limeway

UKÁZKA ZDARMA

UČEBNICE TVORBY OBSAHU H5P

# Interaktivní prvky krok za krokem

**Moodle 5.3 LTS**

Kartičky, kvízy, časová osa, obrázky s klikacími body, přetahování a interaktivní video v Moodlu. Šestnáct typů interaktivit na jednom kurzu.



**Pavel Lorenc**

2026

# Interaktivní prvky krok za krokem

## Učebnice tvorby obsahu H5P v LMS Moodle

Moodle 5.3 LTS · 1. vydání, listopad 2026

**UKÁZKA ZDARMA**

Ukázka obsahuje obsah celé učebnice a kapitoly 1 Začínáme a 6 Postup a shrnutí. Čísla stran odpovídají plné verzi. Ukázku můžete zdarma sdílet v nezměněné podobě.

Celou učebnici v PDF se vzorovým kurzem koupíte na **www.limeway.cz/prirucky/moodle-interaktivni-prvky**.

**Autor: Mgr. Pavel Lorenc**
**Vydala Limeway s.r.o.**, Dolní 165/1, 591 01 Žďár nad Sázavou, IČ 04377087
www.limeway.cz · info@limeway.cz · +420 776 089 784

**© 2026 Limeway s.r.o.** Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být bez předchozího písemného souhlasu společnosti Limeway s.r.o. rozmnožována ani šířena jinak, než dovolují licenční podmínky na konci učebnice.

Nezávislá učebnice společnosti Limeway s.r.o. Nejde o oficiální dokumentaci Moodle ani o produkt H5P Group. Moodle™ je ochranná známka Moodle Pty Ltd. H5P je registrovaná ochranná známka společnosti H5P Group AS. Ostatní názvy produktů mohou být ochrannými známkami svých vlastníků.

Snímky obrazovky pocházejí z Moodlu 5.3 se vzhledem Boost. Všechny osoby, kurzy a firmy v ukázkách jsou smyšlené. Učebnice popisuje stav Moodlu ke dni vydání.

# Obsah


1 **Začínáme** 7

Jak s učebnicí pracovat 7
Než začnete 9
Krok 1: Prohlédněte si hotový kurz 9
Krok 2: Ověřte si přístup k bance obsahu 11
Krok 3: Připomeňte si základy ovládání Moodlu 13
Krok 4: Seznamte se s typy interaktivit 14
Shrnutí 15

2 **Banka obsahu a první interaktivita** 16

Než začnete 16
Krok 1: Otevřete banku obsahu 17
Krok 2: Vyberte typ interaktivity 18
Krok 3: Vyplňte nadpis a popis 19
Krok 4: Napište kartičky 20
Krok 5: Uložte a vyzkoušejte interaktivitu 23
Krok 6: Projděte si další akce v bance 25
Shrnutí 27

3 **Interaktivity v kurzu** 28

Než začnete 28
Krok 1: Nahrajte hotový soubor do banky 29
Krok 2: Přejmenujte interaktivitu 30
Krok 3: Vložte interaktivitu na stránku 31
Krok 4: Prohlédněte si stránku 35
Krok 5: Přidejte činnost H5P 35
Krok 6: Uložte činnost a vyzkoušejte ji 39
Shrnutí 41

4 **Rychlé otázky** 42

Než začnete 42
Krok 1: Napište otázku Pravda, nebo nepravda 42
Krok 2: Doplňte zpětnou vazbu 45
Krok 3: Uložte a vyzkoušejte otázku 46
Krok 4: Napište otázku s výběrem z možností 46
Krok 5: Uložte a vyzkoušejte otázku 49
Krok 6: Přidejte otázky do kurzu 50
Shrnutí 51



© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

5 **Práce s textem** 52

Než začnete 52
Krok 1: Vytvořte úlohu s doplňováním slov 53
Krok 2: Uložte a vyzkoušejte doplňování 54
Krok 3: Vytvořte úlohu s označováním slov 55
Krok 4: Uložte a vyzkoušejte označování 56
Krok 5: Vytvořte úlohu s přetahováním slov 57
Krok 6: Uložte a vyzkoušejte přetahování 59
Krok 7: Přidejte úlohy do kurzu 59
Shrnutí 61

6 **Postup a shrnutí** 62

Než začnete 62
Krok 1: Napište kroky postupu 62
Krok 2: Uložte a vyzkoušejte řazení 63
Krok 3: Napište shrnutí 64
Krok 4: Uložte a vyzkoušejte shrnutí 66
Krok 5: Přidejte úlohy do kurzu 66
Shrnutí 67

7 **Obrázky a časová osa** 68

Než začnete 68
Krok 1: Nahrajte obrázek na pozadí 69
Krok 2: Přidejte body na obrázek 70
Krok 3: Uložte a vyzkoušejte obrázek 71
Krok 4: Vytvořte posuvník s obrázky 71
Krok 5: Uložte a vyzkoušejte posuvník 73
Krok 6: Vložte obě interaktivity na stránku 73
Krok 7: Prohlédněte si stránku 75
Krok 8: Vytvořte časovou osu 75
Krok 9: Přidejte události 76
Krok 10: Vyznačte období a zvolte jazyk 78
Krok 11: Uložte a vyzkoušejte časovou osu 80
Krok 12: Vložte časovou osu na stránku 81
Shrnutí 84


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

8 **Úlohy na obrázku** 85

Než začnete 85
Krok 1: Vytvořte úlohu k zamyšlení 85
Krok 2: Uložte a vyzkoušejte úlohu 87
Krok 3: Nahrajte obrázek pro hledání vady 87
Krok 4: Vyznačte místo vady 89
Krok 5: Označte oblast jako správnou 90
Krok 6: Uložte a vyzkoušejte úlohu 92
Krok 7: Vytvořte kartičky s otázkami 92
Krok 8: Uložte a vyzkoušejte kartičky 94
Krok 9: Přidejte úlohy do kurzu 96
Shrnutí 97

9 **Přetahování na obrázek** 98

Než začnete 98
Krok 1: Nastavte pozadí a velikost 99
Krok 2: Přidejte cílové zóny a dlaždice 100
Krok 3: Nastavte dlaždice 102
Krok 4: Určete správné dlaždice v zónách 104
Krok 5: Uložte a vyzkoušejte úlohu 105
Krok 6: Přidejte úlohu do kurzu 107
Shrnutí 108

10 **Interaktivní video** 109

Než začnete 109
Krok 1: Nahrajte video 110
Krok 2: Přidejte do videa otázky 112
Krok 3: Nastavte otázku 113
Krok 4: Přidejte záložky 114
Krok 5: Uložte a vyzkoušejte video 115
Krok 6: Přidejte video do kurzu 116
Shrnutí 117

11 **Známky a výsledky** 118

Než začnete 118
Krok 1: Nastavte známku a pokusy 119
Krok 2: Nastavte podmínky dokončení 121
Krok 3: Vypněte známku u úloh bez bodů 121
Krok 4: Nastavte ostatní činnosti 123
Krok 5: Prohlédněte si pokusy studentů 123
Krok 6: Podívejte se, co vidí student 126
Krok 7: Zkontrolujte knihu známek 127
Krok 8: Zkontrolujte dokončení z pohledu studenta 128
Shrnutí 129


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

12 **Údržba a sdílení** 130

Než začnete 130
Krok 1: Upravte text tlačítka 130
Krok 2: Uložte změnu a zkontrolujte činnost 132
Krok 3: Přeneste interaktivitu do jiného kurzu 133
Krok 4: Zálohujte kurz i s bankou obsahu 134
Krok 5: Myslete na přístupnost 134
Časté potíže 135
Shrnutí 135

13 **Váš vlastní kurz** 136

Začněte tím, co se má student naučit 136
Který typ kdy použít 136
Jak řadit položky v sekci 137
Než kurz otevřete studentům 138
Shrnutí 138

 **Vzorový kurz** 139

§ **Licenční podmínky** 144


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

01

KAPITOLA 1

# Začínáme

Hotový kurz Reklamace v praxi, potřebná oprávnění, základy ovládání Moodlu a přehled typů interaktivit.

