технические элементы ОТИ, АНВ в отношении которых приведет к полному или частичному прекращению его функционирования и/или возникновению чрезвычайных ситуаций.

ССО

✓ Проверить



Аббревиатуры транспортной

1 / 5

ЗАКРЫТЬ

Игровая форма

ПРИМЕР IMAGE PAIRING – СОПОСТАВЛЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Сопоставьте маркировки с соответствующим видом пластика, перетаскив их на изображения, находящиеся справа

















ЗАКРЫТЬ

ПРИМЕР DRAG AND DROP – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ (СЛОВ)

Установите соответствующие названия СИЗ



СИЗ для рук

СИЗ для глаз

СИЗ для головы

СИЗ для органов слуха

ЗАКРЫТЬ



Формат вопросов

PRIMEP TRUE/FALSE QUESTION – ТЕСТИРОВАНИЕ (ПРАВДА/ЛОЖЬ) ✕

"Производственная санитария – совокупность законов, регулирующих отношения в области охраны здоровья людей от неблагоприятного или опасного влияния факторов среды обитания. Применительно к производственным условиям оно является частью законодательства об охране труда и направлено на сохранение здоровья работающих и их защиту от вредных производственных факторов" – является ли данное определение правильным?

☐ Правда

☐ Ложь

✓ Проверить

ЗАКРЫТЬ

PRIMEP SINGLE CHOICE SET – ТЕСТ СО ЗВУКОМ ✕

Для того, чтобы осуществлять профилактику пролежней нужно:

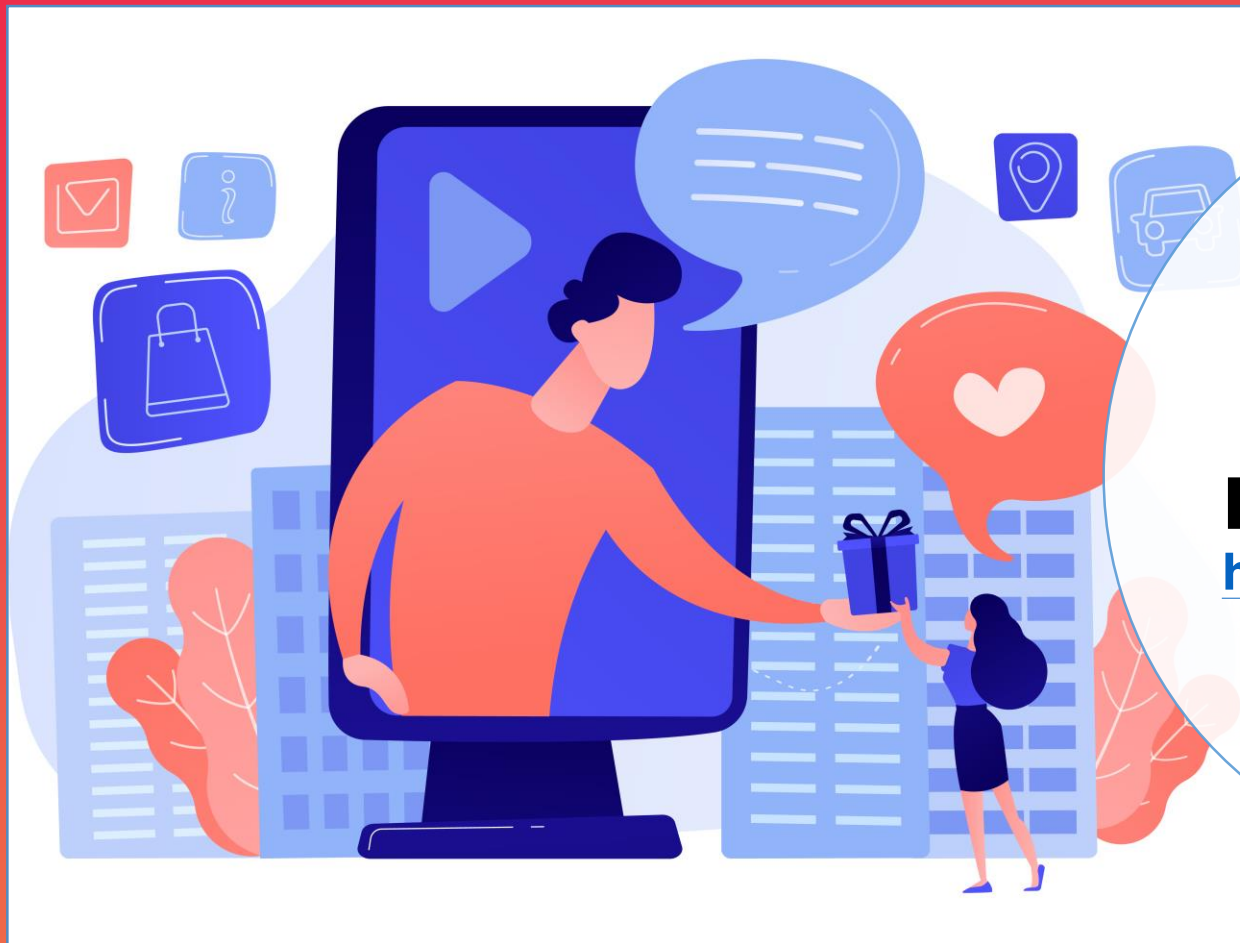
менять положение больного в постели только утром и вечером

подложить под крестец больного надувной круг, завернутый в простынку

следить за тем, чтобы кожа больного постоянно была влажной

✓ Данный виджет может быть использован при тестировании только в том случае, если в ответе на вопрос может быть только один правильный вариант ответа.

ЗАКРЫТЬ



**Личный
кабинет на**
<https://h5p.uchi.pro/>

The screenshot shows the personal cabinet interface. At the top, there is a dark header bar with a home icon and the text 'Добавить материал' on the left, and 'Здравствуйте, airissami.' and 'Выход' on the right. Below the header, there is a light gray bar with a 'Главная' link and the text 'Интерактивный контент'. The main content area features a table with columns: НАЗВАНИЕ, ТИП, ОПУБЛИКОВАНО, АВТОР, ОБНОВЛЕН, and КОЛИЧЕСТВО КОММЕНТАРИЕВ. The first row of the table contains the data: 'Правда/ложь', 'True/False Question', 'Да', 'airissami', 'пятница, июля 24, 2026 - 16:28', and '0'. Red arrows point from external text labels to specific elements: one from 'кнопка добавления нового интерактивного материала' to the 'Добавить материал' button; one from 'владелец личного кабинета' to the user name 'airissami'; one from 'кнопка выхода из личного кабинета' to the 'Выход' button; and one from 'хранилище созданных интерактивных материалов' to the table.

Добавить материал

Здравствуйте, airissami. Выход

Главная

Интерактивный контент

НАЗВАНИЕ	ТИП	ОПУБЛИКОВАНО	АВТОР	ОБНОВЛЕН	КОЛИЧЕСТВО КОММЕНТАРИЕВ
Правда/ложь	True/False Question	Да	airissami	пятница, июля 24, 2026 - 16:28	0

кнопка добавления нового интерактивного материала

владелец личного кабинета

кнопка выхода из личного кабинета

хранилище созданных интерактивных материалов



Создание виджета «Перетаскивание текста» (Drag the words)



Создание виджета «Перетаскивание текста» (Drag the words)

Тип материала

H5P *Drag the Words*

Учебник Пример Копировать Вставить и заменить

Drag the Words

Заголовок * Метаданные

Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах

Медиа

Описание задачи *

Опишите, как пользователь должен решить задачу.

