

Level up! - Gamification in Moodle



Level 1

Was ist Level up!?

Level up! ist ein Gamification Plugin für die Lernplattform Moodle. Die Studierenden sammeln Erfahrungspunkte (Experience Points - XPs), indem sie vorab definierte Aktivitäten bearbeiten, und sie erreichen nach und nach höhere Level. Die Level werden durch Abzeichen und eine Fortschrittsanzeige visualisiert. Auch ist in Ranglisten ein anonymer (!) Vergleich mit anderen Studierenden möglich. So wird „spielerisch“ die Motivation erhöht, sich der Lernherausforderung zu stellen.

Die Eigenschaften von Level up! sind¹:

- Flexible Möglichkeiten, individuelle Level mit Abzeichen und Erfahrungspunkten für einzelne Aktivitäten einzustellen.
- Erfasst Erfahrungspunkte für Aktivitäten, die die Studierenden ausführen (kann auch zeitweise deaktiviert werden) und zeigt das aktuelle Level in einem Block an.
- Bietet den Lehrpersonen Übersichten zu den erreichten Leveln und Aktivitäten der Studierenden.

Außerdem je nach den gewählten Einstellungen:

- Zeigt eine Informationsseite, auf der die Anzahl der erreichbaren Level mit jeweils einem Abzeichen und einer Beschreibung angezeigt werden.
- Zeigt im Block den nötigen Fortschritt zum Level-Aufstieg an. Gibt ein Feedback, wenn Studierende ein Level aufsteigen.
- Bietet den Studierenden verschiedene Vergleichsmöglichkeiten untereinander (**Achtung Datenschutz: Anonymisierung einstellen!**).
- Kann Events auslösen, wenn Studierende ein Level aufsteigen, z. B. Aufgaben erst bearbeitbar, wenn ein bestimmtes Level erreicht wurde.

Links zu weiteren Informationen

https://levelup.plus/?utm_source=plugin_promopage

https://moodle.org/plugins/block_xp

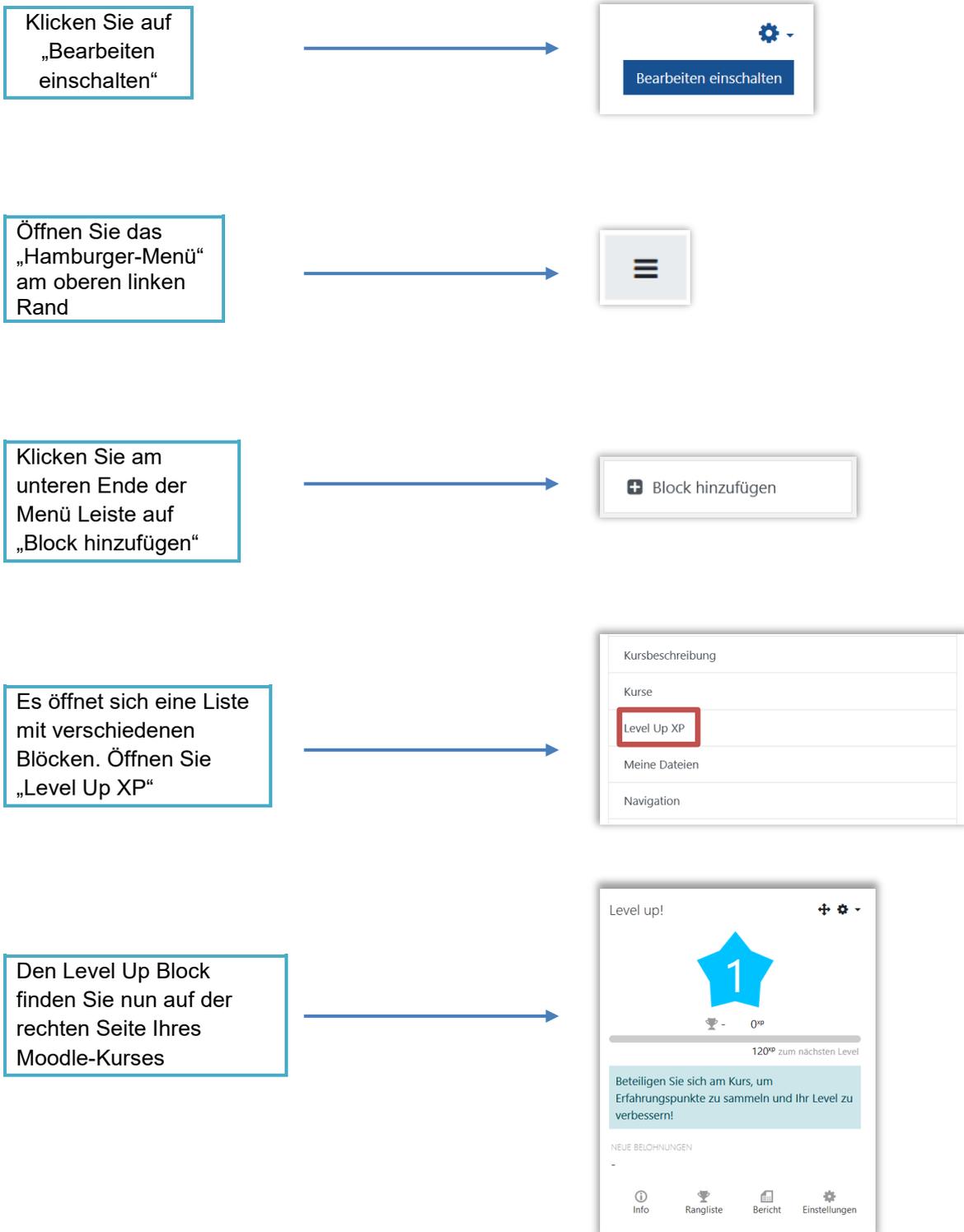
<https://www.rubel.rub.de/moodle/moodle-fuer-lehrende/anleitungen> (dann: LevelUp)

