

# Spielerische Elemente in und mit Moodle integrieren (Gamification)

Judith Hüther, Alexander Fritsch



## Agenda (13.15-15.30 Uhr)



**13.15 Uhr:** Begrüssung, Vorstellung und Überblick

**13.30 Uhr:** Gamifikation im Demokurs

**14.00 Uhr:** Rankings und Learnings

**14.15 Uhr:** Pause

**14.30 Uhr:** Demo und Erfahrungen in der Lehre

**15.00 Uhr:** Level Up

**15:30 Uhr:** Ende

# Gamification und Game Based Learning

**Gamification** bezeichnet Lehrmethoden, in denen spielerische Elemente eingebunden werden. Das eigentliche Lernangebot ist davon aber nicht betroffen.

- «Badges»
- Versteckte Elemente
- Punkte
- Highscores
- Fortschrittsvisualisierung

**Game-based Learning** bezeichnet Lernangebote, in denen die Lernziele über eine Spiele-/Simulationslogik und/oder über verschiedene Lösungsstrategien erreicht werden.

- Versuch und Irrtum
- Wiederholbarkeit

Game Mechanics (spielerische Elemente):



## Die Ausgangsfrage: Welches Verhalten will ich triggern?



- Teamwork
- Videos ansehen
- 'Aktivität' in Moodle
- Viele Übungsaufgaben bearbeiten
- ...

# Moodle-Plugin: Level Up

Mit der Lernaktivität *Levelup* kann der Lernstoff in Level unterteilt werden. 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 die Studierenden hierbei motivieren, sich der Lernherausforderung zu stellen.

## Einsatzszenarien

- Erfasst automatisch Erfahrungspunkte durch Aktionen, die die Studierenden ausführen.
- Zeigt einen Block an, der das aktuelle Level und den nötigen Fortschritt zum Level-Aufstieg angibt.
- Bietet den Lehrenden einen Übersichtsbericht der „Levelstufen“ der Studierenden.
- Zeigt eine Informationsseite mit der Anzahl der erreichbaren Level und Beschreibungen.
- Verfügt über ein anonymisiertes Ranking-System für Studierende.
- Bietet flexible Möglichkeit, die Stufen und Erfahrungspunkte einzustellen.
- Enthält Feedback-Optionen, sobald ein Level erreicht ist.



# Einstieg



**Betrachtet** den folgenden Demokurs: <https://moodle.fhgr.ch/course/view.php?id=9110>



**Beantwortet folgende Fragen:**



Wofür bekommt ihr Punkte? Wann kommt ihr ins nächste level?



Was dabei ist hinderlich?



**Notiert im Edupad** (10 Min.): <https://edupad.ch/p/nFfmGE0wJ5>

# Einfache visuelle Fortschrittsanzeige

## ▼ Selbststudium (asynchron)



### Lernziele:

- Aufgaben erstellen (Aktivitäten: Feedback, Aufgabe mit Abgabe, Test) können
- Arbeitsergebnisse übersichtlich sammeln können
- Möglichkeiten zur Fortschrittskontrolle kennen

Folgende Aufgaben sind Bestandteil der **Vorbereitung im Selbststudium**. Die Inhalte werden im anschließenden Webinar vorausgesetzt.

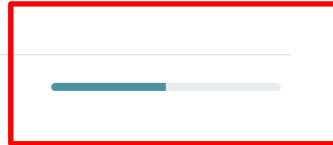
 Forum für Eure Fragen

 Vorstellung und Interesse (ca. 2 Min. Bearbeitungszeit)

 Eingangskompetenzen, Vorwissen aktivieren (Bearbeitungszeit ca. 3 Min.)

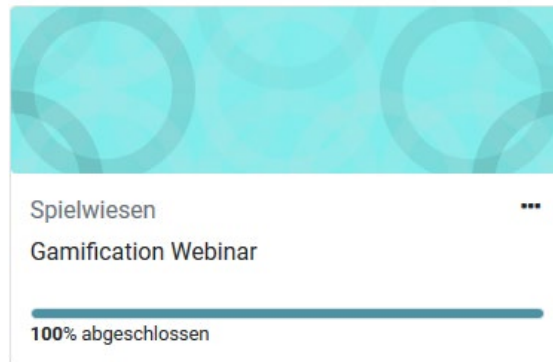
 Inhaltsvermittlung (Flipped Classroom) (10 Min.)

 Lernzielkontrolle (5 Min.)