Перетащите слова в правильные поля

Текст *

Важные инструкции Скрыть

- Пропущенные слова добавляются со звездочкой (*) спереди и сзади правильного слова/фразы.
- Вы можете добавить текстовую подсказку, используя двоеточие (:) перед подсказкой.
- Для каждого пустого места есть только одно правильное слово.
- Вы можете добавить отзыв, который будет отображаться после завершения задачи. Используйте '+' для правильного и '-' для неправильного отзыва.

Пример: H5P content may be edited using a *browser:What type of program is Chrome?*.
H5P content is *interactive\+Верно! \-Неверно, попробуйте еще раз!*

Осло столица Норвегии, *Стокгольм* столица Швеции и *Копенгаген* столица Дании. Все города расположены в *Скандинавии:Северной части Европы*.

1. Ввести наименование виджета

2. Ввести описание действий для слушателя

3. Введите текст по образцу, отметив искомые слова звёздочками (*)



Создание виджета «Перетаскивание текста» (Drag the words)

Distractors

Enter extra solutions that are wrong as distractors. Use the same asterisk (*) scheme as for the text.

Reykjavík *Helsinki*

▼ **Общий отзыв**

Определите произвольный отзыв для любого диапазона оценок
Нажмите на кнопку "Добавить диапазон" чтобы добавить столько диапазонов, сколько вам нужно. Например: 0-20% Плохая оценка, 21-91% Средняя оценка, 91-100% Отличная оценка!

Диапазон баллов * Обратная связь для определенного диапазона оценок

0 % - 100 % ✕

ДОБАВИТЬ ДИАПАЗОН ✕ Распределять равномерно

► **Настройки поведения.**

► Переопределение и перевод текста

HSP Options ☒ Display buttons (download, embed and copyright)

Информация о редакции
Новая редакция

Сохранить Предпросмотр

4. Установить диапазон баллов для оценки

5. Установить настройки поведения

6. Нажать «Сохранить»



Создание виджета «Заполнение полей» (Fill in the Blanks)



Создание виджета «Заполнение полей» (Fill in the Blanks)

Добавить материал

Главная » Добавить материал

Создание материала Интерактивный контент

Тип материала

H5P Fill in the Blanks

Учебник Пример Копировать Вставить и заменить

Fill in the Blanks

Заголовок * Метаданные

Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах

Медиа

Описание задания *

Руководство, рассказывающее пользователю, как ответить на это задание.

Заполните пропущенные слова

Текстовые блоки *

Строка текста

Важные инструкции

- Пропуски добавляются со звездочкой (*) спереди и позади правильного слова/фразы.
- Дополнительные варианты ответов отделяются косой чертой (/).
- Вы можете добавить текстовую подсказку, используя двоеточие (:) перед подсказкой.

Пример: Содержимое H5P может быть отредактировано с помощью *browser/web-browser:Something you use every day*.

Осло столица *Норвегии*.

ДОБАВИТЬ ТЕКСТОВЫЙ БЛОК

1. Ввести наименование виджета

2. Ввести описание действий для слушателя

3. Ввести текст, в котором звездочками (*) в начале и в конце отметить слова - пропуски



Создание виджета «Заполнение полей» (Fill in the Blanks)

▼ Общий отзыв

Определите собственную обратную связь для любого диапазона оценок
Нажмите "Добавить диапазон" чтобы добавить столько диапазонов, сколько вам нужно. Например: 0-20% Плохая оценка, 21-91% Средняя оценка, 91-100% Отличная оценка!

Диапазон оценок* Обратная связь для указанного диапазона оценок

0 % - 100 % ✕

ДОБАВИТЬ ДИАПАЗОН ✕ Распределять равномерно

► Настройки поведения.

► Переопределение и перевод текста

HSP Options ☒ Display buttons (download, embed and copyright)

Информация о редакции
Новая редакция

Сохранить Предпросмотр

4. Установить диапазон баллов для оценки

5. Установить настройки поведения

6. Нажать «Сохранить»



Создание виджета «Перемещение изображений» (Drag and drop)

Создание виджета «Перемещение изображений» (Drag and drop)

Тип материала

HPhub Drag and Drop

Учебник Пример

Копировать Вставить и заменить

Drag and Drop

Заголовок * Метаданные

Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах

Шаг 1 Настройки

Шаг 2 Задача

Фоновое изображение

По желанию. Выберите изображение для использования в качестве фона для задачи с перетаскиванием.

+ Добавить

Размер задачи *

Укажите, насколько большой (в пикселях) должна быть игровая зона.