V TÉTO KAPITOLE


Jak s učebnicí pracovat 7
Než začnete 9
Krok 1: Prohlédněte si hotový kurz 9
Krok 2: Ověřte si přístup k bance obsahu 11
Krok 3: Připomeňte si základy ovládání Moodlu 13
Krok 4: Seznamte se s typy interaktivit 14
Shrnutí 15


H5P vám umožní vytvářet v Moodlu interaktivní prvky: kvízy, otočné kartičky, časovou osu, obrázky s klikacími body, přetahování nebo video, které se zastaví a položí studentovi otázku. Nemusíte k tomu umět programovat ani kupovat žádný další nástroj. V této učebnici si krok za krokem vyzkoušíte šestnáct typů interaktivit.

Nejprve se podíváte, jak bude vypadat kurz, který podle učebnice vytvoříte. Pak si ověříte, že máte potřebná oprávnění, a připomenete si několik základních úkonů v Moodlu. Nakonec si projdete přehled typů interaktivit, se kterými budete pracovat.

## Jak s učebnicí pracovat

Ve všech kapitolách budete pracovat s jedním kurzem: **Reklamace v praxi**. Prodavači a pracovníci zákaznické podpory si v něm procvičí vyřizování reklamací. Kurz připravuje Monika Sládková, která ve firmě vytváří e-learningové kurzy v Moodlu. Správce stránek jí ho založil a zapsal ji do něj jako učitelku. Kurz má čtyři sekce a zatím v něm je jen uvítací text. V každé kapitole do něj Monika přidá další interaktivity.

Můžete postupovat přesně podle učebnice, nebo rovnou vytvářet interaktivity pro svůj kurz s vlastními texty. Postup je v obou případech stejný. Všechny texty, obrázky a video z učebnice najdete v **podkladech ke cvičení**, takže nemusíte nic přepisovat ani kreslit. V podkladech je také každá hotová interaktivita jako soubor *.h5p*, se kterým můžete porovnat svou práci, a celý hotový kurz jako záloha Moodlu. Jak kurz obnovíte ve svém Moodlu, popisuje příloha *Vzorový kurz* s. 139 na konci učebnice.


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

**TIP**

**Znáte Moniku z učebnice Tvorba kurzu krok za krokem?** V ní Monika vytvořila kurz Vyřizování reklamací. Teď pro stejné studenty připravuje navazující kurz, ve kterém si vyřizování reklamací procvičí. Obě učebnice spojuje stejné téma, jsou ale na sobě nezávislé. Tuto učebnici zvládnete i bez té první.

Kapitoly 2 a 3 vysvětlují základy: co je banka obsahu a jak přidáte interaktivitu do kurzu. Kapitoly 4 až 10 popisují vždy jeden až tři typy interaktivit a můžete je číst v libovolném pořadí. Když některou přeskočíte, nahrajte si její hotové interaktivity do banky obsahu ze složky *hotove-ulohy* v podkladech a přidejte je do kurzu. Budete je potřebovat v kapitolách 11 a 12. Kapitola 11 se věnuje známkám a výsledkům studentů, kapitola 12 úpravám a sdílení hotových interaktivit. Kapitola 13 vám pomůže s vlastním kurzem: poradí, který typ interaktivity kdy použít a co zkontrolovat, než kurz otevřete studentům.

Kapitoly 2 až 12 začínají krátkým úvodem a částí **Než začnete**. Následují jednotlivé kroky se snímky obrazovky. U každé nové interaktivity se nejdřív dočtete, k čemu studentům v kurzu poslouží, a potom ji krok za krokem vytvoříte. Na jejich konci najdete rámeček **Ve vašem kurzu** a shrnutí v tabulce.

| Zápis | Význam |
|---|---|
| **Uložit** | Tučně jsou psané názvy tlačítek, odkazů, polí a nabídek přesně tak, jak je uvidíte na obrazovce. |
| **Další** → **Banka obsahu** | Postup v nabídkách: klikněte postupně na jednotlivé položky. |
| *Pojmy reklamace* | Kurzívou jsou psané texty, které napíšete do polí, názvy souborů a názvy kapitol učebnice. |
| Čísla na snímcích obrazovky | Odpovídají číslům v seznamu pod snímkem. |

**TIP**

Tip vám ušetří práci nebo poradí, jak něco udělat lépe.

**UPOZORNĚNÍ**

Upozornění vás varuje před krokem, ve kterém se snadno udělá chyba, nebo vám řekne, co je potřeba domluvit se Správcem stránek.

**VE VAŠEM KURZU**

Tento rámeček vám pomůže přenést kapitolu do vlastního kurzu. Najdete v něm otázky, podle kterých se rozhodnete, co z kapitoly použijete ve svém kurzu, a úlohu **Zkuste sami**, kterou uděláte bez podrobného návodu.

Snímky obrazovky pocházejí z Moodlu 5.3 se standardním vzhledem Boost. Váš Moodle se může lišit logem a barvami. Názvy typů interaktivit jsou v Moodlu anglicky, ale formuláře, ve kterých interaktivity vytváříte, jsou většinou v češtině. Když v překladu něco chybí, učebnice vás na to upozorní.


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

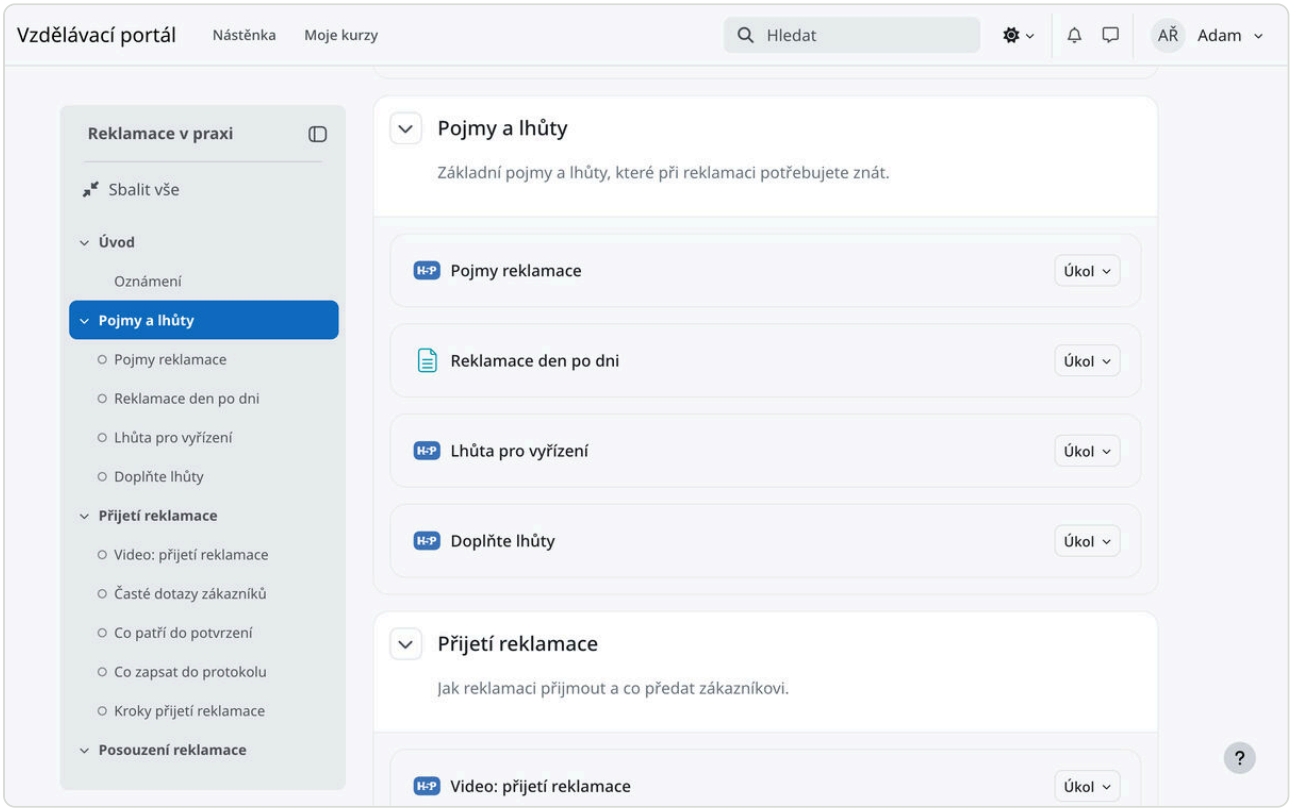
# Než začnete

Budete potřebovat:

- **Kurz, ve kterém máte roli Učitel.** S touto rolí můžete v kurzu používat banku obsahu a přidávat činnosti H5P. Nejlépe se cvičí v prázdném kurzu, do kterého studenti zatím nemají přístup. Pokud takový kurz nemáte, požádejte o něj Správce stránek.
- **Moodle s povoleným H5P.** Ve standardní instalaci Moodlu je H5P zapnuté. Správce stránek ho ale může vypnout nebo povolit jen některé typy interaktivit.
- **Zkušební studentský účet** zapsaný do vašeho kurzu. Budete ho potřebovat v kapitole *Známky a výsledky* s. 118, protože sestava pokusů a kniha známek ukazují jen studenty. Požádejte o něj Správce stránek.
- **Podklady ke cvičení** stažené a rozbalené ve svém počítači.
- **30–60 minut vašeho času** na každou kapitolu. Kapitola *Obrázky a časová osa* s. 68 je delší. Vyhraďte si na ni 90 minut.

