

Stash – Search, Learn and Unlock

Herzlich willkommen zur Kurzeinführung des Moodle Plugins Stash.

Warum könnte Stash eine Bereicherung für Ihren Moodle-Kurs sein?

Das Plugin führt ein neues Blockelement ein, um die Interaktion mit Moodle Aktivitäten zu fördern und neue spielerische Ansätze im Kurs hervorzuheben. Lehrende können nun virtuelle Gegenstände erstellen und diese dann im gesamten Kursbereich in Aktivitäten und Ressourcen „verstecken“, welche die Studierenden anschließend finden müssen, um zum Beispiel neue Kursinhalte freizuschalten. Gleichzeitig sind aber auch Belohnungsszenarien generierbar, in denen ein „Schlüssel“ oder ein „Schatz“ im Feedback eines Tests hinterlegt wurde. Insofern unterscheidet sich dieser Ansatz von den Gamification-Elementen wie „LevelUp“ und „Badges“ durch den hohen interaktiven Inhalt während des Erkundens des Moodle-Kurses. Zudem besitzt Stash eine „Trade“-Funktion, welche besonders narrative Elemente hervorheben kann. Narrative Elemente können beispielsweise, eine den Kurs umspannende Erzählung sein, welche im Laufe des Semesters fortschreitet.

Die Nutzung von Stash bietet folglich einen enormen Vorteil in Zusammenarbeit mit anderen Gamification-Elementen, da Gegenstände entweder einmalig gesammelt werden können, was die Erkundung des Kursmaterials fördert. Oder ein Gegenstand wird so eingestellt, dass er in Intervallen an einem bestimmten Ort wieder erscheint, was die Studierenden dazu ermutigen kann, erneut in bestimmte Aktivitäten zurückzukehren, um mehr Gegenstände zu sammeln.

Stash anlegen

Um Stash in Ihrem Moodle-Kurs verwenden zu können, suchen Sie zunächst auf der Hauptseite das Element „Block hinzufügen“. Wählen Sie nun die Option „Stash“ aus der präsentierten Liste aus und fügen Sie das Blockelement hinzu (siehe Abbildung 1).



Abbildung 1

Wie in Abbildung 2 dargestellt, sollte nun ein Stash Blockelement auf Ihrer Hauptseite angelegt worden sein, welches Sie anschließend an die gewünschte Position verschieben können. Anschließend wählen Sie die Option „Filter“ im Blockelement Einstellungen aus und setzen den Filter „Stash snippets“ auf „An“.

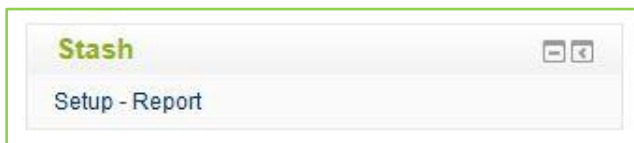


Abbildung 2

Nachdem Sie nun alle notwendigen Vorbereitungen abgeschlossen haben, wechseln Sie in den Konfigurationsmodus von Stash („Setup“ Abbildung 2). Nun befinden Sie sich in der Verwaltungsansicht, wo alle erstellten Items aufgelistet und nachbearbeitet werden können (Abbildung 3).



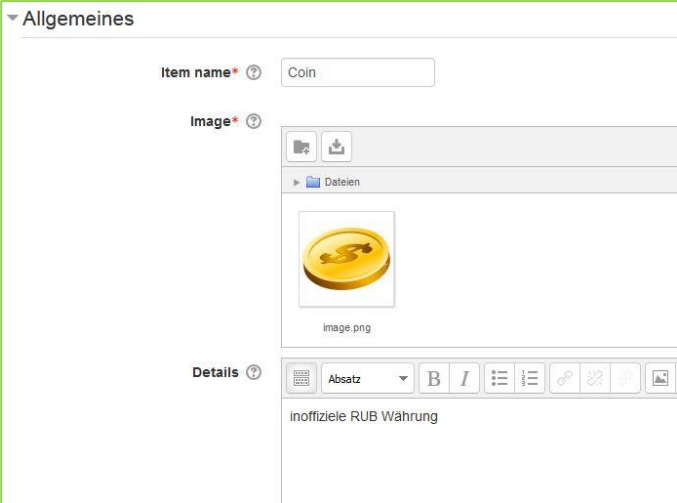
Item name ^	Locations ?	Aktionen
 Coin	Abschnitt 2 Abschnitt 3	⚙️ + ✕
 Kaffee	Café	⚙️ + ✕

