

Anleitung LevelUp (Moodle-Tool)

Herzlich willkommen zur Einführung in das Moodle-Tool LevelUp.

Warum könnte LevelUp auch eine Bereicherung für Ihren Moodle-Kurs sein?

Durch die Unterteilung des Lernstoffs in Level und durch die Vergabe von Erfahrungspunkten für absolvierte Leistungen wird der Kurs zu einer Herausforderung, die die Studierenden innerhalb eines Semesters meistern sollen. Die Visualisierung des Lernfortschritts kann den Studierenden hierbei motivieren sich der Lernherausforderung zu stellen.

Eigenschaften LevelUp:

- Erfasst automatisch Attribute und Erfahrungspunkte durch Aktionen, die der Studierende ausführt.
- Zeigt einen Block an, der das aktuelle Level und den nötigen Fortschritt zum Level-Aufstieg angibt.
- Bietet den Kursleitern einen Übersichtsbericht der „Levelstufen“ der Studierenden.
- Informationsseite, auf der die Anzahl der erreichbaren Level mit Beschreibung angezeigt wird.
- Über eine Rangleiter können die Studierenden ihren Fortschritt im Kurs-Vergleich betrachten (Option: anonymisierte Variante möglich).
- Flexible Möglichkeit, die Stufen und Erfahrungspunkte einzustellen. Die Höhe der Erfahrungspunkte ist für jedes Event selbst wählbar.
- Wenn Studierende ein Level aufsteigen, können sie ein Feedback erhalten.
- Selbsterstellte LevelUp Bilder können hochgeladen werden.
- Wenn der Studierende ein Level aufsteigt, können Events ausgelöst werden.

Inhaltsverzeichnis

Quest 1: Wie erstelle ich ein Level?	3
<i>Levelstufen</i>	3
<i>Levelauszeichnungen</i>	4
Quest 2: Einstellungen	5
<i>Allgemeines</i>	5
<i>Rangliste</i>	6
<i>Schutz gegen den Betrug</i>	7
Quest 3: Regeln	8
<i>Grundeinstellungen</i>	8
<i>Einfache Punkteverteilung</i>	8
<i>Und/Oder Verknüpfung</i>	9
<i>Die gezielte Regel</i>	10
Quest 4: Level nutzen	11
Abspann	13

Quest 1: Wie erstelle ich ein Level?

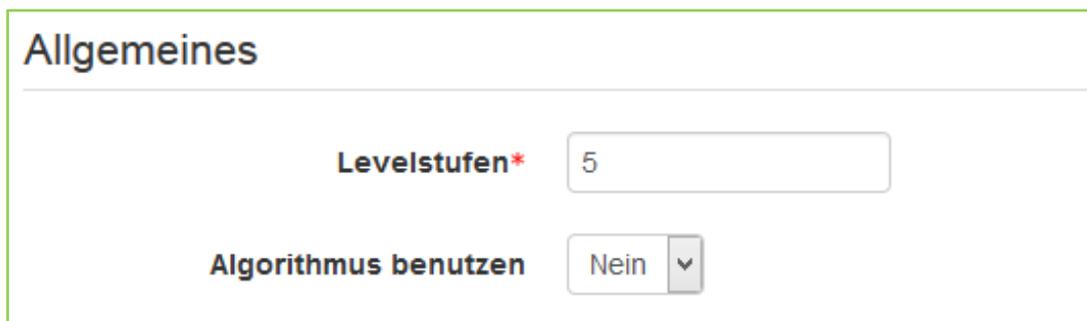
Wenn Sie sich dazu entschließen, das Tool LevelUp zu nutzen, sollten Sie ein paar Vorbereitungen treffen.

Levelstufen

Notieren Sie sich die Anzahl der Abschnitte und die darin unterteilten Materialien. Nun kommen wir zur ersten Überlegung: die Levelstufen.

Wie viele Levelstufen sollten verwendet werden?

Hier bietet sich in der Regel die Anzahl der Moodle-Abschnitte (z.B. sortiert nach Themenbereichen) an. So schaltet man bei einem Level-Aufstieg den neuen Moodle-Abschnitt frei. Um die gewünschte Level-Anzahl zu generieren, geben Sie die Zahl bei „Levelstufen“ ein (siehe Abbildung 1).