## Krok 1 Prohlédněte si hotový kurz

Takto vypadá hotový kurz Reklamace v praxi z pohledu studenta:

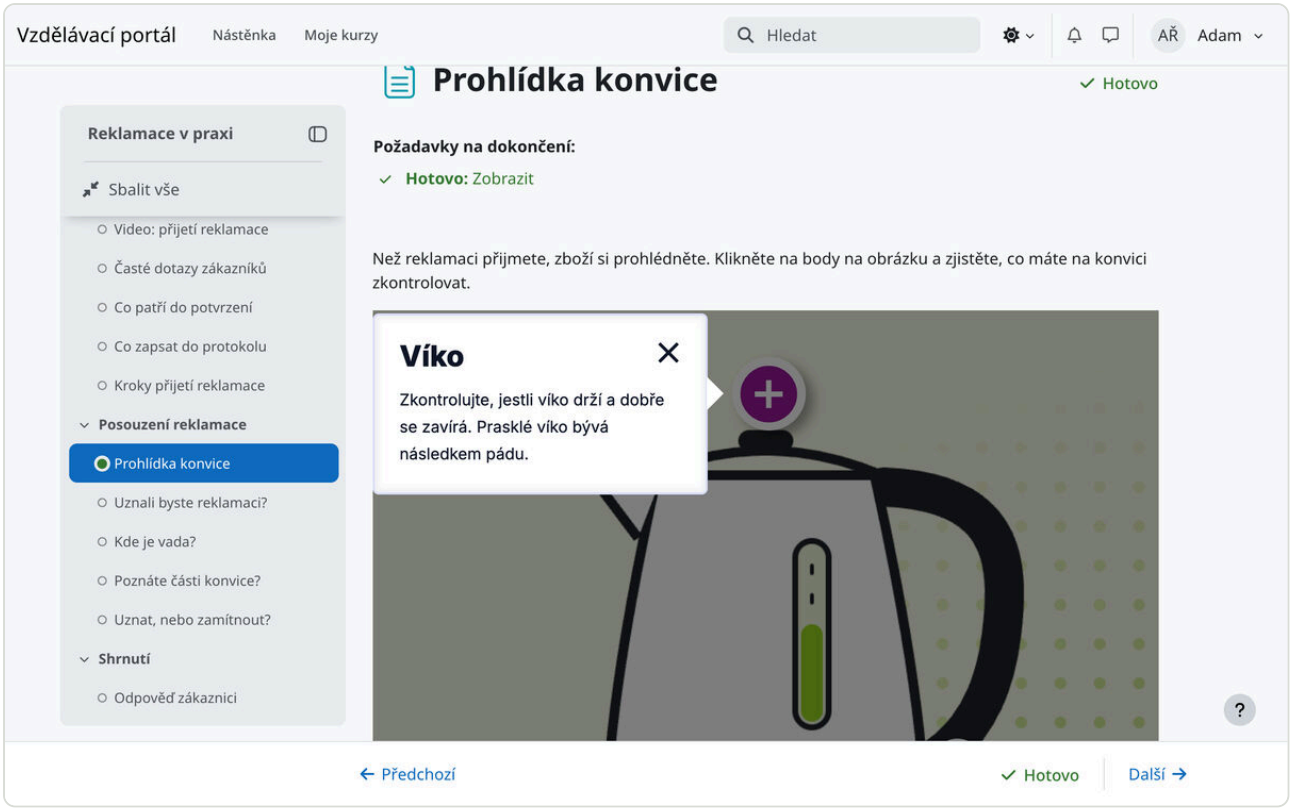



**Obrázek 1.1** Hotový kurz Reklamace v praxi z pohledu studenta

V každé sekci je několik činností H5P, které poznáte podle ikony H5P. Další interaktivity jsou vložené přímo na stránkách. Všechny úlohy jsou krátké. Student každou zvládne za 2–3 minuty a může si ji zopakovat.

Na stránce Prohlídka konvice například student kliká na body na obrázku a dozvídá se, co má na reklamovaném zboží zkontrolovat.


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena




**Obrázek 1.2** Obrázek s klikacími body na stránce

Monika si kurz rozmyslela předem. Ke každé sekci si napsala, co se v ní má student naučit, a podle toho vybrala interaktivity. Tabulka ukazuje celý kurz. Až budete hotovi, zkontrolujte podle ní, že vám v kurzu nic nechybí.

| Sekce | Položka v kurzu | Typ interaktivity | V kurzu jako | Kapitola |
|---|---|---|---|---|
| Pojmy a lhůty | Pojmy reklamace | Dialog Cards | činnost H5P | *Banka obsahu a první interaktivita* **s. 16** |
| | Reklamace den po dni | Timeline | stránka | *Obrázky a časová osa* **s. 68** |
| | Lhůta pro vyřízení | True/False Question | činnost H5P | *Rychlé otázky* **s. 42** |
| | Doplňte lhůty | Fill in the Blanks | činnost H5P | *Práce s textem* **s. 52** |
| Přijetí reklamace | Video: přijetí reklamace | Interactive Video | činnost H5P | *Interaktivní video* **s. 109** |
| | Časté dotazy zákazníků | Accordion | stránka | *Interaktivity v kurzu* **s. 28** |
| | Co patří do potvrzení | Multiple Choice | činnost H5P | *Rychlé otázky* **s. 42** |
| | Co zapsat do protokolu | Mark the Words | činnost H5P | *Práce s textem* **s. 52** |
| | Kroky přijetí reklamace | Sort the Paragraphs | činnost H5P | *Postup a shrnutí* **s. 62** |


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

| Sekce | Položka v kurzu | Typ interaktivity | V kurzu jako | Kapitola |
|---|---|---|---|---|
| Posouzení reklamace | Prohlídka konvice | Image Hotspots a Agamotto | stránka | *Obrázky a časová osa* s. 68 |
| | Uznali byste reklamaci? | Guess the Answer | činnost H5P | *Úlohy na obrázku* s. 85 |
| | Kde je vada? | Find the Hotspot | činnost H5P | *Úlohy na obrázku* s. 85 |
| | Poznáte části konvice? | Flashcards | činnost H5P | *Úlohy na obrázku* s. 85 |
| | Uznat, nebo zamítnout? | Drag and Drop | činnost H5P | *Přetahování na obrázek* s. 98 |
| Shrnutí | Odpověď zákaznici | Drag the Words | činnost H5P | *Práce s textem* s. 52 |
| | Shrnutí kurzu | Summary | činnost H5P | *Postup a shrnutí* s. 62 |

Sekce začínají výkladem a úlohy jsou až za ním. Výjimkou je poslední sekce Shrnutí, ve které jsou jen dvě závěrečné úlohy. Proto je video první položkou sekce Přijetí reklamace, i když ho vytvoříte až v jedné z posledních kapitol.