<https://business-academy-ruhr.de/weiterbildung/levelup-gamification-plugin-fuer-moodle/>

<https://wiki.uni-due.de/moodle/index.php/LevelUp>

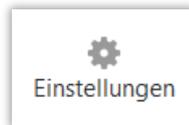
¹Angelehnt an: Lingnau, J., van de Beek, C. (o. J.): Anleitung LevelUp (Moodle-Tool), Ruhr-Universität Bochum (siehe dritter Link in der Liste).

Schritt 1: Den Block für Level up! anlegen



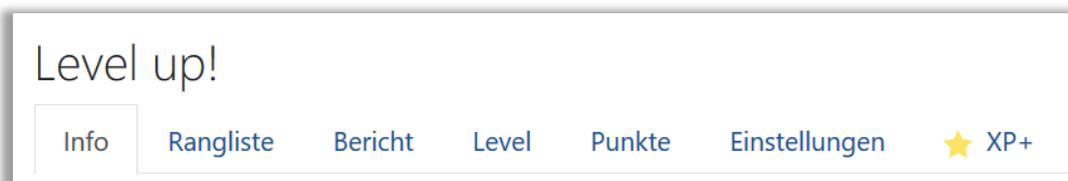
Schritt 2: Level up! einstellen

Klicken Sie auf „Einstellungen“ am unteren rechten Rand des Level up! Blocks



Über die nun erscheinenden Reiter können Sie wie nachfolgend erklärt Schritt für Schritt Level up! für Ihren Kurs anpassen.

Die Reiter „Bericht“ und „Rangliste“ geben den Lehrenden Informationen zum Stand der einzelnen Studierenden und werden nachfolgend nicht erläutert, da selbsterklärend. Der Reiter „XP+“ enthält informative Hinweise zu kostenpflichtigen Erweiterungen des Plugins, die an der Hochschule Niederrhein nicht verfügbar sind.



Reiter: Info

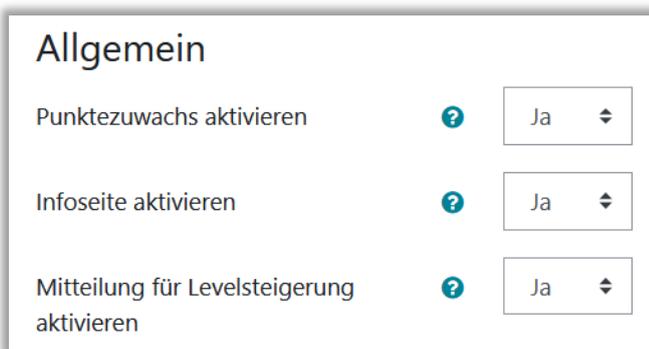
Klicken Sie zunächst auf den Reiter „Info“. Sie sehen eine Übersicht der voreingestellten Level und der dazugehörigen Abzeichen. Voreingestellt sind 10 Level mit Abzeichen als „Sterne“. Die Übersicht passt sich an, sobald Sie neue Level und Abzeichen definiert haben.