- Fortschrittskontrolle

- Abschlussverfolgung



- Fortschrittsbalken auf der Kachel im Dashboard

# Einstellungen innerhalb der Moodle-Aktivität

## Aktivitätsabschluss

Abschlussoptionen verfügbar

Wenn Sie Ihre Änderungen speichern, wird der Abschlussstatus für alle Nutzer/innen gelöscht. Wenn Sie dies n

Abschlussverfolgung



Abschluss, wenn alle Bedingungen erfüllt sind

Ansicht notwendig

Teilnehmer/innen müssen die Aktivität aufgerufen haben, um sie abzuschließen

Als abgeschlossen ansehen, wenn das Feedback abgegeben wurde

Abschlussstermin



14 December 2020 13 49  Aktivieren

- Abschluss kann angezeigt werden, wenn die Aktivität angeklickt wurde oder wenn sie ausgefüllt wurde
- Abschluss kann auch auf 'manuell' eingestellt werden
- Durch den Aktivitätsabschluss in jeder Aktivität werden Fortschrittsbalken und – Häkchen gesteuert



# Fortgeschrittene Elemente: Level Up

Level up!



Newbie

0xp

bis zur nächsten Stufe

Beteiligen Sie sich am Kurs, um Erfahrungspunkte zu sammeln und Ihr Level zu verbessern!

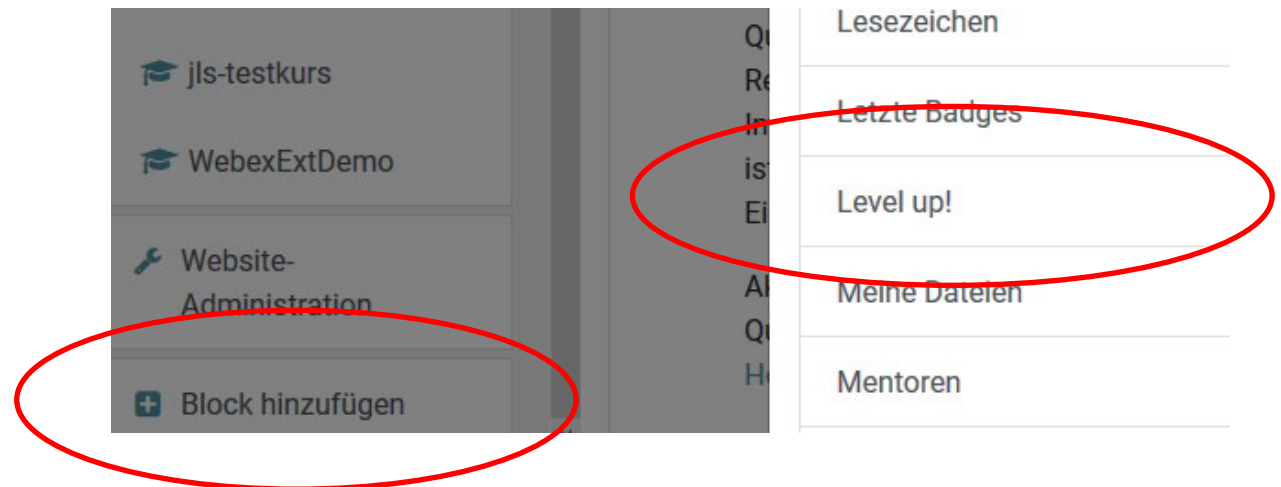
Information

Rangliste

So kann es aktiviert werden:

1. Bearbeiten einschalten im Moodle-Kurs
2. Links unten: Block hinzufügen
3. Level Up auswählen

→ Level up erscheint in der rechten Spalte



# Fortgeschrittene Strukturmerkmale: Levels als Aktivitätsbedingung

Das Bild zeigt einen Ausschnitt aus einer Benutzeroberfläche. Oben ist ein Menü mit den Optionen 'Gesamtfeedback' und 'Weitere Einstellungen' zu sehen. Darunter ist die Kategorie 'Voraussetzungen' hervorgehoben, was durch einen roten Rahmen verdeutlicht wird. Innerhalb dieses Bereichs steht 'Voraussetzungen' und ein Textfeld mit dem Inhalt 'Keine'. Darunter befindet sich ein Button 'Voraussetzung hinzufügen'.

Wird in den jeweiligen Aktivitäten erstellt:

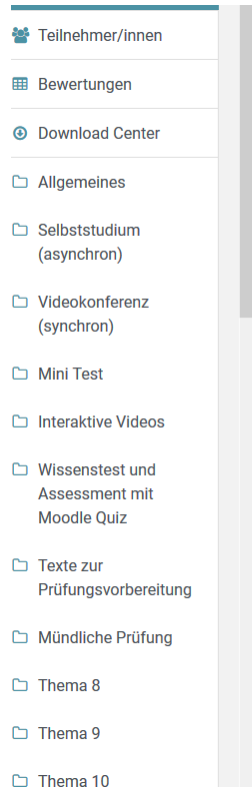
- Als Voraussetzung (z.B: mindestens Level 1)
- Wird erst sichtbar, wenn die Voraussetzung erfüllt ist