620 x 310

Следующий шаг >

Задача

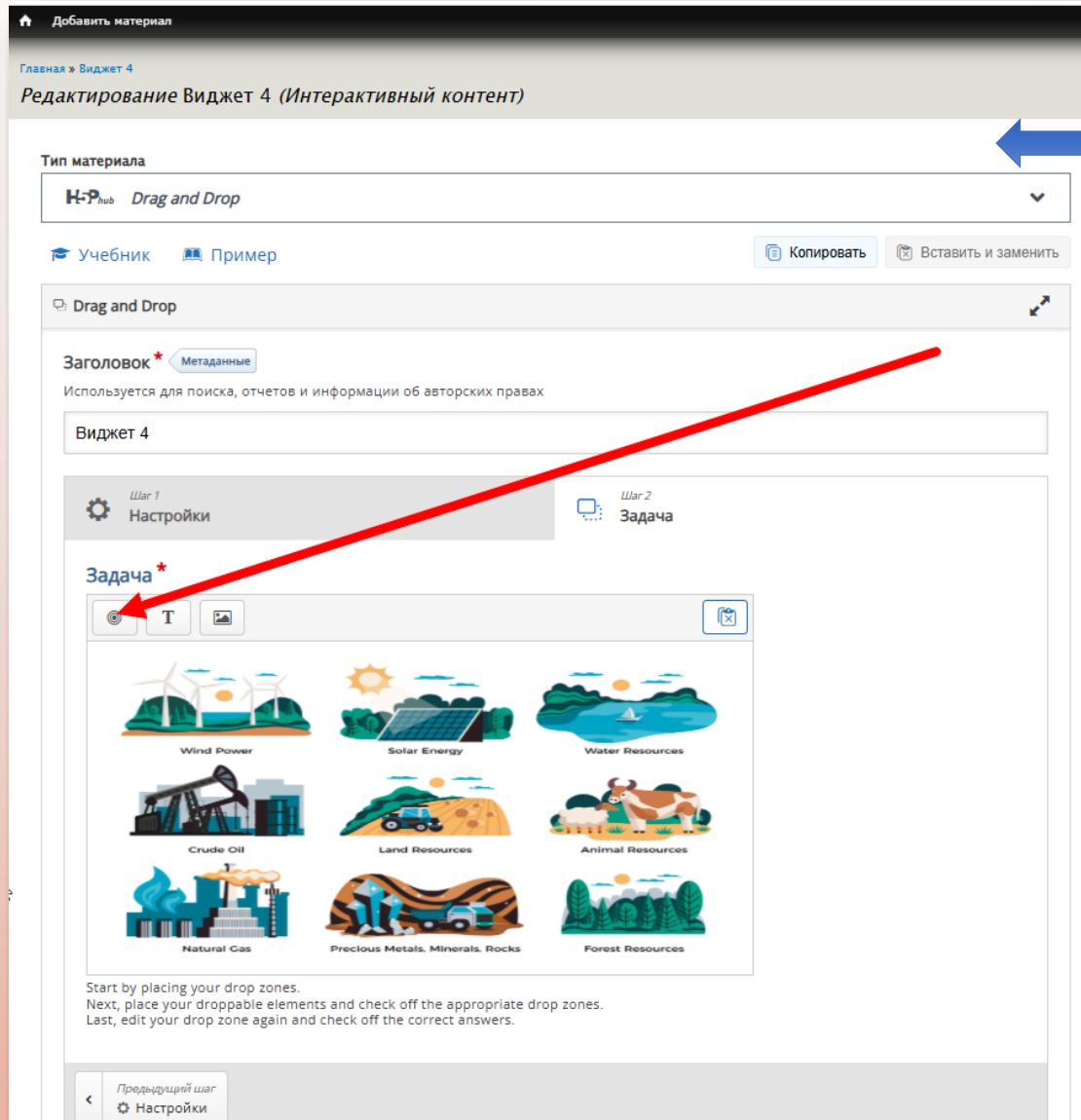
1. Ввести наименование виджета

Шаг 1. Настройки

2. Добавить фоновое изображение, на котором нужно будет перемещать информацию

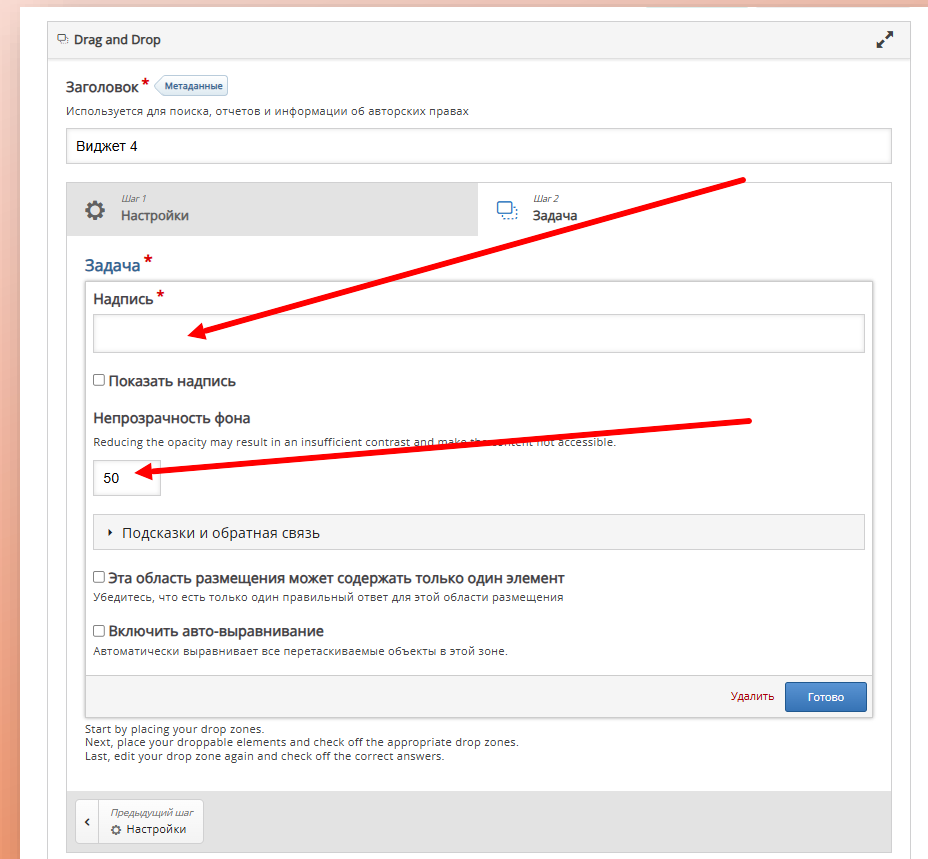
3. Указать размер зоны для размещения изображений

Создание виджета «Перемещение изображений» (Drag and drop)



Шаг 2. Задача

4. Добавить зону перемещения, указав название и процент непрозрачности

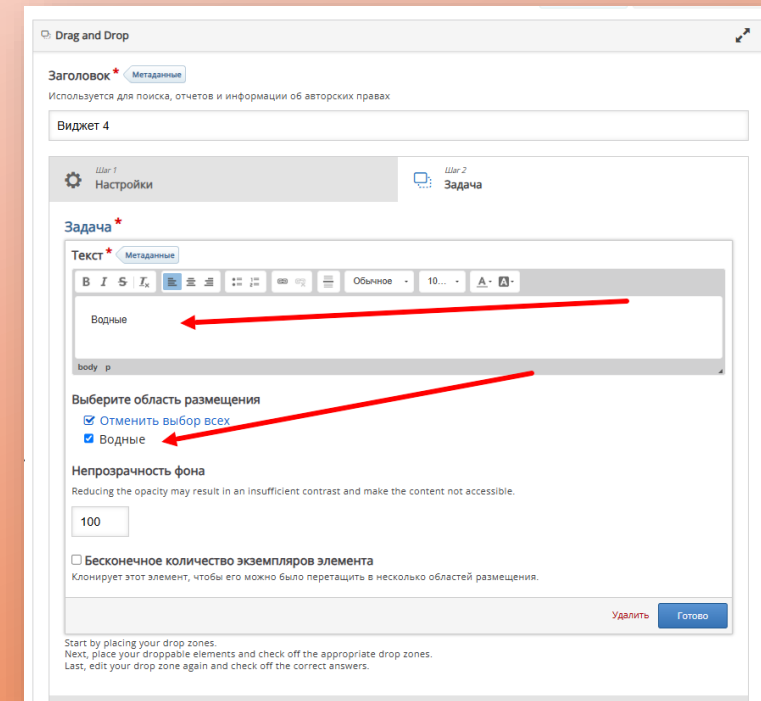
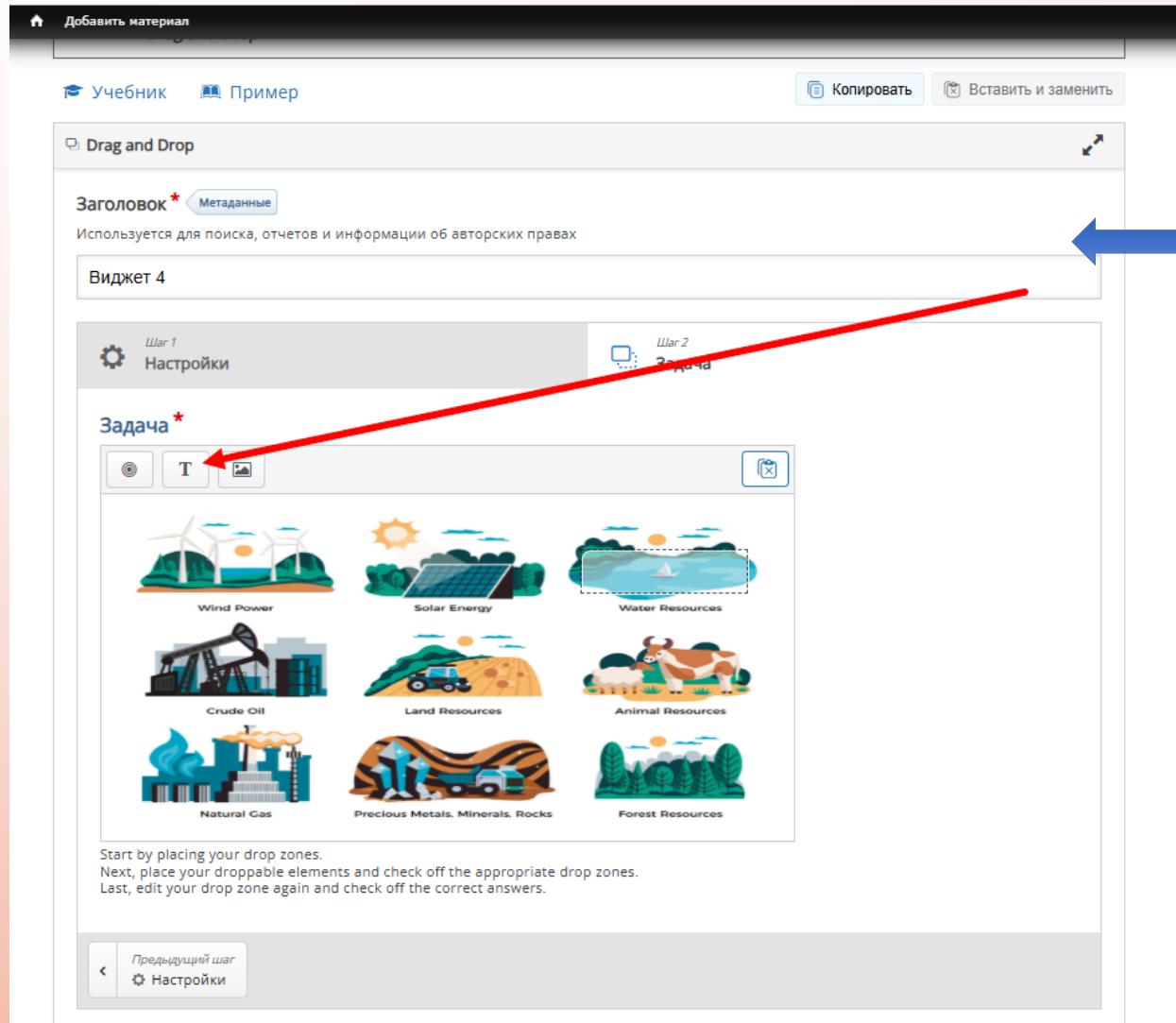


