

# Level Up XP

## 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! sind:

- 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.
- Erreichte Level können als Voraussetzung für den Zugang zu Kurselementen festgelegt werden.

Außerdem je nach den gewählten Einstellungen:

- Zeigt eine Informationsseite, auf der die Anzahl der erreichbaren Level mit jeweils einem Abzeichen und einer Beschreibung dargestellt 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. Allerdings ist zwecks Datenschutz eine **Anonymisierung** voreingestellt.
- Kann Events auslösen, wenn Studierende ein Level aufsteigen, z. B. Aufgaben erst bearbeitbar, wenn ein bestimmtes Level erreicht wurde.

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](mailto:elearning@hs-niederrhein.de) einen Test-Account beantragen.

[https://levelup.plus/?utm\\_source=plugin\\_promopage](https://levelup.plus/?utm_source=plugin_promopage)

[https://moodle.org/plugins/block\\_xp](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>

## Level up! anlegen

Um Level Up! in Ihrem Kurs anzulegen, muss der *Bearbeitungsmodus* aktiviert und die *Blockleiste* geöffnet sein. Durch Anklicken des Buttons *Block hinzufügen* öffnet sich ein Pop-Up-Fenster, wo Sie den Block *Level Up XP* auswählen können. Nach Erstellung des Blocks finden Sie diesen rechts in der Blockleiste.

## Block hinzufügen

Aktivitätsergebnisse
Bearbeitungsstand
Eigenes Profil
Foren durchsuchen
Globale Suche
Kalender
Kommentare
Kurs abschließen
Kursbeschreibung
Kurse
<b>Level Up XP</b>
Meine Dateien
OpenCast Videos
Evaluationen (evasys)
Tags
Textblock
Zufälliger Glossareintrag

### Level up!

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

**1**

GESAMT 0<sup>XP</sup>

nächster Level in 120<sup>XP</sup> **2**

#### EINSTUFUNG

-

NEUE BELOHNUNGEN

-

Info Bestenliste Bericht Einstellungen

## 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.

# Level up!

Info Bestenliste Bericht Level Punkte Einstellungen ★ XP+

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

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. Klicken Sie nun auf den Reiter *Einstellungen*.

### Allgemein

Punktezuwachs aktivieren ?

Infoseite aktivieren ?

Mitteilung für Levelsteigerung aktivieren ?

- 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*.

### Bestenliste

Bestenliste aktivieren ?

Anonymität ? Identität der Teilnehmer/innen verbergen

Teilnehmer beschränken ?

Einstufung ?

Zusätzliche Spalten ?

- Sie können die *Bestenliste* mit *Ja* aktivieren oder mit *Nein* deaktivieren.
- Aus Datenschutzgründen ist die Anonymität der Teilnehmenden gewährleistet, d. h. die Identität der Teilnehmenden ist in der Bestenliste verborgen.
- 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.

### Schutz gegen Betrug

Schummelwächter aktivieren

Max. Aktionen im Zeitrahmen  pro

Erforderlicher Zeitabstand zwischen identischen Aktionen

Der Abschnitt *Schutz gegen Betrug* konfiguriert die Zugriffsmöglichkeiten der Studierenden auf die Aktivitäten.

- Der *Schummelwächter* ist ein einfacher, unaufwändiger Mechanismus, um zu verhindern, dass Teilnehmende 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.

### Block-Darstellung

Titel

Beschreibung

Bestenlisten-Schnappschuss anzeigen

Neue Belohnungen anzeigen

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. Klicken Sie nun auf den Reiter *Level*.

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 Motivationspruch etc. sein) an. Ein späteres Hinzufügen oder Korrigieren von Leveln, z. B., wenn neue Aufgaben zugefügt werden, ist möglich!

Anzeigen als  Levelstufen  Punkte vergeben

1	2	3
Name <input type="text" value="Kein Name"/>	Name <input type="text" value="Kein Name"/>	Name <input type="text" value="Kein Name"/>
Erforderliche Punkte <input type="text" value="0"/>	Erforderliche Punkte <input type="text" value="120"/>	Erforderliche Punkte <input type="text" value="276"/>
Beschreibung <input type="text" value="Keine Beschreibung"/>	Beschreibung <input type="text" value="Keine Beschreibung"/>	Beschreibung <input type="text" value="Keine Beschreibung"/>

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.