## Hinweis:

Das sollte bei klausurrelevanten Inhalten gut überlegt werden (Abhängigkeit von Level)

Das Bild zeigt eine weitere Ansicht der Benutzeroberfläche. Ein Menü auf der linken Seite enthält die Optionen 'Gesamtfeedback', 'Weitere Einstellungen' und 'Voraussetzungen'. Rechts daneben sind drei Auswahlmöglichkeiten dargestellt: 'Nutzerprofil', 'Level' und 'Zugriffsregel'. Die Option 'Level' ist mit einem roten Rahmen hervorgehoben. Rechts neben jeder Option steht eine kurze Beschreibung: 'Zugriff über Felder im Nutzerprofil steuern', 'Zugriff über den Level einer Person regeln' und 'Zugriffsregel können logisch verknüpft sein'. Am unteren Rand befindet sich ein Button 'Abbrechen'.

# Fortgeschrittene Strukturmerkmale: interaktive H5P - Elemente

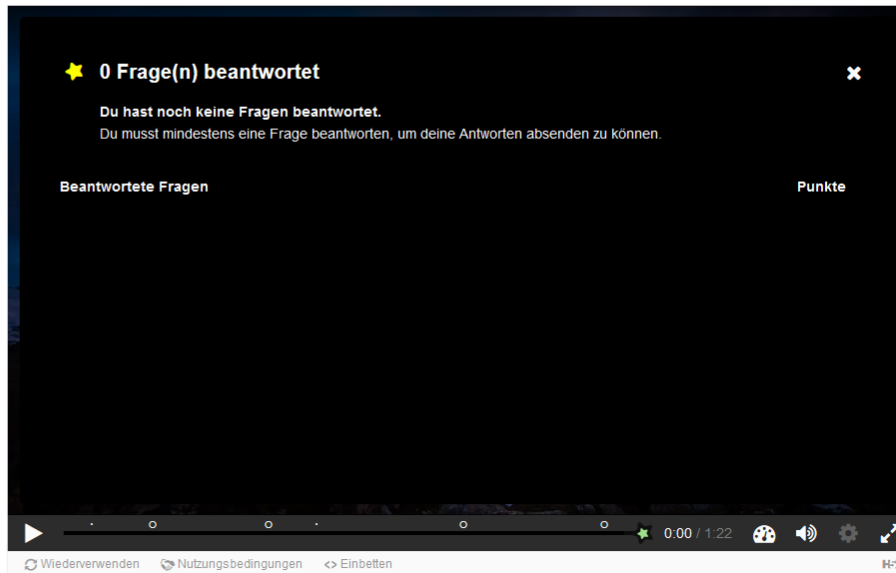


## Interaktive Videos

H5P Interaktives Video Beispiel

Verfügbar, aber auf der Kursseite verborgen

H5P Interaktive Video Beispiel



## Beispiele für Interaktion:

- Das Video kann an bestimmten Stellen automatisch gestoppt werden um eine Frage zu beantworten
- Je Frage können Punkte vergeben werden
- Es kann eingestellt werden, dass das Video nicht vorwärts gespult werden kann

## Hinweis:

In levelup kann das Anklicken oder das 'bis zum Ende betrachten' des Videos als Bedingung eingestellt werden

# Hilfen zur Erstellung

- Anleitung zur Einrichtung: <https://wiki.uni-due.de/moodle/index.php/LevelUp>
- Level Up – Hilfe : <https://levelup.plus/docs/>
- Punktvergabe: [https://levelup.plus/docs/article/how-are-experience-points-calculated?ref=blockxp\\_help](https://levelup.plus/docs/article/how-are-experience-points-calculated?ref=blockxp_help)
- Meine Punktevergabe funktioniert nicht: [https://levelup.plus/docs/article/event-rule-not-working?ref=blockxp\\_help](https://levelup.plus/docs/article/event-rule-not-working?ref=blockxp_help)
- Crud in den Kursregeln: [crud] letters - indicating 'c'reate, 'r'ead, 'u'pdate or 'd'elete : [https://docs.moodle.org/dev/Events\\_API#Properties](https://docs.moodle.org/dev/Events_API#Properties)
- Offizielle Seite des Moodle-Plugins Level Up: [https://moodle.org/plugins/block\\_xp](https://moodle.org/plugins/block_xp)

# Fünf Finger Feedback



**Fachhochschule Graubünden**  
Pulvermühlestrasse 57  
7000 Chur  
T +41 81 286 24 24  
info@fhgr.ch

**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.**

Fachhochschule Graubünden  
Scuola universitaria professionale dei Grigioni  
Scola universitaria professiunala dal Grischun  
University of Applied Sciences of the Grisons

**swissuniversities**