Создание виджета «Перемещение изображений» (Drag and drop)

Шаг 2. Задача

5. Добавить текст, который нужно будет перемещать на соответствующее изображение.

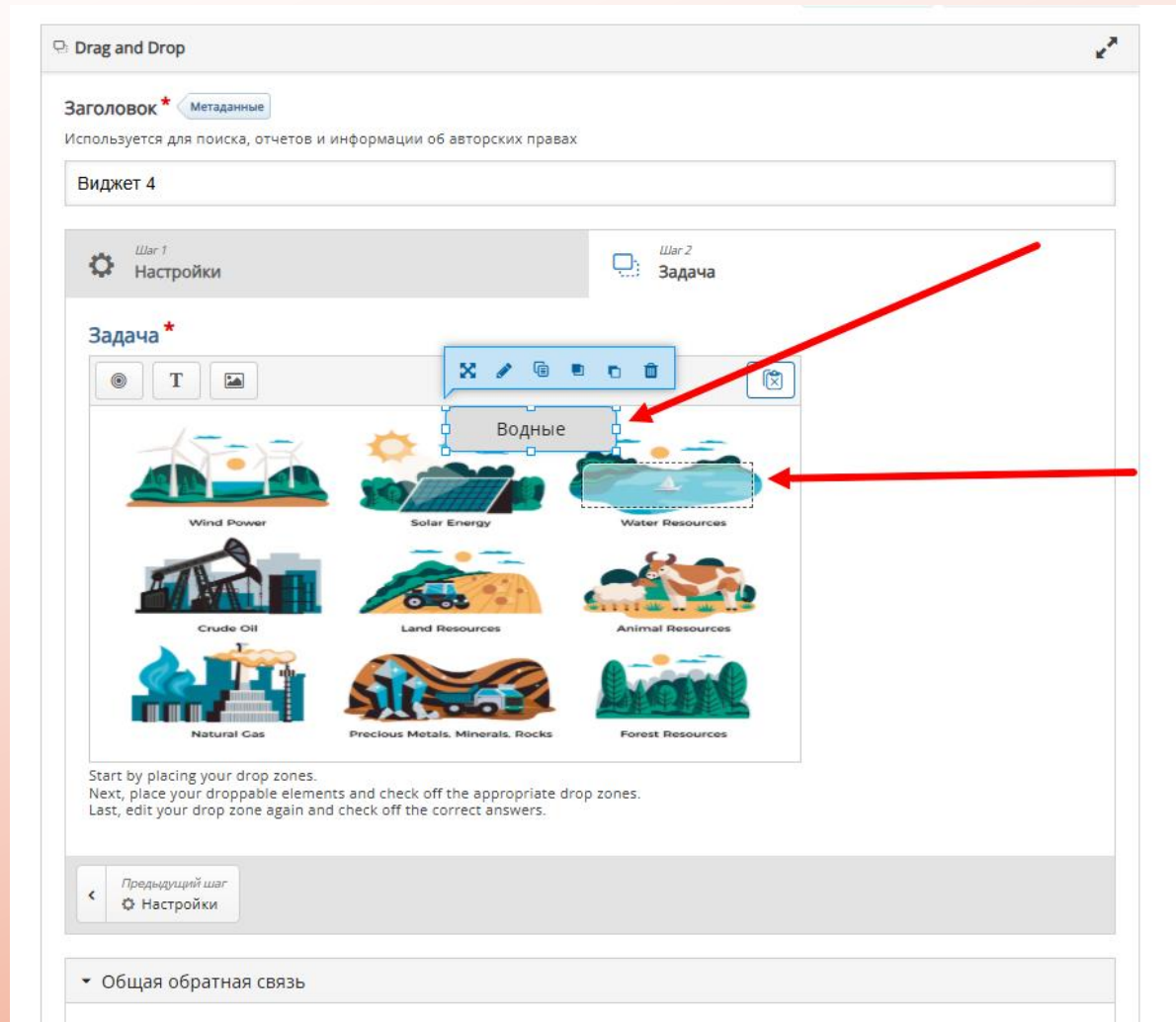
6. Отметить правильный ответ



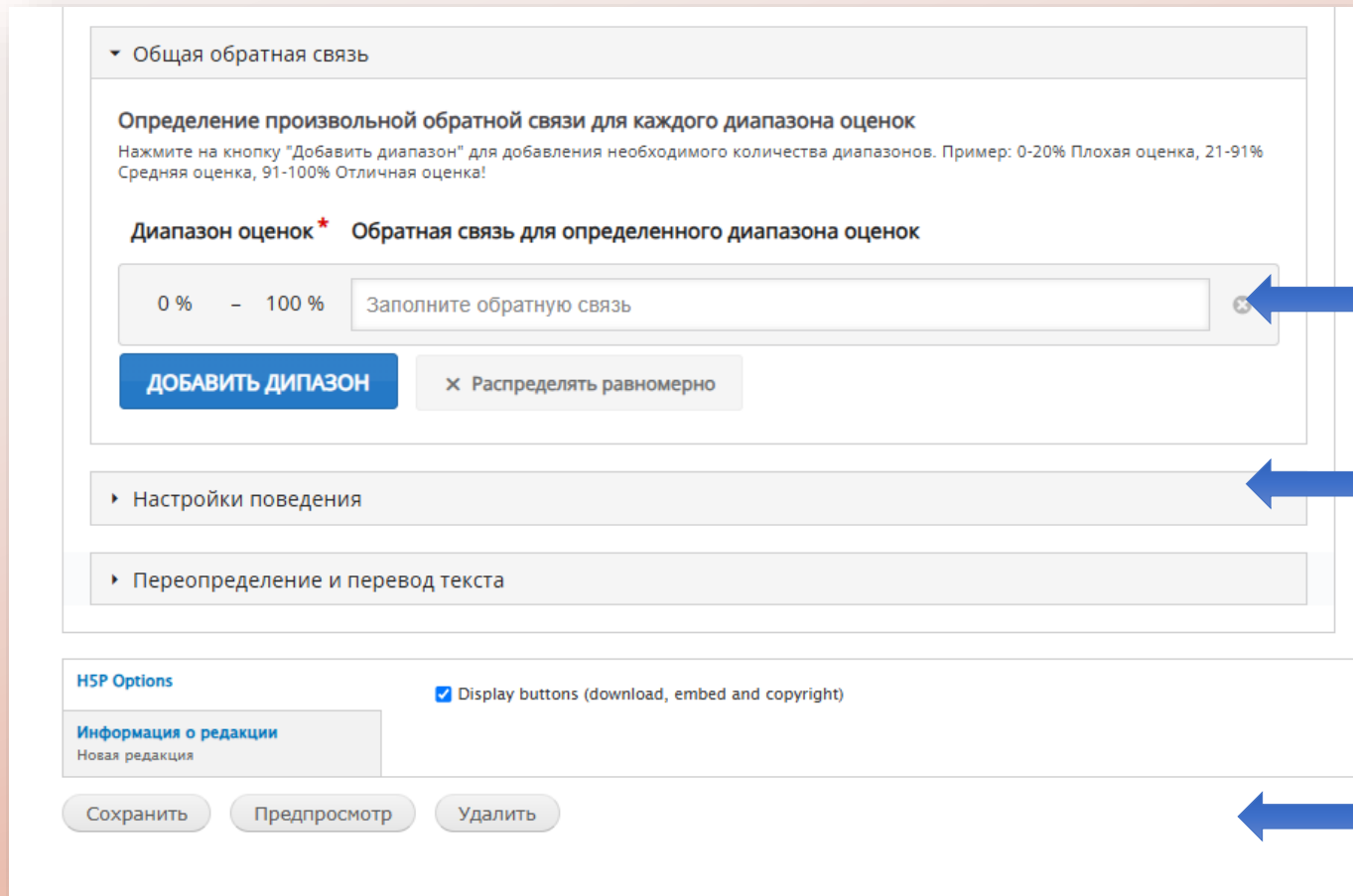
Создание виджета «Перемещение изображений» (Drag and drop)

7. С помощью инструмента «Преобразование» изменить границы текстовой области, сделав их такими же, как границы зоны перемещения из шага 4

8. Разместить текстовую область на свободном месте фонового изображения



Создание виджета «Перемещение изображений» (Drag and drop)



▼ Общая обратная связь

Определение произвольной обратной связи для каждого диапазона оценок
Нажмите на кнопку "Добавить диапазон" для добавления необходимого количества диапазонов. Пример: 0-20% Плохая оценка, 21-91% Средняя оценка, 91-100% Отличная оценка!

Диапазон оценок * **Обратная связь для определенного диапазона оценок**

0 % – 100 %

ДОБАВИТЬ ДИАПАЗОН ☐ Распределять равномерно

► Настройки поведения

► Переопределение и перевод текста

HSP Options ☒ Display buttons (download, embed and copyright)