**TIP**

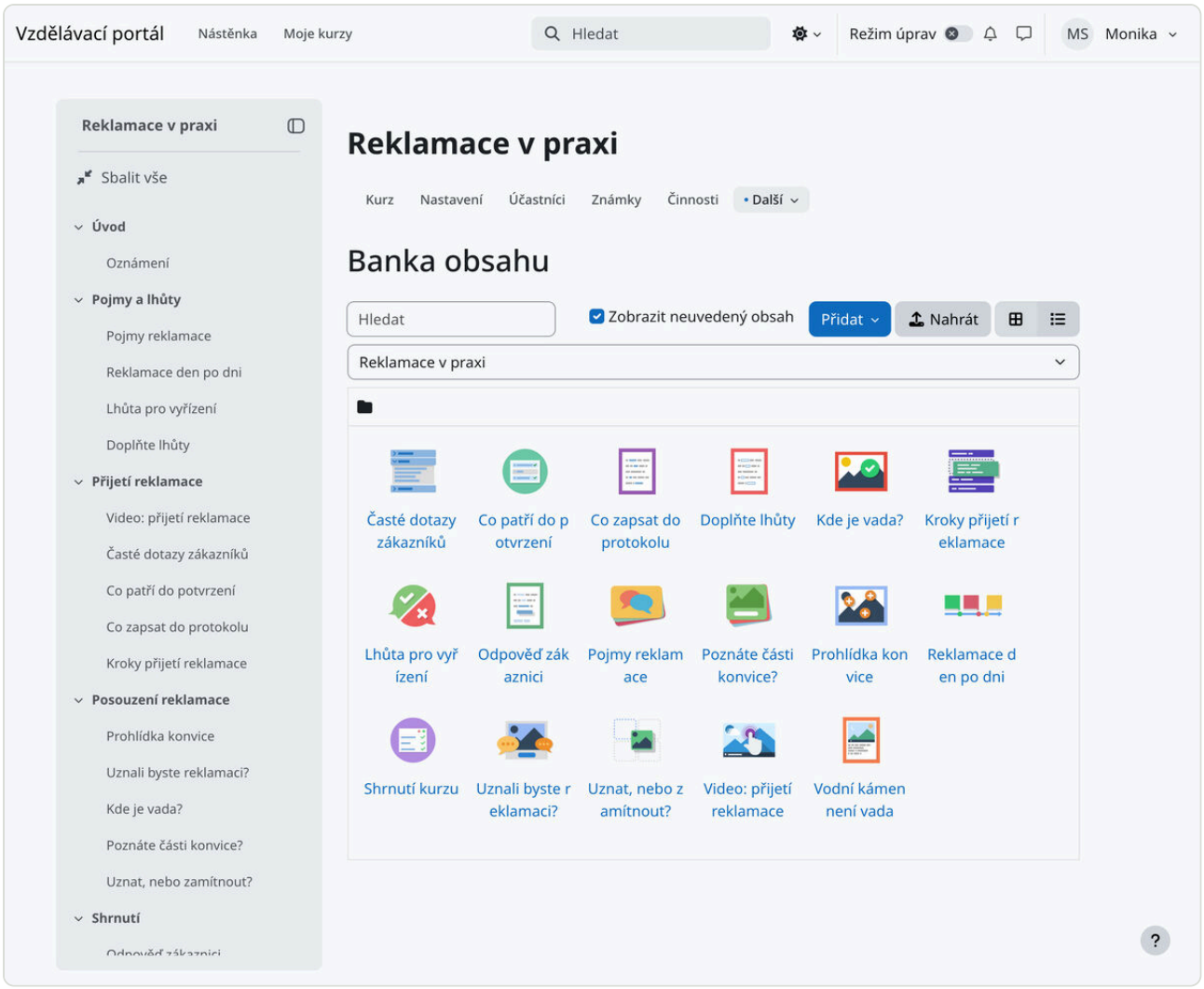
Chcete si úlohy nejdřív vyzkoušet jako student? Požádejte Správce stránek o dva prázdné kurzy. Do jednoho si obnovte hotový kurz podle přílohy *Vzorový kurz* s. 139 , ve druhém budete pracovat podle učebnice.

## Krok 2 Ověřte si přístup k bance obsahu

Otevřete svůj kurz a v nabídce nad obsahem kurzu klikněte na **Další** → **Banka obsahu**. V bance obsahu se interaktivity H5P vytvářejí a ukládají. Na snímku je banka hotového kurzu Reklamace v praxi se


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

sedmnácti interaktivitami, které podle učebnice postupně vytvoříte nebo nahrajete.



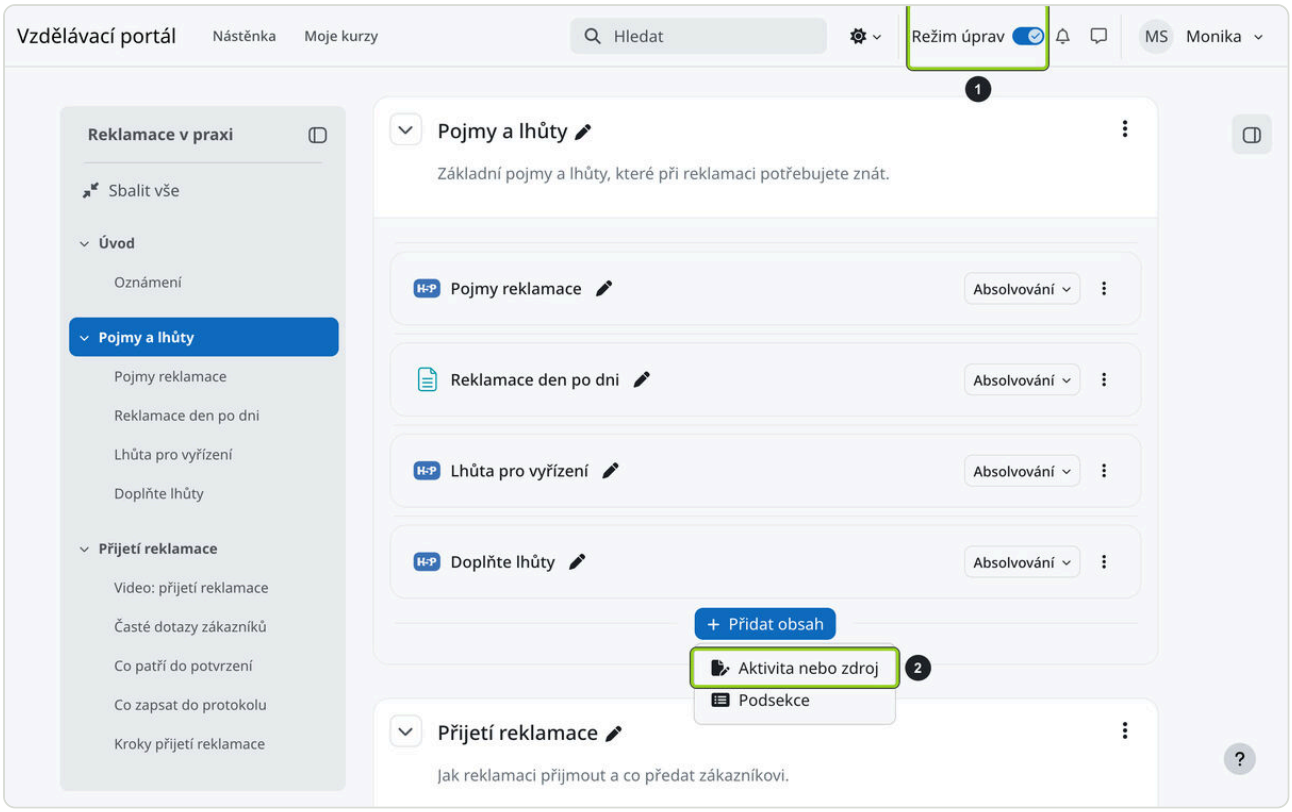

**Obrázek 1.3** Banka obsahu hotového kurzu

Ve vaší bance obsahu musí být tlačítka **Přidat** a **Nahrát**. Pokud je nevidíte nebo pokud v nabídce **Další** chybí položka **Banka obsahu**, nemáte v kurzu potřebná oprávnění. Požádejte Správce stránek o roli **Učitel** v kurzu a o přístup k bance obsahu.


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

# Krok 3 Připomeňte si základy ovládání Moodlu

Z běžné práce s Moodlem budete v učebnici potřebovat jen tři věci.