The screenshot shows a settings form titled 'Allgemeines'. It contains two main fields: 'Levelstufen*' with a text input field containing the number '5', and 'Algorithmus benutzen' with a dropdown menu currently showing 'Nein'.

Abbildung 1



The screenshot shows the 'Information' tab of a user profile. It features a table with two columns: 'Level' and 'Requires'. The table lists five levels with their corresponding experience points (xp) and icons representing the level number.

Level	Requires
1	0 ^{xp}
2	30 ^{xp}
3	80 ^{xp}
4	120 ^{xp}
5	170 ^{xp}

Abbildung 2

Anschließend wird Ihnen im Bereich „Information“ die Anzahl der Level in Form von Level Abzeichen angezeigt, wie in Abbildung 2 zu erkennen. Der Bereich „Information“ liefert den Studierenden folglich Informationen über die erreichbaren Level, deren dafür notwendigen Erfahrungspunkte und eine optionale Beschreibung.

Betrachtet man nun die notwendigen Erfahrungspunkte, um ein Level aufzusteigen, erkennt man, dass keine exakte Linearität oder ein Algorithmus erkennbar sind.

Viele Gründe sprechen gegen die Nutzung der Grundeinstellung des aktivierten Algorithmus. In Beispielen wird oft ein Faktor von 1,3 verwendet. Dies bedeutet, dass für das Erreichen des nächsten Levels der Wert des aktuellen Levels mit dem Faktor 1,3 multipliziert wird.

Da die meisten Kurse aber keine gleichmäßige Aufgabenverteilung pro Moodle-Abschnitt besitzen, muss das mögliche Aufgabendefizit der höheren Level durch das Erstellen von neuen Regeln mit höheren Erfahrungspunkten ausgeglichen werden.

Eine bessere Option bietet sich hier durch die individuelle Level-Verteilung an. Wie in Abbildung 2 dargestellt, haben Sie die Möglichkeit unabhängig Erfahrungspunkte zu definieren. Dadurch können die Regeln unverändert bleiben und die Level sind nur abhängig von der Anzahl der Aufgaben. Auf dieser Basis können dann die Levelstufen kalkuliert werden. Eine nachträgliche Korrektur ist hierbei stets möglich.

Levelauszeichnungen

Nachdem Sie nun die Level unterteilt und bewertet haben, bietet sich Ihnen noch die Möglichkeit des Level-Designs. Sie können zwischen vier Standard Themen auswählen, oder eigene Level-Abzeichen erstellen und hochladen. Beachten Sie hierbei, dass beim Benutzen eigener Abzeichen alle Level ein Bild benötigen. Ein einzelntes Hochladen ist nicht möglich!