Информация о редакции
Новая редакция

9. Установить диапазон баллов для оценки

10. Установить настройки поведения

11. Нажать «Сохранить»



Создание виджета «Тестирование (правда/ложь)» (True/False Qestion)

Создание виджета «Тестирование (правда/ложь)» (True/False Question)

Добавить материал

Главная » Добавить материал

Создание материала Интерактивный контент

Тип материала

H5P True/False Question

Учебник Пример

Копировать Вставить и заменить

True/False Question

Заголовок * Метаданные

Используется для поиска, отчетов и информации об авторских правах

Медиа

Вопрос *

Правильный ответ *

☒ Истина ☐ Ложь

Настройки поведения

Переопределение и перевод текста

H5P Options

☒ Display buttons (download, embed and copyright)

Информация о редакции

Новая редакция

Сохранить Предпросмотр

1. Ввести наименование виджета

2. Ввести текст вопроса

3. Установить значение «правда» или ложь»

4. Установить настройки поведения

5. Нажать «Сохранить»



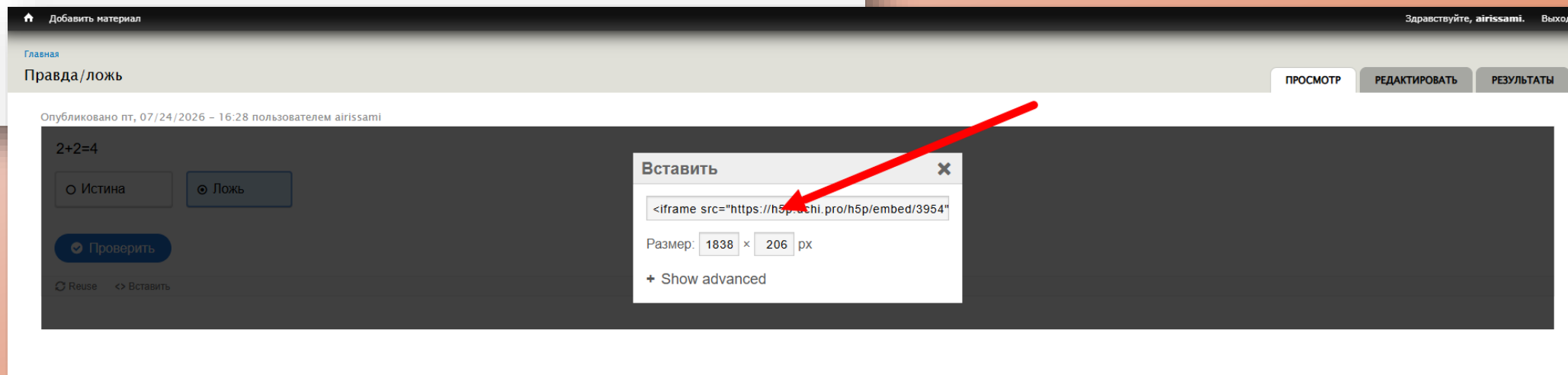
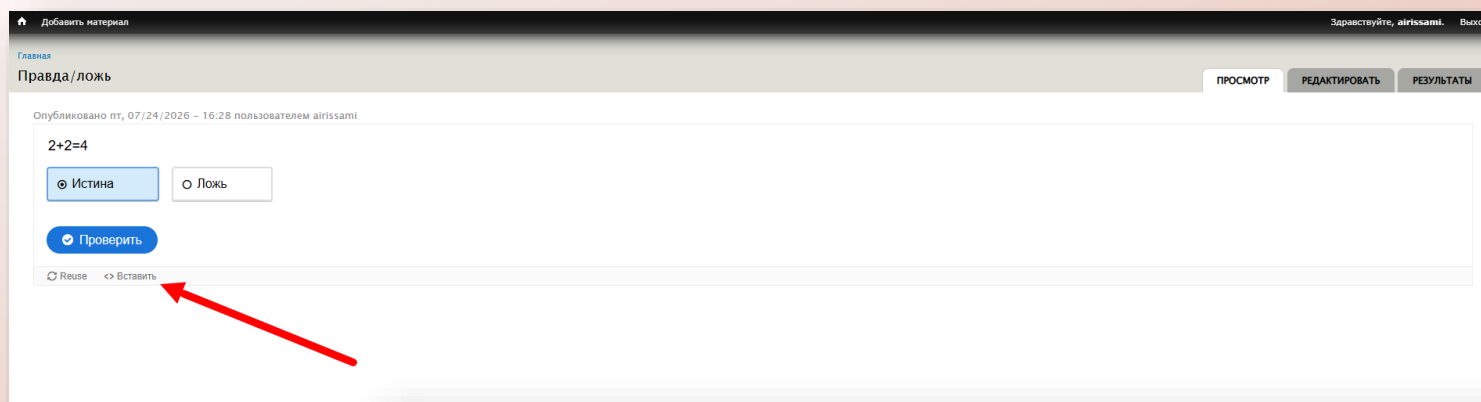
**Как получить код
для вставки
созданного
виджета в
редакторе H5P**