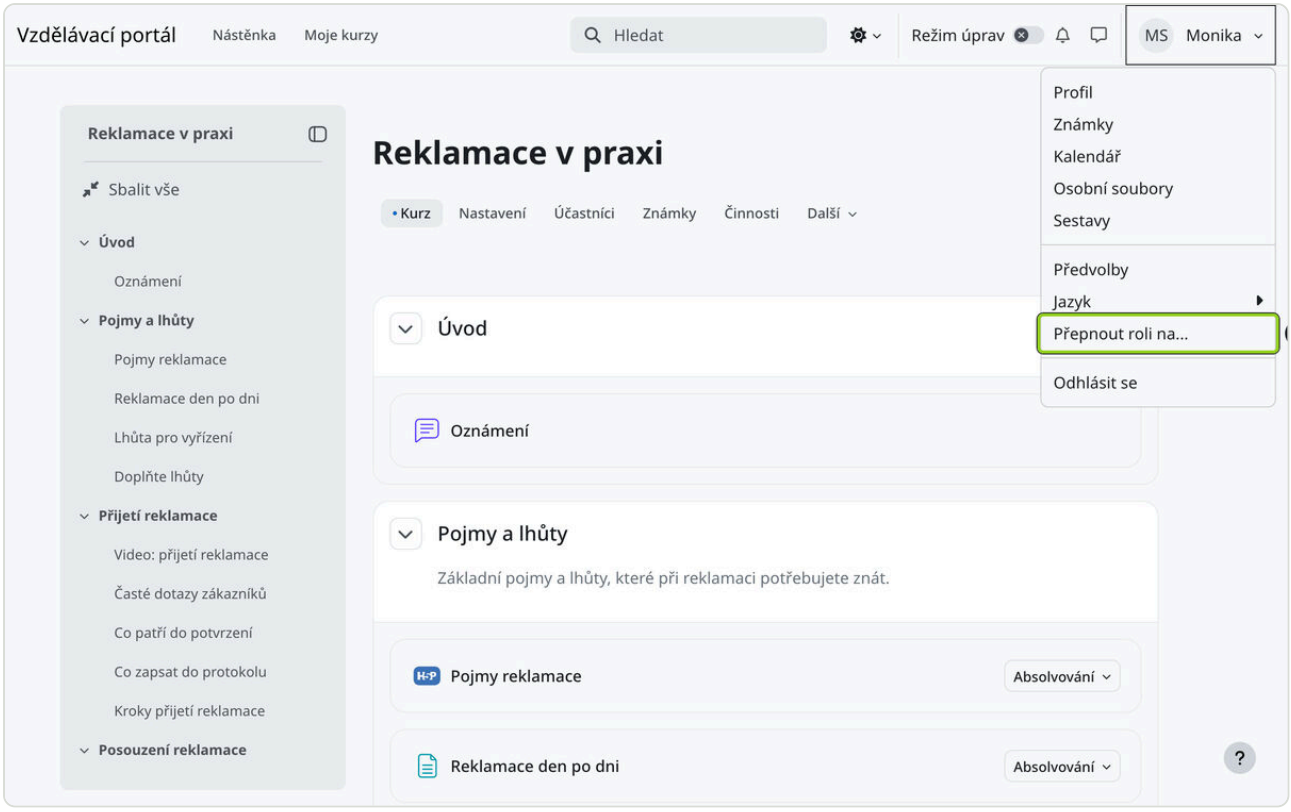



**Obrázek 1.4** Režim úprav a Přidat obsah

1. Přepínačem **Režim úprav** vpravo nahoře zapnete úpravy kurzu. Bez něj do kurzu nic nepřidáte.
2. V každé sekci je tlačítko **Přidat obsah**. Klikněte na něj a zvolte **Aktivita nebo zdroj**. Otevře se nabídka činností a studijních materiálů, ve které najdete i položky **H5P** a **Stránka**.

Třetí věcí je přepnutí role, díky kterému uvidíte kurz stejně jako student. Klikněte vpravo nahoře na své jméno, zvolte **Přepnout roli na…** a pak **Student**.


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena




**Obrázek 1.5** Přepnutí role v uživatelské nabídce

Do své role se vrátíte ve stejné nabídce volbou **Vrátit se k mé obvyklé roli**.

V přepnuté roli si můžete každou úlohu vyřešit jako student. Moodle váš pokus zapíše, v sestavě pokusů ani v knize známek ho ale potom neuvidíte. Na kontrolu výsledků proto potřebujete zkušební studentský účet.

Podrobný popis Moodlu najdete v **Příručce pro tvůrce kurzů**, kterou společnost Limeway s.r.o. nabízí zdarma na www.limeway.cz/prirucky. Jak vytvořit celý kurz od začátku, popisuje učebnice **Tvorba kurzu krok za krokem**.

## Krok 4 Seznamte se s typy interaktivit

V učebnici budete pracovat se sedmnácti typy interaktivit. V bance obsahu je najdete v nabídce **Přidat** pod anglickými názvy.

| Typ interaktivity | Co to je | Hodnotí se | Kapitola |
|---|---|---|---|
| **Dialog Cards** | Otočné kartičky | ne | *Banka obsahu a první interaktivita* s. 16 |
| **Accordion** | Rozbalovací panely | ne | *Interaktivity v kurzu* s. 28 |
| **True/False Question** | Pravda, nebo nepravda | ano | *Rychlé otázky* s. 42 |
| **Multiple Choice** | Výběr z možností | ano | *Rychlé otázky* s. 42 |
| **Fill in the Blanks** | Doplňování slov do textu | ano | *Práce s textem* s. 52 |
| **Mark the Words** | Označování slov v textu | ano | *Práce s textem* s. 52 |


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

| Typ interaktivity | Co to je | Hodnotí se | Kapitola |
|---|---|---|---|
| **Drag the Words** | Přetahování slov do textu | ano | *Práce s textem* s. 52 |
| **Sort the Paragraphs** | Řazení odstavců | ano | *Postup a shrnutí* s. 62 |
| **Summary** | Výběr správných tvrzení do shrnutí | ano | *Postup a shrnutí* s. 62 |
| **Image Hotspots** | Obrázek s klikacími body | ne | *Obrázky a časová osa* s. 68 |
| **Agamotto** | Prolínání obrázků posuvníkem | ne | *Obrázky a časová osa* s. 68 |
| **Timeline** | Časová osa s událostmi | ne | *Obrázky a časová osa* s. 68 |
| **Guess the Answer** | Obrázek s otázkou a skrytou odpovědí | ne | *Úlohy na obrázku* s. 85 |
| **Find the Hotspot** | Hledání správného místa na obrázku | ano | *Úlohy na obrázku* s. 85 |
| **Flashcards** | Kartičky, ke kterým student píše odpověď | ano | *Úlohy na obrázku* s. 85 |
| **Drag and Drop** | Přetahování na obrázek | ano | *Přetahování na obrázek* s. 98 |
| **Interactive Video** | Video s otázkami a záložkami | ano | *Interaktivní video* s. 109 |

Interaktivitu typu Accordion vytvářet nebudete. Do banky obsahu ji nahrajete jako hotový soubor od kolegy. Interaktivity ostatních šestnácti typů vytvoříte sami.

## Shrnutí

| Co | K čemu |
|---|---|
| Role **Učitel** v kurzu | Stačí pro práci s bankou obsahu i s činností H5P. |
| **Další → Banka obsahu** | Místo, kde interaktivity vznikají. Když vidíte tlačítka **Přidat** a **Nahrát**, máte potřebná oprávnění. |
| Podklady ke cvičení | Texty, obrázky, video a hotové soubory *.h5p*. |
| **Přepnout roli na… → Student** | Kurz uvidíte stejně jako student. |
| Zkušební studentský účet | Jeho pokusy a známky uvidíte v sestavě pokusů a v knize známek. |
| Příručka pro tvůrce kurzů | Podrobný popis Moodlu, zdarma na www.limeway.cz/prirucky. |


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

06

KAPITOLA 6

# Postup a shrnutí

Řazení kroků pracovního postupu (Sort the Paragraphs) a shrnutí sestavené ze správných tvrzení (Summary).

V TÉTO KAPITOLE


Než začnete 62
Krok 1: Napište kroky postupu 62
Krok 2: Uložte a vyzkoušejte řazení 63
Krok 3: Napište shrnutí 64
Krok 4: Uložte a vyzkoušejte shrnutí 66
Krok 5: Přidejte úlohy do kurzu 66
Shrnutí 67


Pracovní postup si student nejlépe zapamatuje, když jeho kroky sám seřadí. Podobně funguje shrnutí kurzu: student ho sestaví tak, že postupně vybírá správná tvrzení. V této kapitole vytvoříte obě úlohy. V první student seřadí kroky přijetí reklamace, ve druhé sestaví závěrečné shrnutí kurzu. Formuláře obou typů jsou celé v češtině a každou úlohu vytvoříte asi za 10 minut.

## Než začnete

Připravte si:

- **Kroky postupu** ve správném pořadí. V našem kurzu je to pět kroků přijetí reklamace.
- **Tvrzení do shrnutí:** ke každé myšlence jedno správné a dvě chybná tvrzení. V našem kurzu jsou to čtyři sady tvrzení.