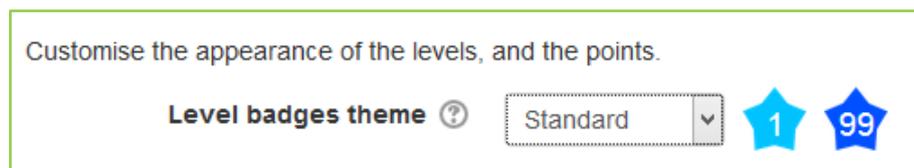


Abbildung 3



Abbildung 4

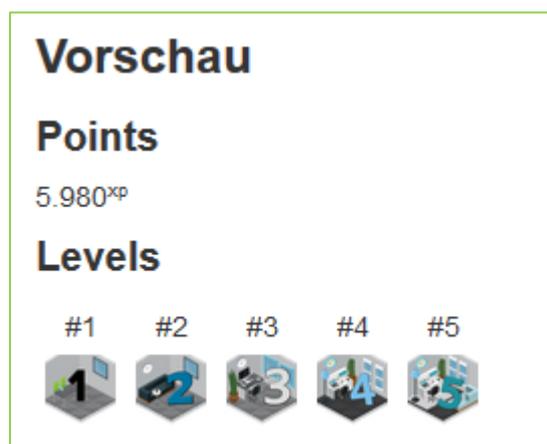


Abbildung 5

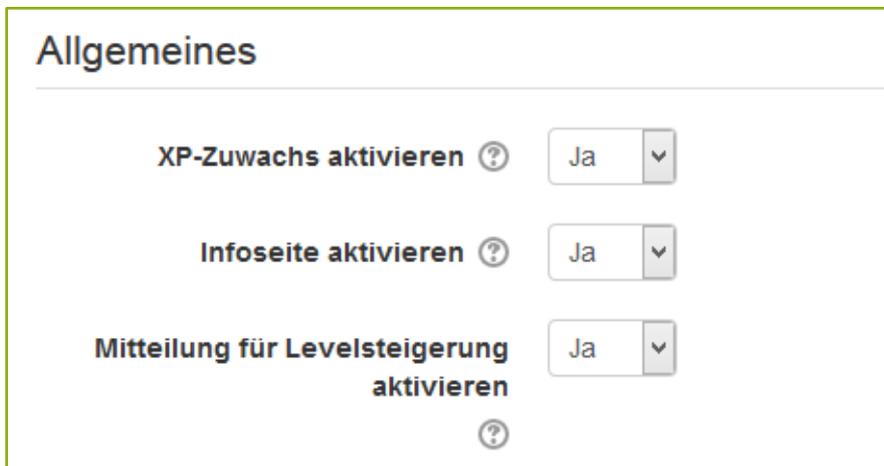
Für die korrekte Zuordnung ist nur ein Punkt zu beachten. Das Bild muss den Dateinamen „Nummer.png“ haben. Ein großer Vorteil dabei ist, dass bei erneutem Deaktivieren der eigenen Level-Abzeichen, diese nicht verloren gehen, sondern hinterlegt werden.

Quest 2: Einstellungen

Nachdem Sie nun Ihre Level erstellt haben, wenden wir uns den Einstellungen zu. Hier betrachten wir 3 wichtige Aspekte: Die Allgemeinen Einstellungen, die Rangliste und den Schutz gegen den Betrug.

Allgemeines

Der Abschnitt „Allgemeines“ befassen sich mit 3 kleinen Einstellungen, welche Einfluss auf die Abbildung des LevelUp-Moduls haben. Die wichtigste Einstellung ist „XP-Zuwachs aktivieren“.



The screenshot shows a settings panel titled "Allgemeines". It contains three rows, each with a label, a help icon (question mark in a circle), and a dropdown menu. The first row is "XP-Zuwachs aktivieren" with a dropdown set to "Ja". The second row is "Infoseite aktivieren" with a dropdown set to "Ja". The third row is "Mitteilung für Levelsteigerung aktivieren" with a dropdown set to "Ja". There is a fourth help icon below the third row.

Abbildung 6

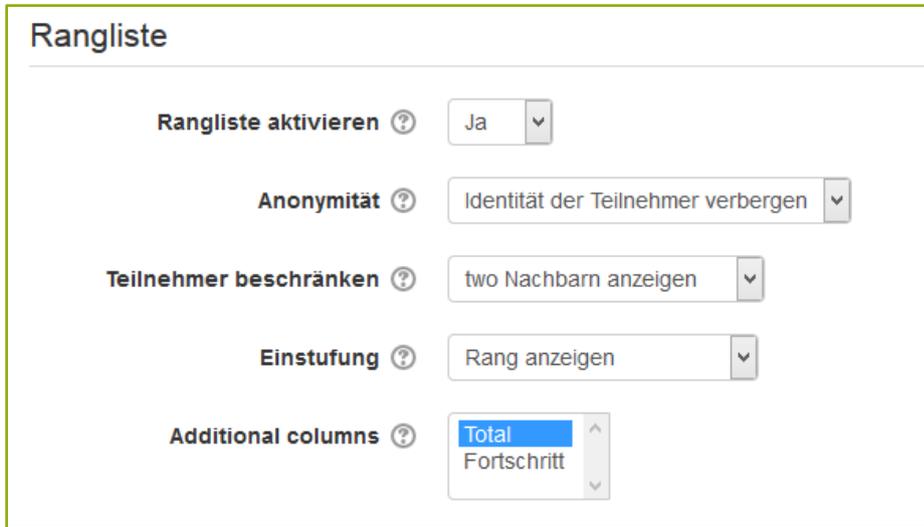
Wenn die Einstellung 'Nein' bei XP-Zuwachs gewählt wird, erwirbt in diesem Kurs niemand Erfahrungspunkte. Dies kann sinnvoll sein, wenn die erreichten Erfahrungspunkte eingefroren oder erst zu einem späteren Zeitpunkt aktiviert werden sollen.