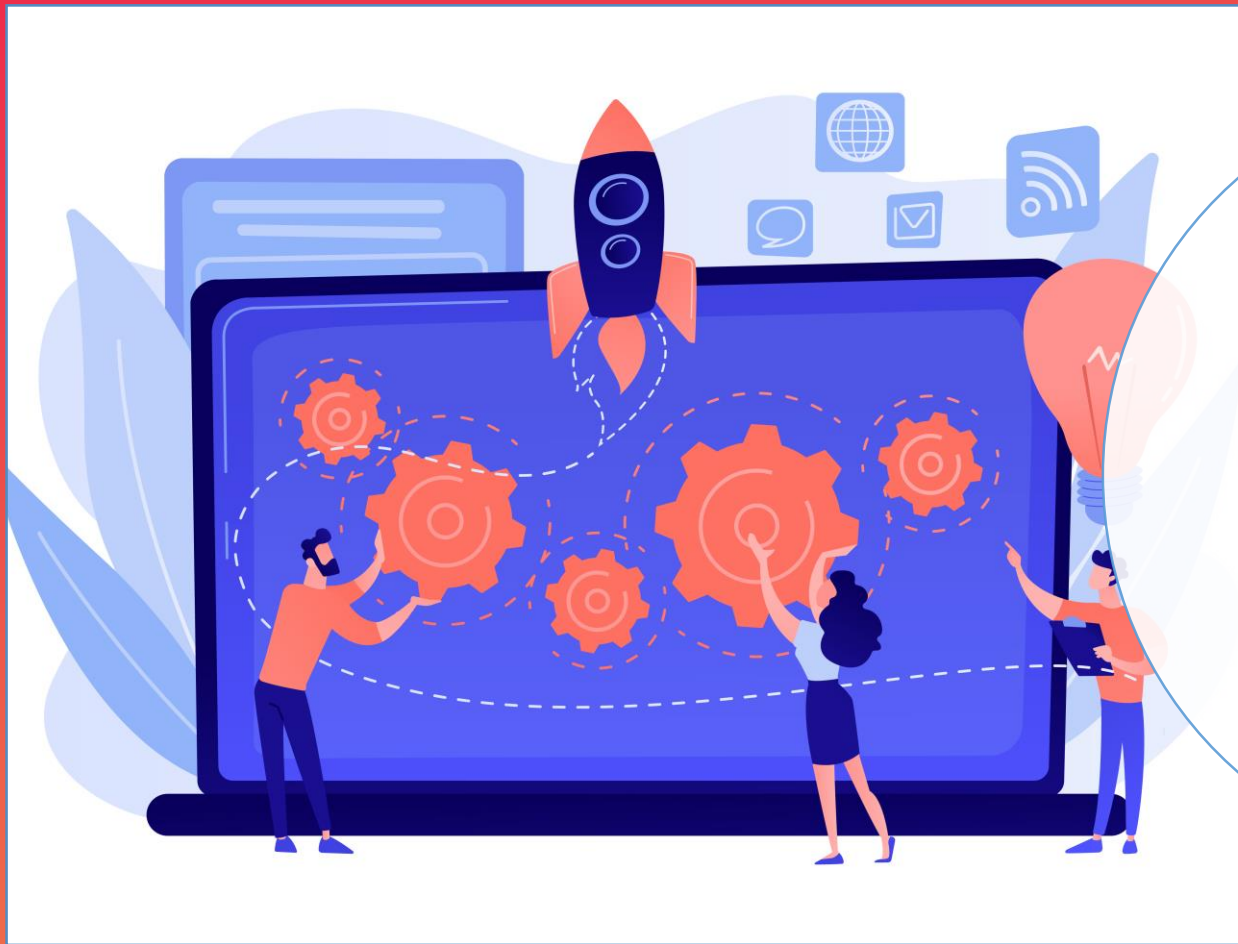


КАК ПОЛУЧИТЬ КОД ДЛЯ ВСТАВКИ СОЗДАННОГО ИНТЕРАКТИВНОГО ЭЛЕМЕНТА В РЕДАКТОРЕ H5P?

1. В созданном интерактивном элементе нажать кнопку «Вставить»