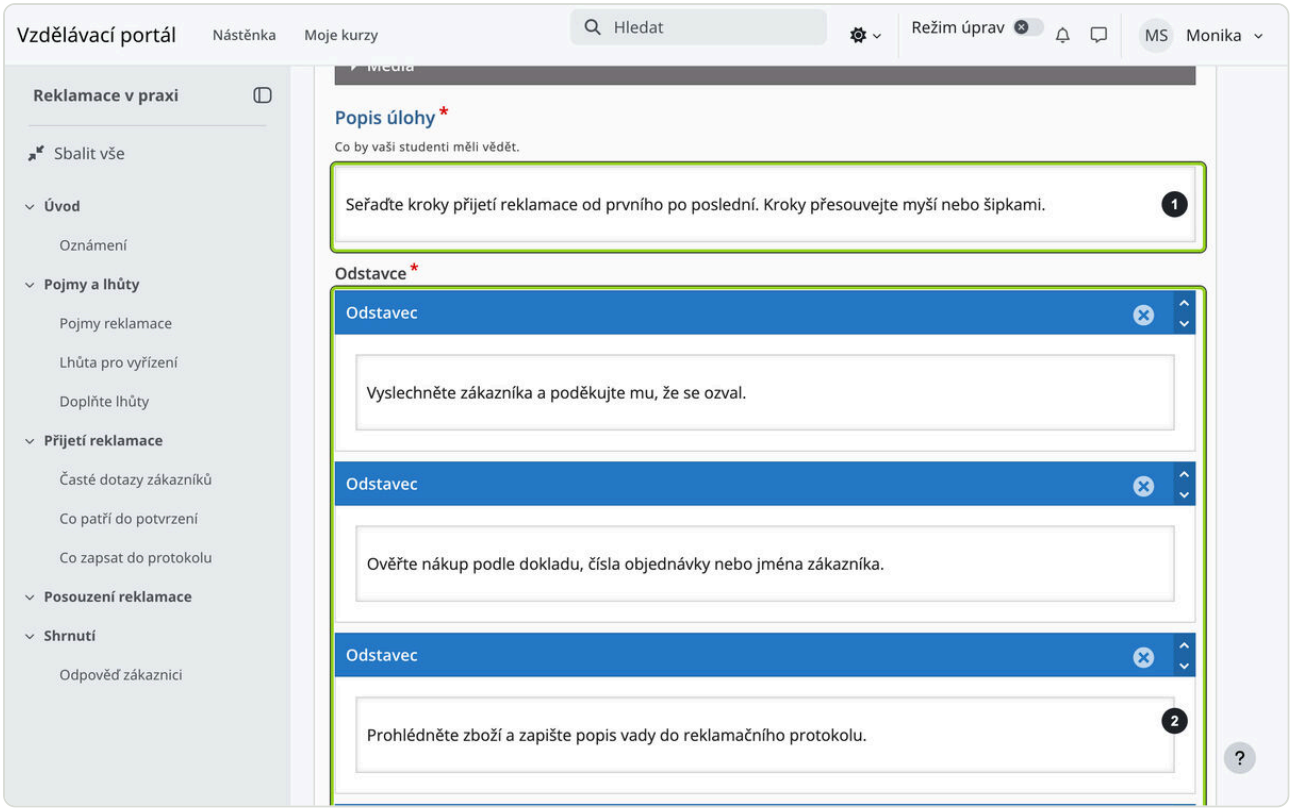
Texty najdete v podkladech ke cvičení v souboru *kapitola-06-texty.txt*.

## Krok 1 Napište kroky postupu

Přijetí reklamace má v našem kurzu pět kroků a záleží na jejich pořadí. Nákup se například ověřuje dřív, než se vyplňuje protokol. V úloze s řazením si student pořadí sestaví sám a po kontrole hned vidí, který krok má na špatném místě.

V bance obsahu klikněte na **Přidat** a zvolte **Sort the Paragraphs**. Do pole **Nadpis** napište *Kroky přijetí reklamace*.


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena




**Obrázek 6.1** Formulář řazení odstavců

1. Do pole **Popis úlohy** napište *Seřaďte kroky přijetí reklamace od prvního po poslední. Kroky přesouvejte myší nebo šipkami.*
2. V části **Odstavce** napište kroky ve správném pořadí, každý krok do samostatného pole **Odstavec**. Ve formuláři jsou připravená tři pole, další dvě přidáte tlačítkem **Přidat :entitu** pod seznamem.

Kroky vždy pište ve správném pořadí. Studentům je H5P zamíchá samo.

V části **Nastavení chování** jsou dvě volby, které rozhodují o bodech:

- Volbu **Bodovací režim** nechte beze změny. Ve výchozím režimu získá student bod za každý krok, který je na správném místě. Druhý režim dává bod za každou dvojici kroků, které jdou správně za sebou.
- Volbu **Použití sankcí** vypněte. Je zapnutá už ve výchozím nastavení a za každý krok na špatném místě ubere studentovi bod. U cvičné úlohy je to příliš přísné: když student prohodí jen dva sousední kroky, zbude mu 1 bod z 5. Bez sankcí dostane za stejnou chybu 3 body z 5.

**UPOZORNĚNÍ**

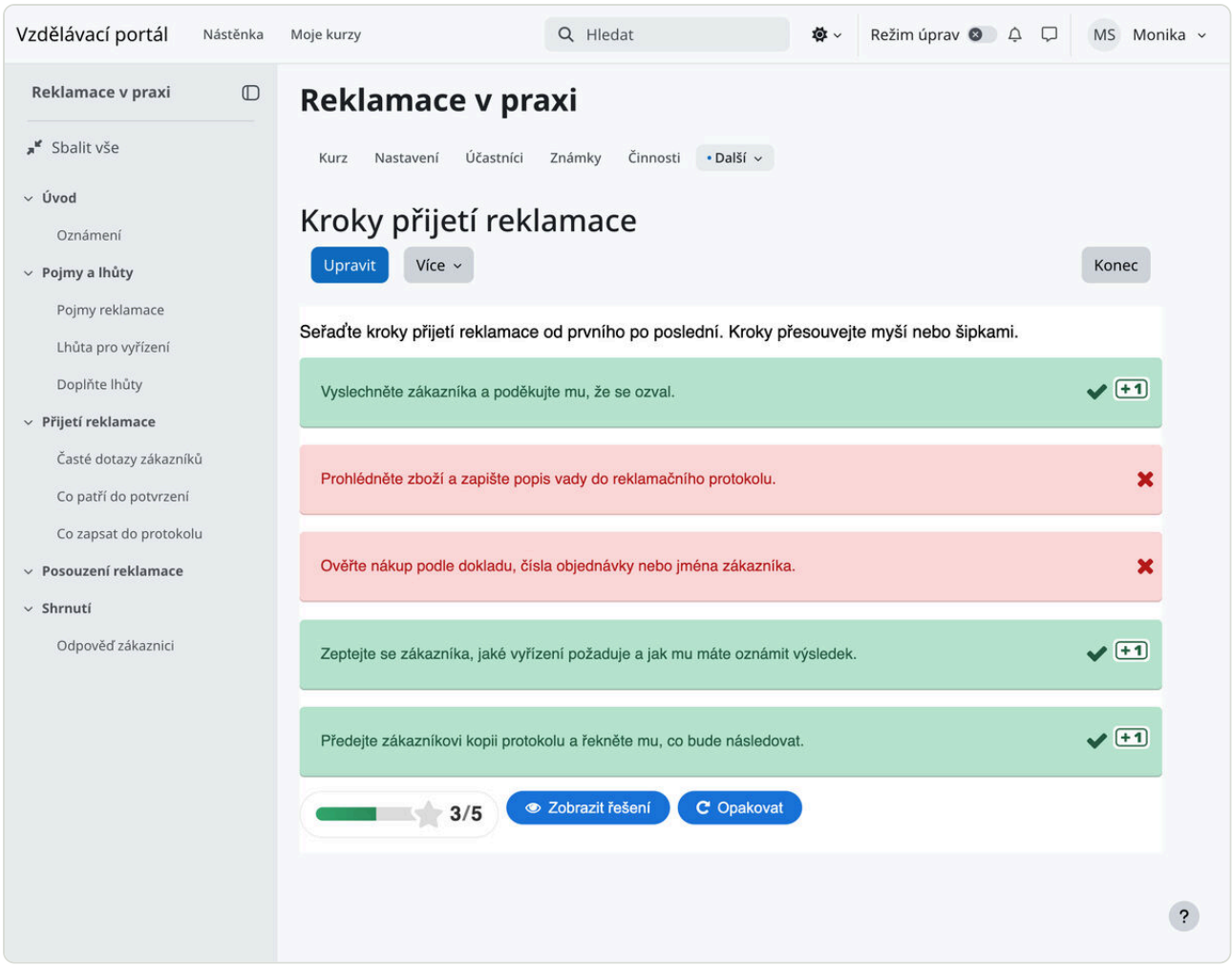
V českém překladu jsou názvy obou bodovacích režimů prohozené. Výchozí režim, který hodnotí každý krok na správném místě, se v seznamu jmenuje **Správná sekvence**. Režim, který hodnotí dvojice kroků, se jmenuje **Správně umístěný odstavec**. Řiďte se tím, co režim dělá, ne jeho názvem.