Abbildung 3

Items erstellen

Um ein neues Item zu erstellen, wählen Sie im rechten oberen Bereich den Button „Add an Item“ aus und füllen anschließend die notwendigen Einstellungen „Item name“ und „Image“ aus. Dabei sollte der Name klar und zuordnungsbar sein, da dieser auch den Studierenden angezeigt wird. Eine empfohlene Größe für das Bild liegt bei 100 x 100 Pixel. Zusätzlich können Sie auch noch eine Beschreibung für die Studierenden mit angeben, welche durch Anklicken des Bildes aufgerufen wird (Abbildung 4). Abschließend wählen Sie den Button „Save and next“ aus und wechseln in den zweiten Bearbeitungsabschnitt „Add new location“.



The screenshot shows a form titled "Allgemeines" (General) for creating an item. It has three main sections: "Item name", "Image", and "Details".

- Item name:** A text input field containing the word "Coin".
- Image:** A section for selecting an image. It includes a file browser interface showing a folder named "Dateien" (Files) with a preview of a gold coin image. Below the preview, the filename "image.png" is visible.
- Details:** A rich text editor area. The toolbar shows options for bold (B), italic (I), bulleted list, numbered list, link, unlink, and image. The text area contains the text "inoffizielle RUB Währung".

Abbildung 4

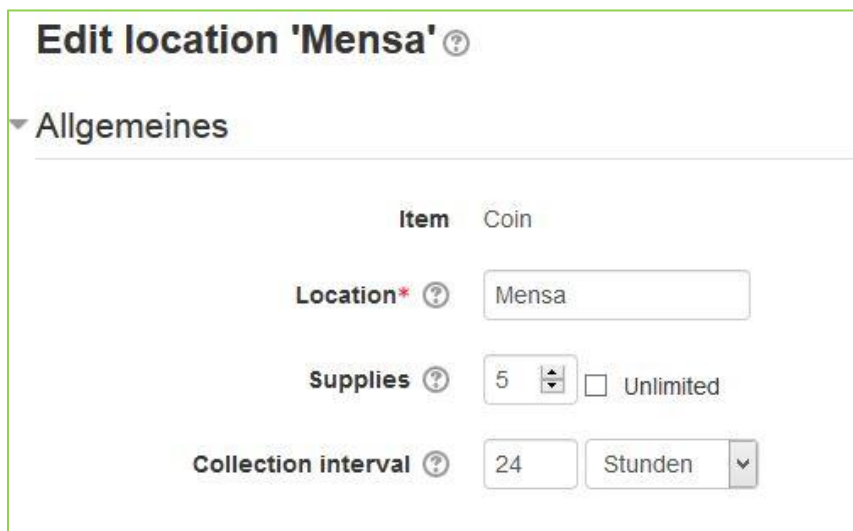
Locations

Locations sind Orte oder Positionen, an denen sich Ihre Gegenstände in der virtuellen Welt (Moodle) befinden. Ohne eine Ortsangabe kann ein Gegenstand nicht von Studierenden eingesammelt werden. Dabei muss die Ortsangabe nicht die exakte Position angeben, sondern ist nur ein Reminder für den Ersteller. Einträge wie „Smaugs Höhle“ oder „Mensa“ sind somit durchaus möglich. Die Locations sind des Weiteren mit einigen Optionen ausgestattet, darunter die Anzahl der Abholungen durch einen einzelnen Studierenden und die Häufigkeit, mit der sie nach der Abholung wieder auftauchen.