Die Einstellung „Infoseite aktivieren“ hat nur Einfluss darauf, ob dem Teilnehmenden die Informationsseite angezeigt wird.

Wenn die Einstellung „Mitteilung für Levelsteigerung“ mit 'Ja' gewählt wird, wird den Teilnehmenden ein Pop-up-Fenster (Feedback) angezeigt, wenn sie ein neues Level erreicht haben.

Rangliste

Im Abschnitt „Rangliste“ haben Sie die Möglichkeit, die datenschutzrechtlich notwendigen Einstellungen zu konfigurieren.



The screenshot shows a configuration panel titled "Rangliste" with the following settings:

- Rangliste aktivieren**: Ja
- Anonymität**: Identität der Teilnehmer verbergen
- Teilnehmer beschränken**: two Nachbarn anzeigen
- Einstufung**: Rang anzeigen
- Additional columns**: Total, Fortschritt

Abbildung 7

Die Einstellung „Teilnehmer beschränken“ bietet Ihnen die Option, den jeweils nächsten besseren und schlechteren Teilnehmer anonym anzeigen zu lassen. Dem Teilnehmenden wird lediglich die Differenz der Erfahrungspunkte angezeigt. Dies kann eine Motivationssteigerung sein, seinen Vorsprung auszubauen, bzw. sich noch zu verbessern. Neben der Konfiguration steht Ihnen des Weiteren die Möglichkeit zur Verfügung noch die Rangliste um die Anzeige der gesammelten „totalen“ Erfahrungspunkte und einen Fortschrittsbalken zu erweitern.

Schutz gegen den Betrug

Der dritte wichtige Abschnitt ist der „Schutz gegen den Betrug“.



The screenshot shows a configuration panel titled "Schutz gegen den Betrug" with four settings:

- Schummelwächter aktivieren**: A dropdown menu set to "Ja".
- Max. Aktionen im Zeitrahmen**: A numeric input set to "100", followed by "per", a numeric input set to "1", and a dropdown menu set to "Minuten".
- Erforderlicher Zeitabstand zwischen identischen Aktionen**: A numeric input set to "365", followed by "Tage" and a dropdown menu.
- Max. points in time frame**: A dropdown menu set to "Points", followed by "per", a numeric input set to "0", and a dropdown menu set to "Sekunden".

Abbildung 8

Dieser Bereich konfiguriert die Zugriffsmöglichkeiten auf die Aktivitäten. Durch die obere Konfiguration legt man eine selbstgewählte Anzahl an Aktionen pro Zeitfenster fest. Dies bedeutet, dass nicht mehr Aktivitäten ausgeführt bzw. bewertet werden in diesem de-

finierten Zeitraum. Mit der folgenden Einstellung „Erforderlicher Zeitabstand zwischen identischen Aktionen“ soll gewährleistet werden, dass Teilnehmer für die gleichen Aktionen, wie zum Beispiel die Abgabe eines wiederholbaren Testes, keine weiteren Erfahrungspunkte bekommen können. Als dritte Konfigurationsmöglichkeit steht Ihnen die Funktion zur Verfügung eine Punkteobergrenze innerhalb eines definierten Zeitraums festzulegen. So können Sie z.B. festlegen, dass pro Tag nur maximal 100 Erfahrungspunkte gesammelt werden können.

Quest 3: Regeln

In der dritten Quest beschäftigen wir uns mit den Regeln.

Grundeinstellungen

Wenn Sie sich die Einstellungen zum ersten Mal anschauen, werden Sie feststellen, dass schon ein Regelblock existiert. Die darin enthaltenen Regeln dienen der Vorbeugung von Problemen und sind Empfehlungen basierend auf gesammelten Erfahrungswerten.

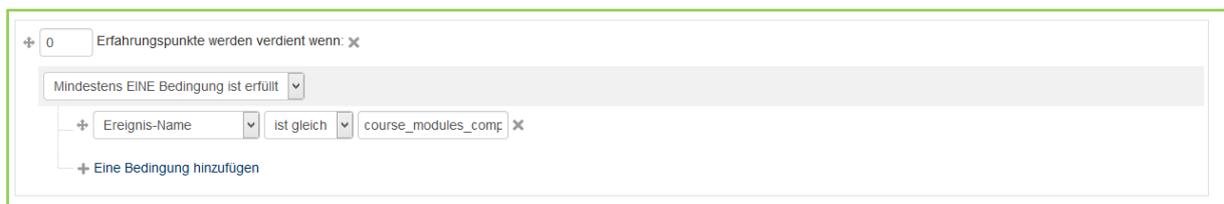


Abbildung 9

Im Nachfolgenden gehen wir auf ein paar Beispiele ein, welche verschiedene Typen und Verknüpfungen von Aktivitäten zeigen.