2. Выделить сформированный код и скопировать его





**Как вставить
созданный
виджет в СДО
Учи.Про**

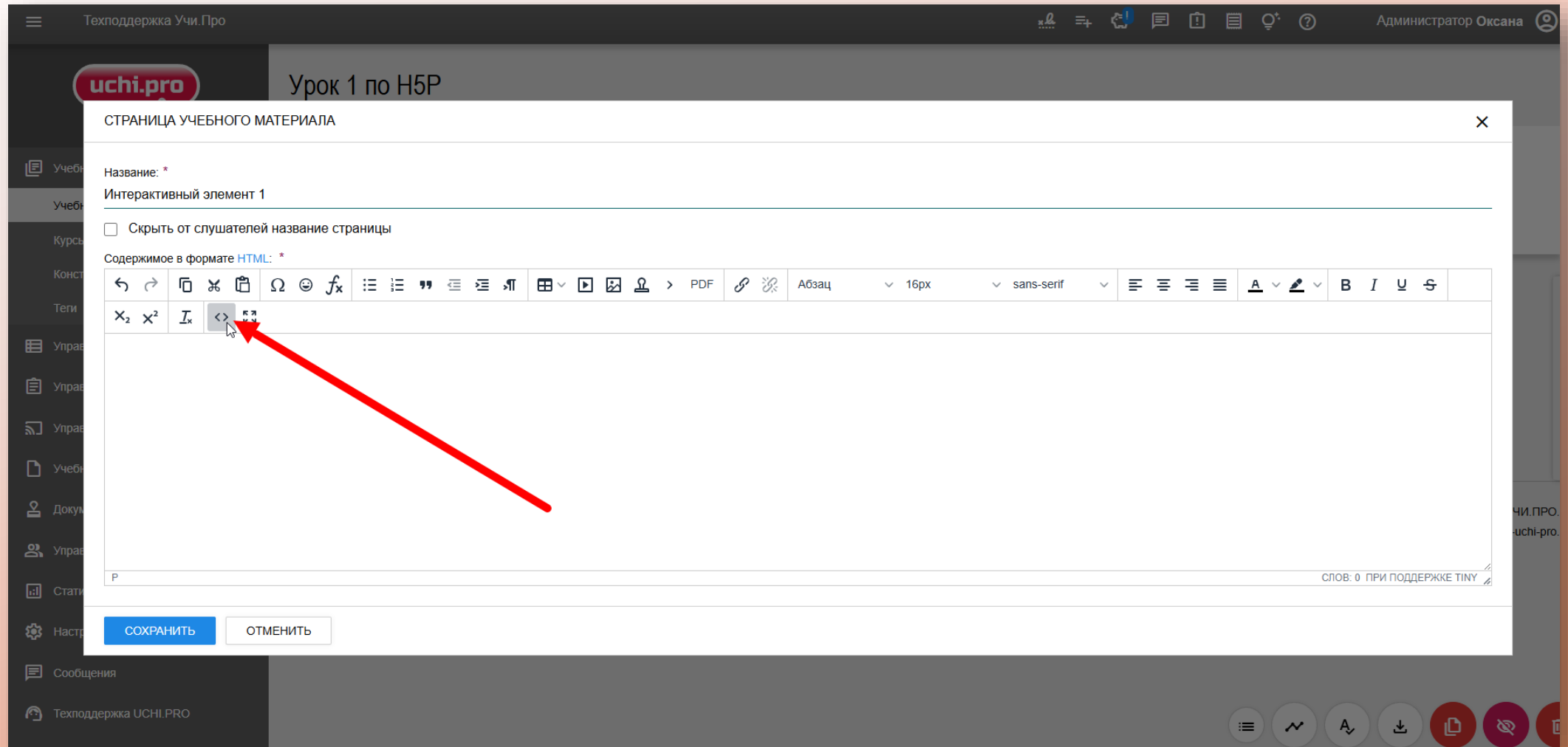


КАК ВСТАВИТЬ СОЗДАННЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ В СДО УЧИ.ПРО?

1. В созданном учебном материале нажать кнопку «Добавить контент»

The screenshot shows the Uchi.pro interface. On the left is a sidebar with the 'uchi.pro' logo and a menu containing: 'Учебные материалы и курсы', 'Учебные материалы', 'Курсы обучения', 'Конструктор курса обучения', 'Теги', 'Управление заказами', 'Управление обучением', 'Управление мероприятиями', 'Учебный документооборот', 'Документы с ПЭП', 'Управление пользователями', 'Статистика и отчёты', 'Настройки', 'Сообщения', and 'Техподдержка UCHI.PRO'. The main area is titled 'Урок 1 по Н5Р' and contains a list of sections: 'ОПИСАНИЕ', 'УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ', 'КОНТЕНТ' (highlighted in blue), 'ВОПРОСЫ', 'СЛАЙДЫ', 'ВИДЕОРОЛИКИ', 'ДОКУМЕНТЫ', 'ФАЙЛЫ', and 'В КУРСАХ ОБУЧЕНИЯ...' (with a blue '1' badge). A modal dialog box is open over the 'КОНТЕНТ' section, displaying 'Пусто.' and two buttons: 'СОХРАНИТЬ' and 'ДОБАВИТЬ КОНТЕНТ'. A red arrow points to the 'ДОБАВИТЬ КОНТЕНТ' button. The top right of the interface shows the user 'Администратор Оксана' and a balance of '3 041,00 Р'. The footer contains copyright information, links to 'Согласие на обработку персональных данных', 'Политика обработки персональных данных', and 'Условия обмена электронными документами с использованием простой электронной подписи', along with the text 'Разработка УЧИ.ПРО. Версия 2026-07-27/next-uchi-pro.' and a row of icons for navigation and actions.

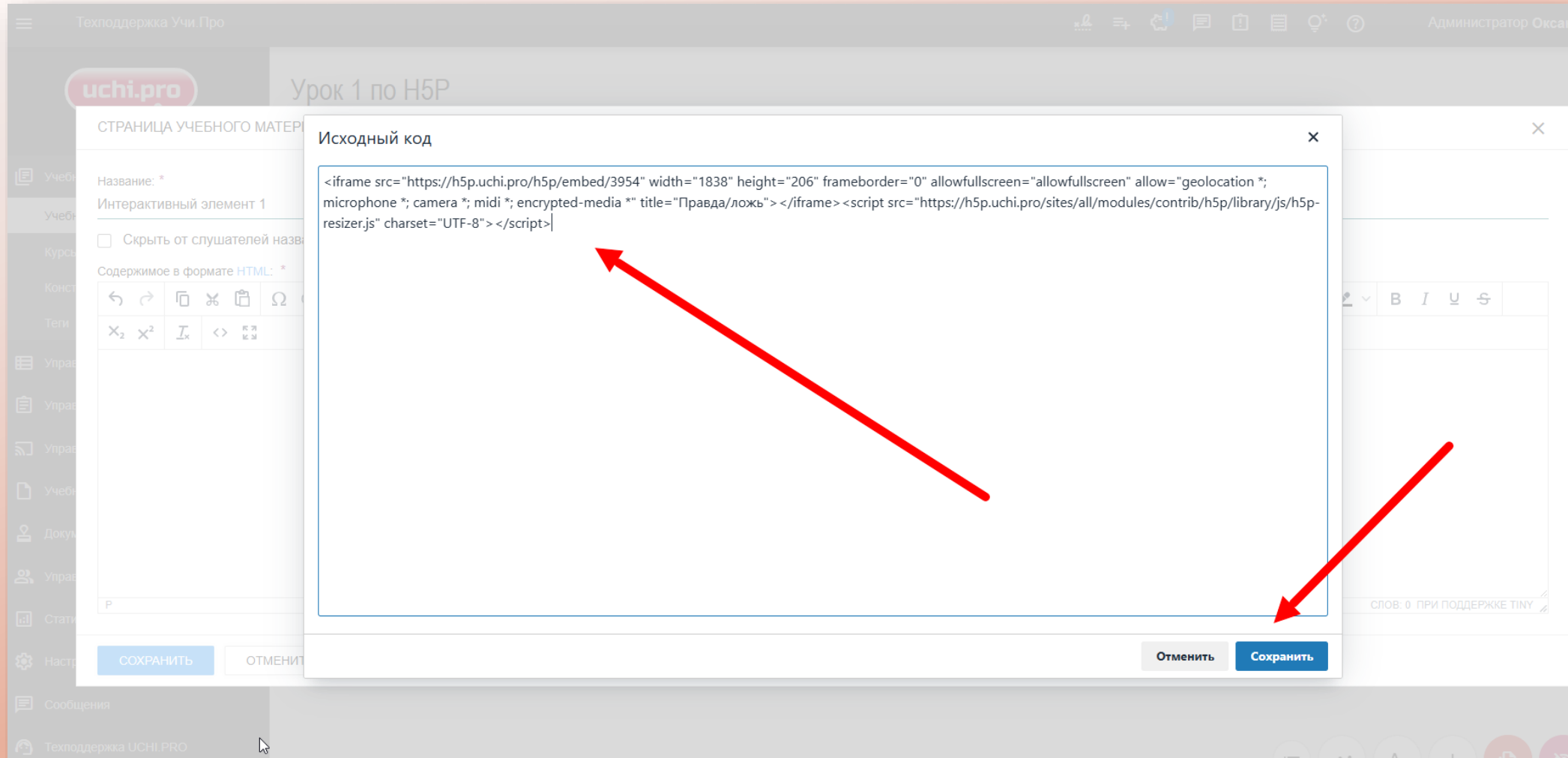
2. Ввести название контента и нажать кнопку «Исходный код»





КАК ВСТАВИТЬ СОЗДАННЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ В СДО УЧИ.ПРО?