## Krok 2 Uložte a vyzkoušejte řazení

Klikněte na **Uložit**. V náhledu jsou kroky zamíchané. Seřaďte je správně, jen druhý a třetí krok nechte


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

prohozené. Pak klikněte na **Zkontrolovat**.




**Obrázek 6.2** Vyhodnocené řazení

Kroky na správném místě jsou zelené a každý přidal bod. Dva prohozené kroky jsou červené. Student získal 3 body z 5. Se zapnutými sankcemi by mu zbyl jediný bod. Kroky se přesouvají myší nebo šipkami, které jsou u každého kroku. Šipky se hodí na mobilu a při ovládání klávesnicí.

**TIP**

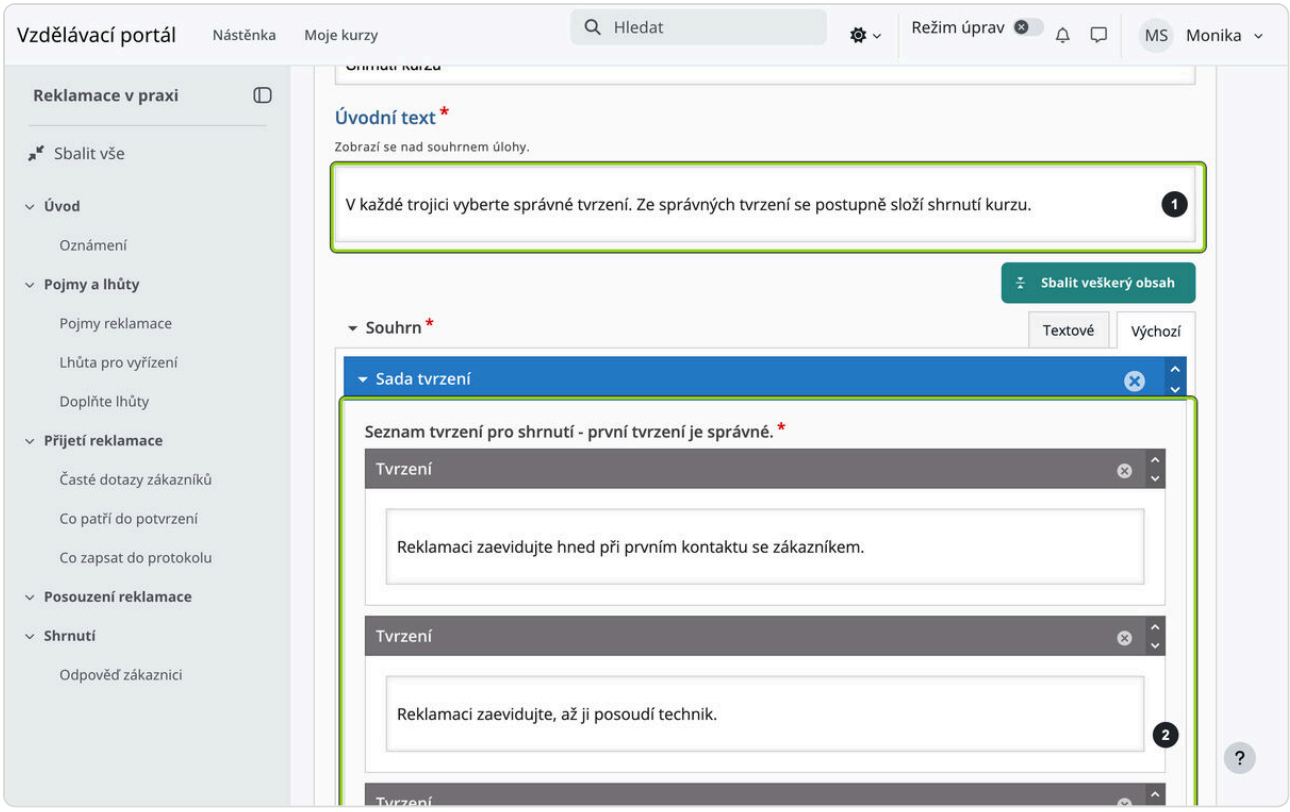
Řazení používejte jen u postupů, ve kterých na pořadí opravdu záleží. Kdyby šlo některé kroky prohodit, H5P by studentovi započítalo chybu, i když postupoval správně. V našem postupu se na požadavek zákazníka ptáte až po prohlídce zboží, protože teprve potom víte, o jakou vadu jde.

## Krok 3 Napište shrnutí

Na konci kurzu si má student zopakovat to nejdůležitější. Kdybyste mu shrnutí jen napsali, přelétl by ho očima. V úloze typu Summary si ho sestaví sám: čtyřikrát vybere správné tvrzení a na konci má před sebou čtyři věty, které si má z kurzu odnést.

V bance obsahu klikněte na **Přidat** a zvolte **Summary**. Do pole **Nadpis** napište *Shrnutí kurzu*.


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena




**Obrázek 6.3** Formulář shrnutí se sadou tvrzení

1. Do pole **Úvodní text** napište pokyn *V každé trojici vyberte správné tvrzení. Ze správných tvrzení se postupně složí shrnutí kurzu.*
2. V části **Souhrn** je připravená první **Sada tvrzení**. Do prvního pole **Tvrzení** napište správné tvrzení, do dalších polí chybná. Popisek nad seznamem připomíná, že první tvrzení je vždy správné. Třetí tvrzení přidáte tlačítkem **Přidat :entitu** uvnitř sady.

Další sady tvrzení přidáte tlačítkem **Přidat :entitu** pod poslední sadou. Naše shrnutí má čtyři sady:

| Správné tvrzení | Chybná tvrzení |
|---|---|
| *Reklamaci zaevidujte hned při prvním kontaktu se zákazníkem.* | … až ji posoudí technik. / … stačí zaevidovat do týdne. |
| *Lhůta 30 dnů běží od přijetí reklamace.* | … od posouzení technikem. / … od odeslání zboží do servisu. |
| *Vodní kámen v konvici není vada, ale následek běžného používání.* | … je důvod k výměně konvice. / … je vada, kterou opravíme zdarma. |
| *Když reklamaci zamítnete, vysvětlete zákazníkovi proč.* | … stačí to zákazníkovi oznámit. / Zamítnutí vysvětlete jen tehdy, když se zákazník zeptá. |