Einfache Punkteverteilung

In diesem Beispiel sehen wir eine „einfache Punkteverteilung“. Wenn mindestens eines der Ereignisse eintritt, erhält der Teilnehmende 5 Erfahrungspunkte. Diese Regeln lassen sich sehr gut nutzen, um allgemeine Punkte für Aufgaben zu verteilen. Wie in Abbildung 10 zu sehen, erhält der Teilnehmende 5 XP für die jeweilige Anzeige von Textseite, URL, Datei. Achtung: Bei „Schutz vor Betrug“ erhält der Teilnehmende natürlich nicht für die wiederholte Anzeige derselben Resource Punkte.

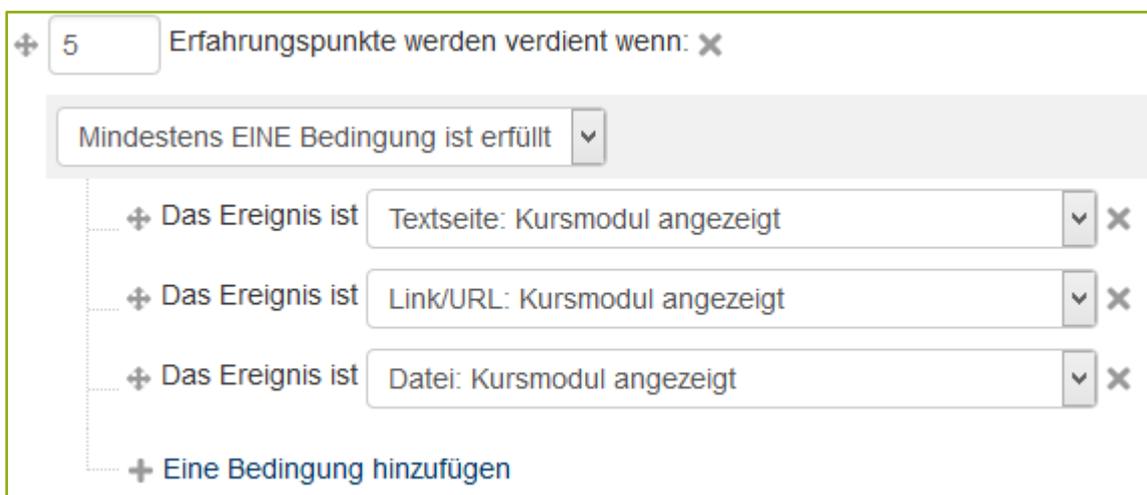


Abbildung 10

Und/Oder Verknüpfung

Möchte man z.B. Testabgaben mit Punkten belohnen, bietet sich das folgende Beispiel an. Dabei arbeiten wir mit untergeordneten Bedingungen. Wie in Abbildung 11 zu sehen ist, erhält der Teilnehmende ausschließlich 20 Erfahrungspunkte, wenn er den Test „Fit in LevelUp?“, oder den Test „Fit in Gamification?“ eingereicht hat. Ein vorzeitiger Testabbruch wird somit nicht mit Punkten belohnt.

Diese Und/Oder Verknüpfungen bieten die Möglichkeit eine spezifische Anzahl von Abgaben zu belohnen.

Dabei sind besonders die „Und“-Bedingungen zu beachten. Alle Angaben müssen erfüllt sein, um die Punkte für das Ereignis zuzuweisen.