Reiter: Einstellungen

Klicken Sie nun auf den Reiter „Einstellungen“.

Abschnitt „Allgemein“



Mit der Einstellung „Punktezuwachs aktivieren“ aktivieren Sie das Sammeln von Erfahrungspunkten durch die noch festzulegenden Regeln. Wenn Sie das Sammeln von Erfahrungspunkten vorübergehend einfrieren oder erst später aktivieren wollen, setzen Sie die Einstellung auf „Nein“.

Die Einstellung „Infoseite aktivieren“ legt fest, ob die Studierenden die Informationsseite mit den Leveln und Abzeichen sehen können.

Wenn den Studierenden nach einem Levelaufstieg ein Feedback Pop-up-Fenster angezeigt werden soll, setzen Sie die Einstellung „Mitteilung für Levelsteigerung aktivieren“ auf „Ja“.

Abschnitt „Rangliste“

Setting	Value
Rangliste aktivieren	Ja
Anonymität	Identität der Teilnehmer/innen verbergen
Teilnehmer beschränken	Alle anzeigen
Einstufung	Rang anzeigen
Zusätzliche Spalten	Gesamt (Fortschritt)

Wenn Sie „Rangliste aktivieren“ auf „Ja“ setzen, wählen Sie aus Datenschutzgründen unbedingt auch „Identität der Teilnehmer/innen verbergen“ aus.

Über „Teilnehmer beschränken“ ist einstellbar, wie viele Nachbarn über und unter der/dem Studierenden selbst angezeigt werden sollen.

Über „Einstufung“ ist einstellbar, ob der Rang gar nicht, absolut oder relativ (d.h. Unterschied in Punkten) angezeigt werden soll.

Über „Zusätzliche Spalten“ kann die Anzeige um die Anzeige der gesamten Erfahrungspunkte und/oder einen Fortschrittsbalken erweitert werden.

Abschnitt „Schutz gegen Betrug“

Setting	Value
Schummelwächter aktivieren	Ja
Max. Aktionen im Zeitrahmen	10 pro 1 Minuten
Erforderlicher Zeitabstand zwischen identischen Aktionen	3 Minuten

Der Abschnitt „Schutz gegen Betrug“ konfiguriert die Zugriffsmöglichkeiten der Studierenden auf die Aktivitäten. Der Schummelwächter ist ein einfacher, unaufwändiger Mechanismus, um zu verhindern, dass Teilnehmenden das System mit simplen Techniken missbrauchen. Hierfür zunächst „Schummelwächter aktivieren“ auf „Ja“ setzen.

Mit der Einstellung „Max. Aktionen im Zeitrahmen“ legen Sie fest, wie viele Aktionen von Studierenden pro Zeitrahmen ausgeführt oder bewertet werden, z.B. das Lesen von Forenbeiträgen oder das Herunterladen von Dateien. Jede nachfolgende Aktion wird dann ignoriert.

Mithilfe der Einstellung „Erforderlicher Zeitabstand zwischen identischen Aktionen“ können Studierende für bestimmte Aktionen, wie zum Beispiel für das Hochladen einer Datei, nur einmalig Erfahrungspunkte (XPs) sammeln. Die Minutenzahl kann hier z.B. auf 525600 gesetzt werden, wenn ein ganzes Jahr verstreichen soll, bis mit der Aktion wieder Erfahrungspunkte gesammelt werden können.

Abschnitt „Block-Darstellung“

The screenshot shows a form titled "Block-Darstellung" with three fields:

- Titel:** A text input field containing "Level up!".
- Beschreibung:** A text area containing "Beteiligen Sie sich am Kurs, um Erfahrungspunkte zu sammeln und Ihr Level zu".
- Neue Belohnungen anzeigen:** A dropdown menu set to "Ja".

In diesem Abschnitt wird eingestellt, wie Level up! in der Blockleiste des Kurses angezeigt werden soll. In der „Beschreibung“ kann ein individueller Begrüßungstext zu Level up! formuliert werden.

Reiter: Level

Klicken Sie nun auf den Reiter „Level“.