3. Вставить в поле полученный в редакторе интерактивных элементов код и нажать «Сохранить»



КАК ВСТАВИТЬ СОЗДАННЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ В СДО УЧИ.ПРО?

4. В поле для вставки содержания контента должен отображаться добавленный элемент

The screenshot displays the Uchi.Pro web application. At the top, the header includes the 'uchi.pro' logo, the lesson title 'Урок 1 по H5P', and the user 'Администратор Оксана'. A sidebar on the left contains navigation links for 'Учебные материалы', 'Курсы', 'Конспекты', 'Темы', 'Управління', 'Документи', 'Управління', 'Статистика', 'Настройки', 'Сообщения', and 'Техподдержка UCHI.PRO'. The main content area shows a modal window titled 'СТРАНИЦА УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА'. Inside the modal, the 'Название' field is filled with 'Интерактивный элемент 1'. Below it, there is a checkbox 'Скрыть от слушателей название страницы'. The 'Содержимое в формате HTML' field contains a simple quiz: '2+2=4' with radio buttons for 'Истина' and 'Ложь', and a 'Проверить' button. A red arrow points from the bottom right towards the 'Проверить' button. At the bottom of the modal are 'СОХРАНИТЬ' and 'ОТМЕНИТЬ' buttons. The bottom of the screen shows a toolbar with various icons for editing and navigation.

КАК ВСТАВИТЬ СОЗДАННЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ В СДО УЧИ.ПРО?

5. Нажать «Сохранить»

The screenshot displays the Uchi.Pro web application interface. A modal window titled "СТРАНИЦА УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА" is open, allowing the user to save an interactive element. The modal contains the following fields and controls:

- Название:** A text input field containing "Интерактивный элемент 1".
- ☐ **Скрыть от слушателей название страницы**
- Содержимое в формате HTML:** A rich text editor with a toolbar containing icons for undo, redo, copy, paste, link, unlink, bold, italic, underline, strikethrough, text color, background color, font size, font family, and text alignment. The editor content shows a math problem: $2+2=4$, followed by two radio button options: "Истина" and "Ложь", and a blue "Проверить" button.
- Buttons:** At the bottom of the modal, there are two buttons: "СОХРАНИТЬ" (Save) and "ОТМЕНИТЬ" (Cancel). A red arrow points to the "СОХРАНИТЬ" button.

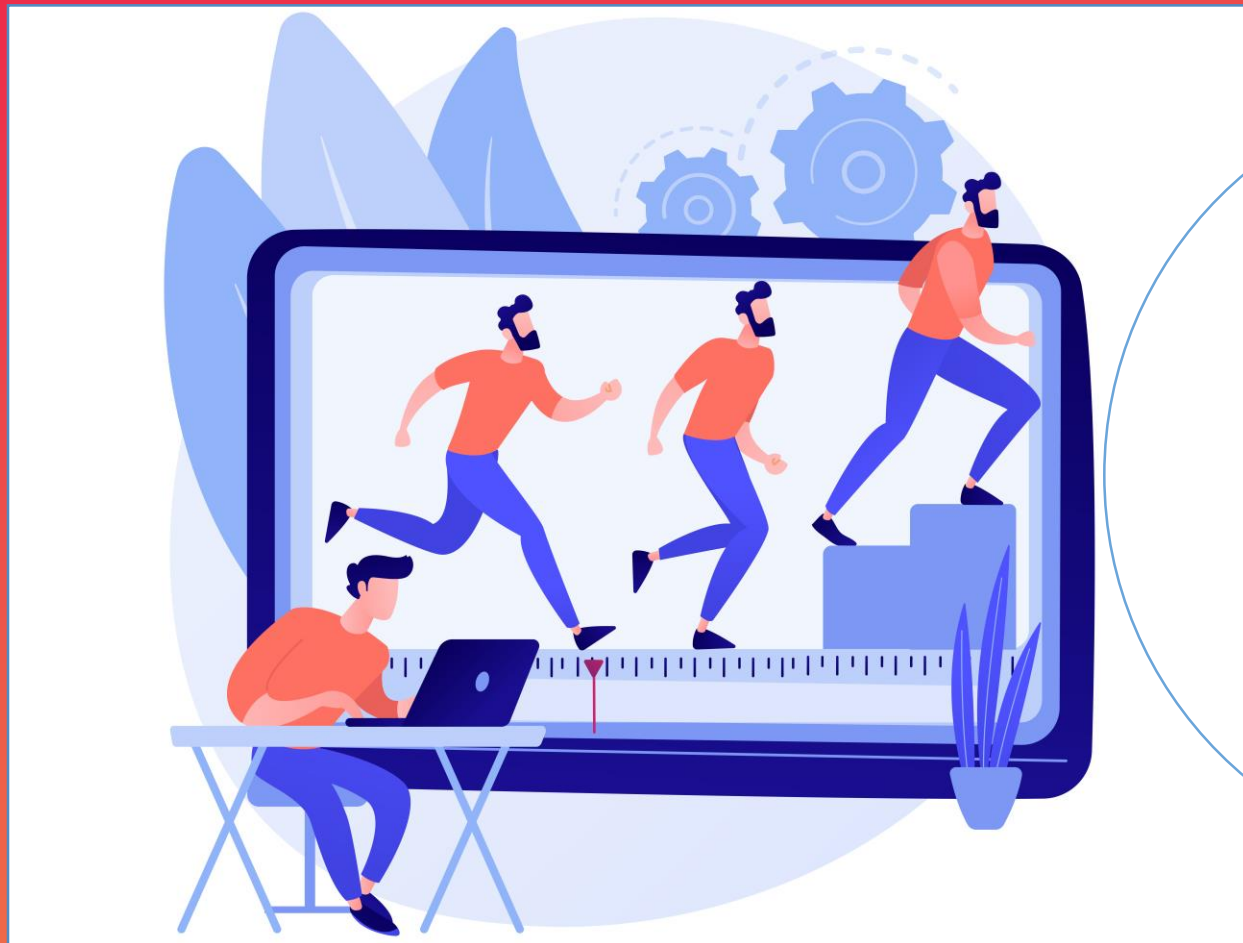
The background interface shows the "Урок 1 по H5P" section, a sidebar with navigation links, and a top header with the user's name "Администратор Оксана".



КАК ВСТАВИТЬ СОЗДАННЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ В СДО УЧИ.ПРО?

Если обновить созданный интерактивный элемент в редакторе интерактивных элементов по ссылке <https://h5p.uchi.pro/>, то этот интерактивный элемент автоматически обновится во всех учебных материалах, куда он добавлен с помощью кода.

Интерактивный элемент можно вставить в СДО не только в виде отдельного контента, но и в начале/середине/конце текста



**Как начать
создавать
виджеты с
помощью H5P**



КАК НАЧАТЬ СОЗДАВАТЬ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ НА H5P.UCHI.PRO?

1. Определите сотрудника, который будет учиться

2. Подайте заявку на использование H5P одним из способов:

- через обращение в техподдержку
- через менеджера
- по э/почте support@uchi.pro

В заявке укажите:

- название организации,
- имя,
- должность,
- адрес э/почты.

3. Получите доступы к личному кабинету для создания интерактивных элементов и к обучающему курсу по созданию интерактивных элементов:

4. Пройдите обучение

5. Осуществите вход [по ссылке](#).

6. Изучите интерфейс

7. Создайте виджет