+ 20 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: x

Mindestens EINE Bedingung ist erfüllt v x

+ ALLE Bedingungen sind erfüllt v x

- + Die Aktivität oder das Material ist Fit in LevelUp? v x
- + Das Ereignis ist Test: Testversuch eingereicht v x
- + Eine Bedingung hinzufügen

+ ALLE Bedingungen sind erfüllt v x

- + Die Aktivität oder das Material ist Fit in Gamification? v x
- + Das Ereignis ist Test: Testversuch eingereicht v x
- + Eine Bedingung hinzufügen

+ Eine Bedingung hinzufügen

Abbildung 11

Die gezielte Regel

Neben diesen beiden Typen, welche bereits die meisten XP Zuweisungen abdecken, gibt es noch die Möglichkeit der „gezielten Regeln“. Diese stehen für sich und das Event alleine.

Wie in der Abbildung 12 zu sehen ist, bekommt der Teilnehmende nur 320 Erfahrungspunkte, wenn die Aktivität oder das Material: „Schalte die neuen Kursinhalte frei“ ist! Deshalb **Achtung**: Materialien mit mehreren Ereignissen (z.B. Tests mit den Events: Einreichen, Abbrechen, etc.) können nicht in diese Regel integriert werden.

Wir sehen also, dass es auch möglich ist, sehr individuell Punkte je nach Aufgabe zu verteilen um verschiedene Nutzen (Abb. 12 „Schalte neuen Kursinhalt frei“) daraus zu ziehen.



The screenshot shows a rule configuration interface. At the top, there is a plus sign, a text input field containing '320', and the text 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn: ✕'. Below this is a dropdown menu with the selected option 'ALLE Bedingungen sind erfüllt'. Underneath the dropdown is a plus sign, the text 'Die Aktivität oder das Material ist', and a text input field containing 'Schalte die NEUEN Kursinhalte von A2/B1 frei!'. To the right of this input field is another dropdown menu and a plus sign. At the bottom left, there is a plus sign and the text 'Eine Bedingung hinzufügen'.

Abbildung 12

Eine individuelle Nutzung der Regeln ist also unumgänglich. Durch sie kann man Akzente setzen und Herausforderungen adäquat belohnen, was durch die Steigerung des Schwierigkeitsgrades im Verlauf des Semesters essentiell ist.

Quest 4: Level nutzen

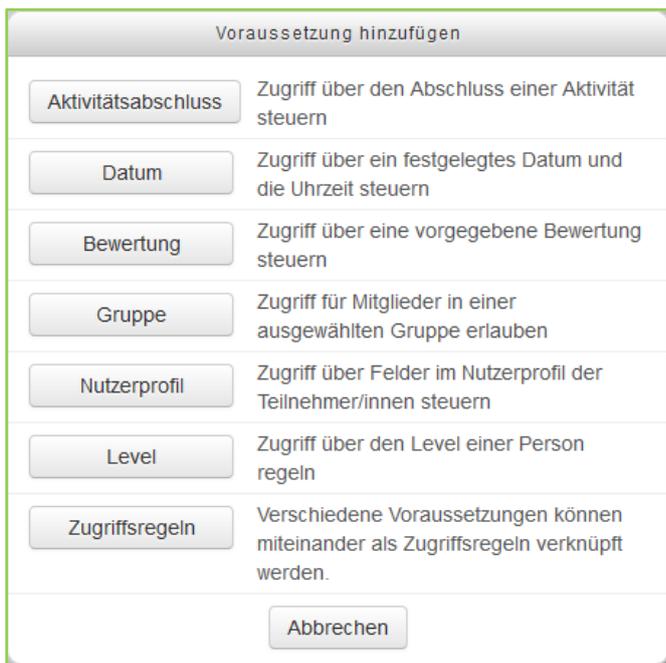
Sehr viele Kurse sind zu Beginn eines Semesters schon vollständig vorbereitet worden. Deshalb nutzt man die Einstellung „Datum“, damit bestimmte Dokumente erst zu späteren Zeitpunkten freigeschaltet werden.

Das Prinzip des Freischaltens von Inhalten lässt sich nicht nur mit einem Zeitstempel, sondern mit dem Level-Fortschritt realisieren:

Bestimmte Inhalte werden folglich erst sichtbar, wenn der Teilnehmende ein festgelegtes Level erreicht hat. Dieses Prinzip der Gamification kann sich im Idealfall motivational auf die Lernbereitschaft auswirken. Den Teilnehmenden wird bewusst, dass sie einen gewissen Fortschritt erreicht haben müssen, um darauffolgende Dokumente einsehen zu können.