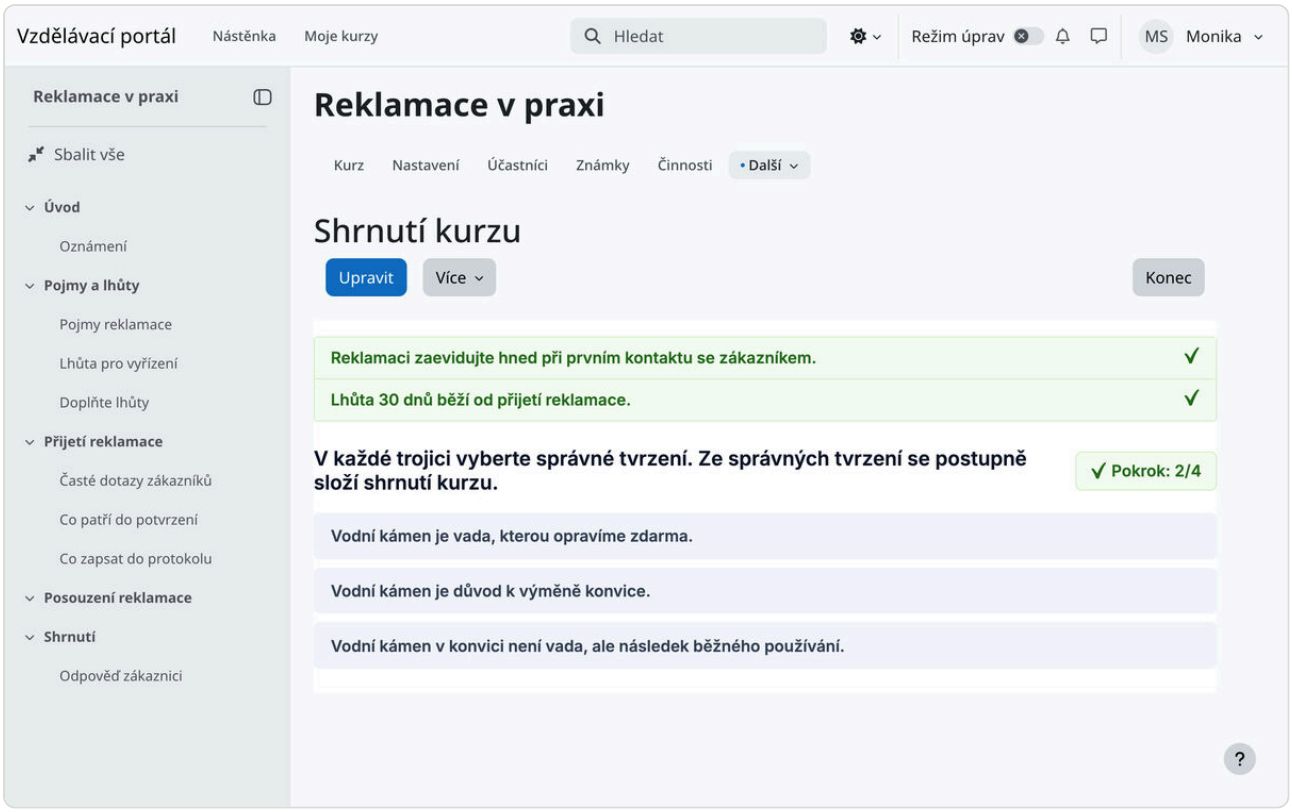
Tři tečky zastupují začátek věty. Úplné znění všech tvrzení najdete v podkladech.

Přepínačem **Textové** nad seznamem můžete všechna tvrzení napsat do jednoho textového pole. Pokud raději píšete souvislý text, ušetříte si tím klikání.


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

## Krok 4 Uložte a vyzkoušejte shrnutí

Klikněte na **Uložit**. V náhledu vyberte správné tvrzení v první a ve druhé sadě.




**Obrázek 6.4** Shrnutí po vybrání dvou správných tvrzení

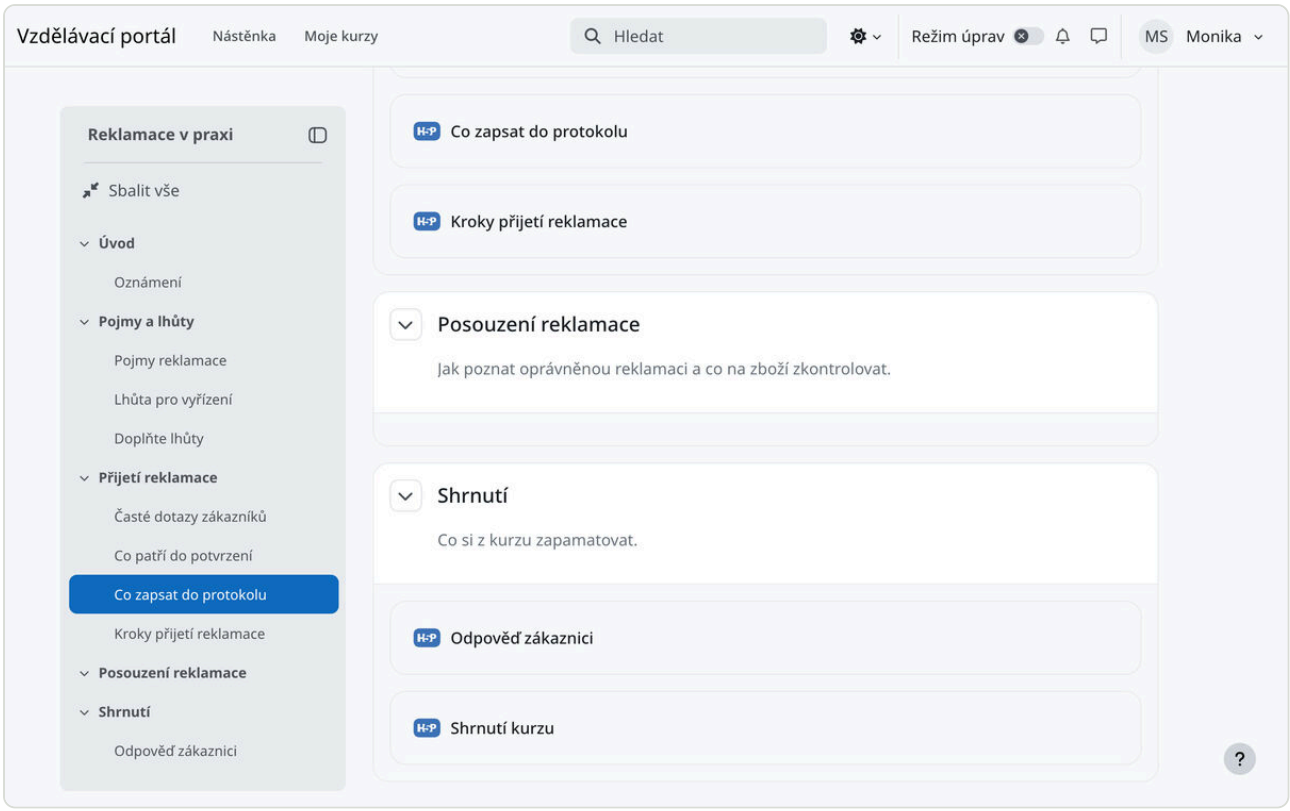
Vybraná správná tvrzení se přesunou nahoru a postupně z nich vzniká shrnutí. Vpravo je počítadlo **Pokrok: 2/4**. Pořadí tvrzení v každé sadě je zamíchané. Když student vybere chybné tvrzení, H5P ho označí a student vybírá dál. Na konci uvidí, kolikrát se spletl.

## Krok 5 Přidejte úlohy do kurzu

Obě úlohy přidejte do kurzu jako činnosti H5P s odkazem na interaktivitu v bance: *Kroky přijetí*


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

*reklamace* do sekce **Přijetí reklamace** a *Shrnutí kurzu* do sekce **Shrnutí**.




**Obrázek 6.5** Sekce Shrnutí se shrnutím kurzu

**VE VAŠEM KURZU**

- Záleží ve vašem postupu na pořadí všech kroků? Kroky, které jde prohodit, spojte do jednoho.
- Které tři až pět vět si mají studenti z vašeho kurzu odnést? Z nich vznikne shrnutí.
- **Zkuste sami:** sepište postup, který vaši studenti dělají nejčastěji, a vytvořte z něj úlohu s řazením.

# Shrnutí

| Typ interaktivity | K čemu se hodí | Na co dát pozor |
|---|---|---|
| **Sort the Paragraphs** | Řazení kroků pracovního postupu. | Kroky pište ve správném pořadí. U cvičné úlohy vypněte **Použití sankcí**. Názvy bodovacích režimů jsou v překladu prohozené. |
| **Summary** | Závěrečné shrnutí, které si student sám sestaví. | V každé sadě je první tvrzení správné. Chybná tvrzení musí znít věrohodně. |


© 2026 Limeway s.r.o. · Všechna práva vyhrazena

limeway

**Celou učebnici koupíte na**
**www.limeway.cz/prirucky/moodle-interaktivni-prvky**

# Moodle a e-learning na míru od Limeway s.r.o.

Zabýváme se tvorbou komplexních vzdělávacích portálů, e-learningových kurzů a poradenstvím v oblasti online vzdělávání.

**Školení Moodlu pro tvůrce kurzů i správce**
www.limeway.cz/sluzby/skoleni

**Tvorba e-learningových kurzů na míru**
www.limeway.cz/sluzby/tvorba-e-learningovych-kurzu

**Správa a podpora LMS Moodle**
www.limeway.cz/sluzby/sprava-a-podpora-lms-moodle

**Limeway s.r.o.** · Dolní 165/1, 591 01 Žďár nad Sázavou
www.limeway.cz · info@limeway.cz · +420 776 089 784