Abschnitt „Einstellungen“

Definieren Sie zunächst die Anzahl der Levelstufen (oft wird hier die Anzahl der Kursabschnitte angesetzt). **Wir empfehlen, „Punkte vergeben“ auf „Manuell“ zu setzen und eine individuelle Punkteverteilung vorzunehmen.** Passen Sie nun für jedes Level die erforderlichen Punkte, den Level-Namen und die Levelbeschreibung (das kann die Aufgabenbeschreibung oder ein Motivationsspruch etc. sein) an. Ein späteres Hinzufügen oder Korrigieren von Levels, z. B., wenn neue Aufgaben zugefügt werden, ist möglich!

The screenshot shows the "Einstellungen" (Settings) form for levels. At the top, there are several settings:

- Anzeigen als:** Raster
- Levelstufen:** 3
- Punkte vergeben:** Algorithmus verwenden
- Basis des Algorithmus:** 120
- Koeffizient des Algorithmus:** 1.3
- Anderungen speichern:** Button

Below these settings, there are three level cards, each with a star icon and a number:

- Level 1 (Blue star):** Name: Kein Name, Erforderliche Punkte: 0, Beschreibung: Keine Beschreibung
- Level 2 (Green star):** Name: Kein Name, Erforderliche Punkte: 120, Beschreibung: Keine Beschreibung
- Level 3 (Purple star):** Name: Kein Name, Erforderliche Punkte: 276, Beschreibung: Keine Beschreibung

Abschnitt „Abzeichen“

Neben den voreingestellten „Sternen“ können Sie hier auch individuelle Bilder für die Darstellung der Level auswählen. Dafür müssen Sie für jede Levelstufe ein Bild auswählen. Benennen Sie das Bild jeweils „1.png“, „2.jpg“ etc.

The screenshot shows the "Abzeichen" (Badges) tab in the settings, which is highlighted with a red box. The tab is located under the "Einstellungen" (Settings) header.

Schließen Sie Ihre Änderungen im Reiter Level mit „Änderungen speichern“ ab.

Reiter: Punkte

In diesem Reiter erfolgt die Umsetzung der Regeln für die Vergabe von Erfahrungspunkten für die Durchführung von Aktivitäten der Teilnehmenden im Moodle-Kurs.

Wenn Sie sich die Voreinstellungen ansehen, werden Sie feststellen, dass schon ein Regelblock existiert. Die voreingestellten Regeln vergeben ...

... 45 XP für das „Anlegen“ (create) eines Elements.

... 9 XP für das „Lesen“ (read) eines Elements.

... 3 Punkte für das „Aktualisieren“ (update) eines Elements.

... 0 Punkte für das „Löschen“ (delete) eines Elements.

The screenshot shows the Moodle rule configuration interface with four pre-defined rules. Each rule consists of a plus sign icon, a text input field for experience points, a label 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn:', a trash icon, and a dropdown menu for the condition. The rules are:

- 45 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: CRUD-Eigenschaft ist gleich c
- 9 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: CRUD-Eigenschaft ist gleich r
- 3 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: CRUD-Eigenschaft ist gleich u
- 0 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: CRUD-Eigenschaft ist gleich d

Below each rule is a '+ Eine Regel hinzufügen' button.

Wir empfehlen, die Voreinstellungen per Mülleimer-Symbole zu löschen und über „+ Eine Regel hinzufügen“ individuelle Regeln einzustellen.

The screenshot shows the Moodle rule configuration interface with a new rule being added. The rule has 0 experience points and the condition 'Mindestens EINE Bedingung ist erfüllt'. Below the condition is a '+ Eine Bedingung hinzufügen' button.

Eine Schwierigkeit für die Konzeption der Erfahrungspunktevergabe bzw. Regeln ist, dass bei über mehrere Wochen oder Monate laufenden Lehrveranstaltungen vorher oft nicht feststeht, welche Aktivitäten vorhanden sein werden und mit wie vielen Erfahrungspunkten diese gezählt werden sollen. Eine mögliche Lösung dafür ist, dass man die Level auf die Kursabschnitte bezieht und mit jedem neuen Kursabschnitt auch ein neues Level hinzufügt und hierfür die Regeln ausgestaltet.

Es folgen abschließend einige Beispiele für Regeln, die sich auf individuelle Elemente und Aufgaben beziehen.