Nun schauen wir uns die Einstellungen genauer an, wofür wir einige Vorbereitungen treffen müssen:

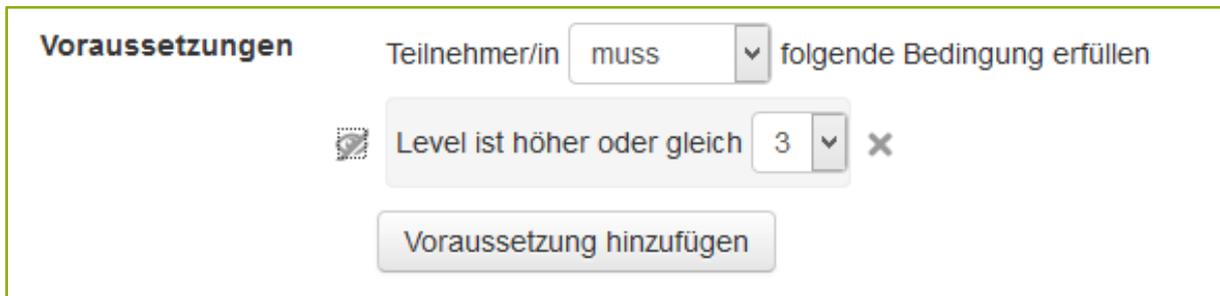
- 1) Erstellen Sie eine Datei auf der Hauptseite Ihres Moodle-Kurses. Dafür können Sie per Drag and Drop eine Datei auf die Seite ziehen, oder über „Inhalt erstellen“ eine Datei kreieren.
- 2) Nun gehen Sie auf „Bearbeitung der Datei“.
- 3) Unter „Voraussetzungen“ haben Sie die Möglichkeit eine Voraussetzung hinzuzufügen.



Voraussetzung hinzufügen	
Aktivitätsabschluss	Zugriff über den Abschluss einer Aktivität steuern
Datum	Zugriff über ein festgelegtes Datum und die Uhrzeit steuern
Bewertung	Zugriff über eine vorgegebene Bewertung steuern
Gruppe	Zugriff für Mitglieder in einer ausgewählten Gruppe erlauben
Nutzerprofil	Zugriff über Felder im Nutzerprofil der Teilnehmer/innen steuern
Level	Zugriff über den Level einer Person regeln
Zugriffsregeln	Verschiedene Voraussetzungen können miteinander als Zugriffsregeln verknüpft werden.
Abbrechen	

Abbildung 13

Im dargestellten System (Abbildung 13) wählen Sie nun die Option „Level“ aus. Anschließend können Sie eine Level-Grenze festlegen.



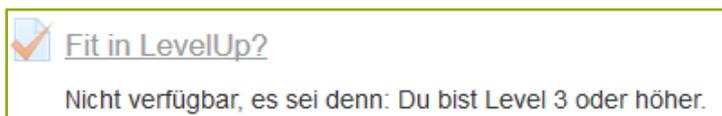
Voraussetzungen Teilnehmer/in muss folgende Bedingung erfüllen

Level ist höher oder gleich

Voraussetzung hinzufügen

Abbildung 14

Um diese Bedingung für den Teilnehmenden zu verbergen, klicken Sie auf das Augen-Symbol („durchgestrichenes Auge“). Ansonsten wird bei einem „offenen Auge“ die Datei dem Teilnehmenden angezeigt. Diese kann der Teilnehmende jedoch erst öffnen, wenn er das dafür benötigte Level erreicht hat (siehe Abbildung 15).



Fit in LevelUp?

Nicht verfügbar, es sei denn: Du bist Level 3 oder höher.

Abbildung 15

Abspann

Wir vom eScouts-Team Game Based Learning wünschen Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren des Moodle-Tools LevelUp!

Sollten Sie noch offene Fragen zur Gestaltung bzw. Umsetzung oder weitere Anregungen zu LevelUp haben, können Sie uns gerne kontaktieren.



Julia Lingnau & Christoph van de Beek

eScouts „Game Based Learning“ - Innovatives eLearning

Ruhr-Universität Bochum

Zentrum für Wissenschaftsdidaktik

Universitätsstraße 150

Gebäude NA 03/76

D-44801 Bochum

Telefon: 0234 / 32-29861

E-Mail: escouts+gbl@rub.de

Internet: www.rubel.rub.de/escouts