Wenn Ihre Studierenden zum Beispiel ein Schlüsselement für den Zugriff auf eine Aktivität benötigen, werden Sie es höchstwahrscheinlich so einstellen, dass Ihre Studierenden es nur einmal an diesem Ort abholen können. Benötigen die Studierenden aber zum Beispiel 5 Münzen, um einen anderen Abschnitt zugänglich zu machen, können Sie diese Münze so konfigurieren, dass sie jeden Tag wieder erscheint (bis sie fünf Mal eingesammelt wurde), um sie anzuregen, den Kurs öfter zu besuchen (Abbildung 5). So genannte „Daily Quests“ sind in der Spielwelt ein etabliertes Verfahren und halten die Aktivität der Spieler oben. Jedoch ist es wichtig, die Daily Quests mit einer Belohnung zu koppeln. Hier könnten zum Beispiel Badges zum Einsatz kommen, in dem ein Dokument für einen bestimmten Zeitraum mit einer Voraussetzung freigeschaltet wird und man nun täglich ein Item sammeln oder durch eine Aufgabe freischalten muss, um die Voraussetzung

zu erfüllen. Schafft ein Teilnehmer dies und schaltet das Dokument frei, erhält er bei anschließendem Aktivitätsabschluss ein Badge.

Beachten Sie, dass die Items nicht automatisch in Ihrem Kurs erscheinen, sondern dass Sie einen speziellen Code (Snippets) zu Ihrem Inhalt im Text-Editor hinzufügen müssen, damit der Gegenstand angezeigt wird. Sollten Sie außerdem den gleichen Gegenstand an unterschiedlichen Orten mit anderen Einstellungen platzieren wollen, so müssen Sie kein neues Item anlegen, sondern nur nach erster Erstellung im Hauptmenü über das Symbol „+“ eine weitere Location hinzufügen.

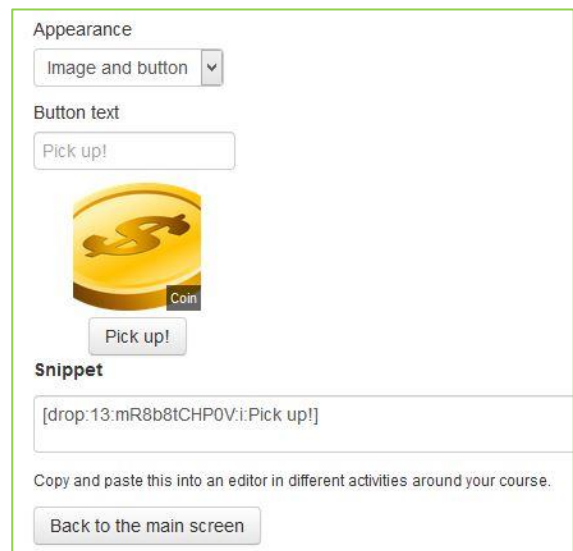


The screenshot shows a form titled "Edit location 'Mensa'". Under the "Allgemeines" section, there are three rows of settings:

Item	Coin
Location*	Mensa
Supplies	5 <input type="checkbox"/> Unlimited
Collection interval	24 Stunden

Abbildung 5

Für den abschließenden Abschnitt wählen Sie erneut „Save and next“ aus und wechseln in den dritten Bearbeitungsabschnitt „Snippet“. Hier können Sie das Erscheinungsbild Ihres Items konfigurieren. Dafür stehen Ihnen mehrere Optionen zur Verfügung wie: „Text“, „Image“ und „Image and Button“. Je nach Auswahl passen sich nachfolgend das Erscheinungsbild und das dazugehörige Snippet direkt an. Sind Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden, so können Sie nun direkt das Snippet kopieren und nachfolgend an der jeweils gewünschten Position einfügen, oder Sie kehren in die Hauptansicht zurück und können im Nachhinein durch einen Klick auf die jeweilige Location des Items das Snippet aufrufen.



The screenshot shows the configuration options for the item's appearance and snippet:

- Appearance:** A dropdown menu set to "Image and button".
- Button text:** A text input field containing "Pick up!".
- Image:** A preview of a gold coin with a dollar sign and the word "Coin" below it.
- Snippet:** A text input field containing the code "[drop:13:mR8b8tCHPOV:i:Pick up!]", with a note below it: "Copy and paste this into an editor in different activities around your course."
- Buttons:** A "Pick up!" button is shown below the image, and a "Back to the main screen" button is at the bottom.