Dabei sind UND-Verknüpfungen (ALLE Bindungen sind erfüllt bzw. KEINE der Bedingungen ist erfüllt) oder ODER-Verknüpfungen (Mindestens EINE Bedingung ist erfüllt) einstellbar.

The screenshot shows the dropdown menu for the condition. The options are:

- ALLE Bedingungen sind erfüllt
- ALLE Bedingungen sind erfüllt
- Mindestens EINE Bedingung ist erfüllt
- KEINE der Bedingungen ist erfüllt

Beispiele für Regeln

Eine bestimmte Datei wird geöffnet (5 Punkte):

The screenshot shows a rule configuration interface. At the top, there is a plus icon, a box containing the number '5', and the text 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn:' followed by a trash icon. Below this is a grey bar with a dropdown menu set to 'ALLE Bedingungen sind erfüllt'. Underneath, there are two conditions: 'Die Aktivität oder das Material ist' with a dropdown menu set to 'Level UP Anleitung' (with a help icon and a trash icon), and 'Das Ereignis ist' with a dropdown menu set to 'Datei: Kursmodul angezeigt' (with a trash icon). At the bottom, there is a plus icon and the text 'Eine Bedingung hinzufügen'.

Ein Glossareintrag wird angelegt (10 Punkte)

The screenshot shows a rule configuration interface. At the top, there is a plus icon, a box containing the number '10', and the text 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn:' followed by a trash icon. Below this is a grey bar with a dropdown menu set to 'ALLE Bedingungen sind erfüllt'. Underneath, there are two conditions: 'Die Aktivität oder das Material ist' with a dropdown menu set to 'Newsletter' (with a help icon and a trash icon), and 'Das Ereignis ist' with a dropdown menu set to 'Glossar: Eintrag abgelehnt' (with a trash icon). At the bottom, there is a plus icon and the text 'Eine Bedingung hinzufügen'.

Ein E-Test wird eingereicht (10 Punkte):

The screenshot shows a rule configuration interface. At the top, there is a plus icon, a box containing the number '10', and the text 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn:' followed by a trash icon. Below this is a grey bar with a dropdown menu set to 'ALLE Bedingungen sind erfüllt'. Underneath, there are two conditions: 'Die Aktivität oder das Material ist' with a dropdown menu set to 'Test' (with a help icon and a trash icon), and 'Das Ereignis ist' with a dropdown menu set to 'Test: Testversuch eingereicht' (with a trash icon). At the bottom, there is a plus icon and the text 'Eine Bedingung hinzufügen'.

Gegenseitige Beurteilung:

1. Hochladen der Lösung (30 Punkte)

The screenshot shows a rule configuration interface. At the top, there is a plus icon, a box containing the number '30', and the text 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn:' followed by a trash icon. Below this is a grey bar with a dropdown menu set to 'ALLE Bedingungen sind erfüllt'. Underneath, there are two conditions: 'Die Aktivität oder das Material ist' with a dropdown menu set to 'Test' (with a help icon and a trash icon), and 'Das Ereignis ist' with a dropdown menu set to 'Gegenseitige Beurteilung: Eine Einreichung wurde hochgeladen' (with a trash icon). At the bottom, there is a plus icon and the text 'Eine Bedingung hinzufügen'.

2. Beurteilung der Lösung einer/eines anderen Studierenden (20 Punkte)

20 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:

ALLE Bedingungen sind erfüllt

- Die Aktivität oder das Material ist Test
- Das Ereignis ist Gegenseitige Beurteilung: Einreichung beurteilt

[+ Eine Bedingung hinzufügen](#)

Tipp: Wenn Sie Level up! in Ihrem Moodle-Kurs in der Rolle Studierende ausprobieren möchten, müssen Sie sich selbst als Studierender im Kurs einschreiben. Sie können auch bei elearning@hs-niederrhein.de unter Angabe einer privaten Mailadresse einen Test-Account beantragen.

Der Text dieser Veröffentlichungen ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz. Die Verfasserinnen sollen so genannt werden: „Level up! – Gamification in Moodle“ von Dr. Katrin Waletzke und Theresa Gielen, Überarbeitung durch eLearning-Team der Hochschule Niederrhein.



eLearning-Team
Campus Mönchengladbach, Richard-Wagner-Str. 88a
Gebäude Y1, Raum E02 und E09
Telefon (02161) 186 - 3554
elearning@hs-niederrhein.de

<http://www.hs-niederrhein.de/elearning/>
<https://moodle.hsnr.de>