Abbildung 6

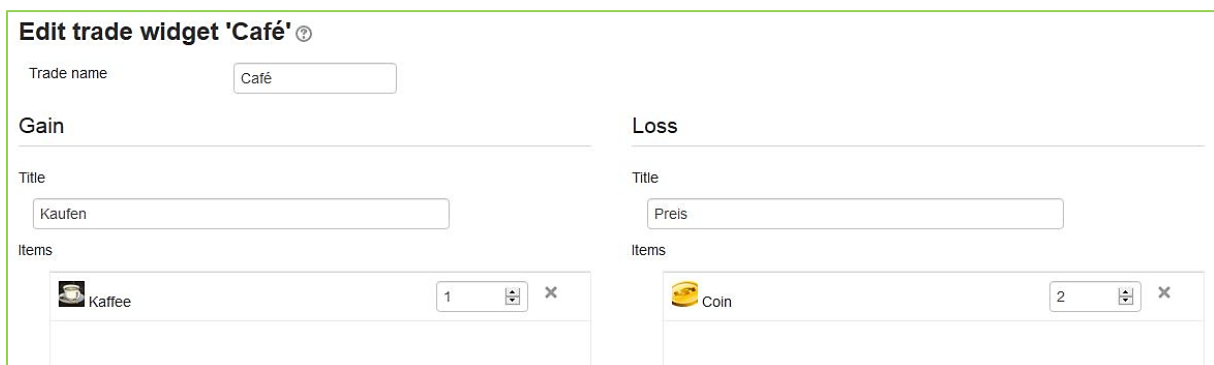
Trade erstellen

Neben dem zuvor präsentierten Verfahren Items im Kurs zu finden, bietet Stash noch die Funktion des „Handelns“ an. Dabei können Studierende gesammelte Items gegen andere (seltener) Items eintauschen, welche nicht direkt im Kurs zu finden sind oder nur sehr schwer. Sie könnten zum Beispiel im Bereich Maschinenbau eine Werkstatt einrichten, in der gesammelte Bauteile gegen neue Komponenten eingetauscht werden können. So würde der Studierende dann im Laufe des Semesters aus den gesammelten Bauteilen die Komponenten zusammensetzen und abschließend alle Komponenten zu einer fertigen Maschine zusammen bauen.

Dieses Szenario kann natürlich auch auf viele andere Themenbereiche projiziert werden und fördert die Motivation durch das Erreichen eines Achievements, sowie das Verständnis für die Zusammensetzung des jeweils erstellten Gesamtproduktes.

Um einen Trade umzusetzen, müssen Sie zunächst alle notwendigen Items in der Hauptansicht unter dem Abschnitt Items angelegt haben. Danach wechseln Sie in den danebengelegenen Abschnitt Trade und wählen den Button „Add a trade widget“ aus.

Das nun von Ihnen erstellte Trade-Widget erlaubt es, Gegenstände aus der linken Spalte zu erhalten im Tausch gegen Gegenstände in der rechten Spalte. Klicken Sie auf das „+“ Symbol am unteren Rand des Feldes, um Elemente zu der jeweils gewünschten Spalte hinzuzufügen. Dabei ist darauf zu achten, dass die Menge einer Position eine positive Zahl sein muss. Beispielsweise wie in Abbildung 7. Abschließend wählen Sie den Button „Save Changes“ aus und kehren in die Hauptansicht zurück, wo Sie nun den unter „Trade name“ aufgeführten Trade wiederfinden. Per Linksklick auf den aufgeführten Trade öffnet sich ein Fenster, welches das Design des Trades anzeigt und das dazu gehörige Snippet. Sind Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden, so können Sie nun direkt das Snippet kopieren und an der jeweils gewünschten Position im Kurs einfügen.



The screenshot shows a web interface titled "Edit trade widget 'Café'". It features a form with the following elements:

- Trade name:** A text input field containing "Café".
- Gain:** A section with a "Title" input field containing "Kaufen".
- Loss:** A section with a "Title" input field containing "Preis".
- Items:** Two columns of item lists. The left column (Gain) contains one item: "Kaffee" with a quantity of 1. The right column (Loss) contains one item: "Coin" with a quantity of 2.

Abbildung 7

Falls Sie Fragen oder Probleme mit Stash haben, können Sie sich gerne an uns wenden.



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