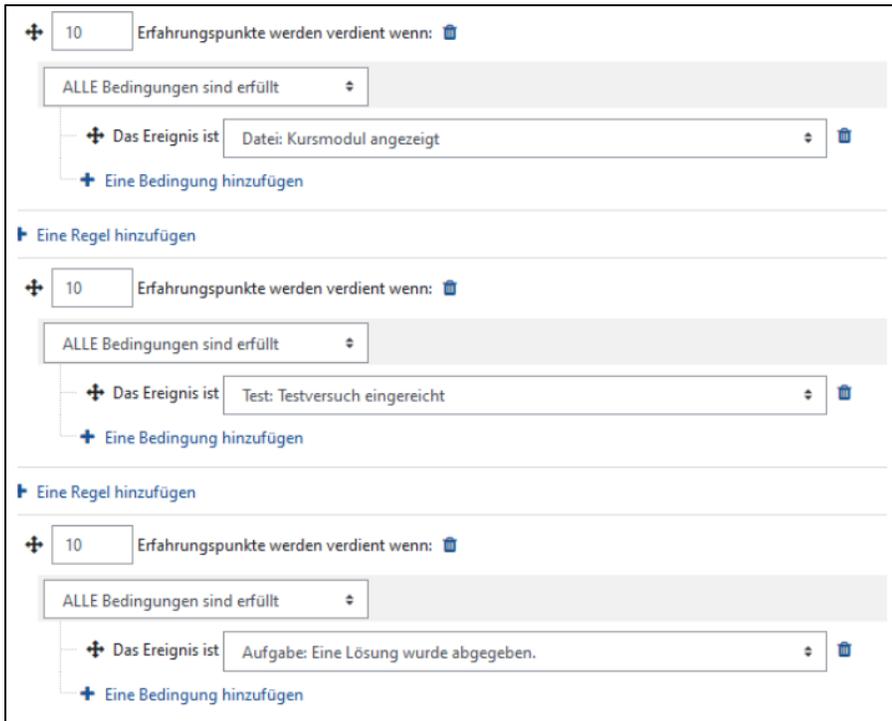
Schließen Sie Ihre Änderungen im Reiter *Level* mit *Änderungen speichern* ab.

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. Je nachdem, ob Ihr Kurs vor oder nach dem 13.01.2023 angelegt wurde, sehen Sie unterschiedliche Regeln.

The screenshot displays the configuration interface for Moodle badges, showing five distinct rules. Each rule is defined by a point value and a set of conditions.

- Rule 1:** 0 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:
  - Condition: Mindestens EINE Bedingung ist erfüllt (at least one condition is met)
  - Condition 1: Das Ereignis ist Buch: Kursmodul angezeigt
  - Condition 2: Das Ereignis ist Forum: Themenabonnement angelegt
  - Condition 3: Das Ereignis ist Forum: Abonnement angelegt
  - Condition 4: Ereignis-Name enthält assessable\_submitted
  - Condition 5: Ereignis-Name enthält assessable\_uploaded
- Rule 2:** 45 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:
  - Condition: CRUD-Eigenschaft ist gleich c
- Rule 3:** 9 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:
  - Condition: CRUD-Eigenschaft ist gleich r
- Rule 4:** 3 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:
  - Condition: CRUD-Eigenschaft ist gleich u
- Rule 5:** 0 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:
  - Condition: CRUD-Eigenschaft ist gleich d

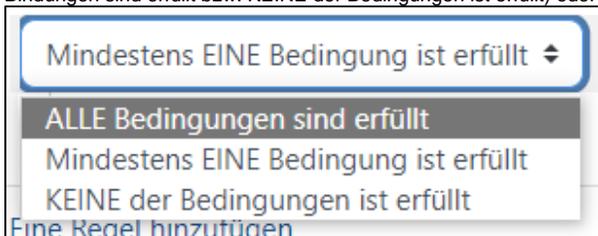


Wir empfehlen, die voreingestellten Regeln per Mülleimer-Symbole zu löschen und über **+ Eine Regel hinzufügen** individuelle Regeln einzustellen.



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.



## Beispiele für Regeln

Wir zeigen hier eine Auswahl an Aktivitäten sowie eine Auswahl an Regeln. Weitere Aktivitäten und Regeln sind in Level up enthalten. Grundsätzlich gilt, dass für fast alle Aktivitäten das Aufrufen/Anzeigen über die Regel *[Aktivität]: Kursmodul angezeigt* mit Punkten belohnt werden kann. Siehe hierzu als Beispiel die Regel unter *Datei*.

Mit der vorliegenden Version von Level up kann der erfolgreiche Abschluss bzw. die Bewertung von Aktivitäten (z. B. für die Aktivität *Test*) **nicht** an die Vergabe von Erfahrungspunkten geknüpft werden.  
Das Öffnen einer Datei wird mit Punkten belohnt.

The screenshot shows a configuration interface for a condition. At the top, there is a plus sign icon, a text box containing '10', and the text 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn:'. Below this is a dropdown menu with the text 'ALLE Bedingungen sind erfüllt'. Underneath the dropdown are two conditions, each with a plus sign icon on the left and a trash icon on the right. The first condition is 'Die Aktivität oder das Material ist' followed by a dropdown menu containing 'Datei'. The second condition is 'Das Ereignis ist' followed by a dropdown menu containing 'Datei: Kursmodul angezeigt'. At the bottom left, there is a plus sign icon and the text 'Eine Bedingung hinzufügen'.

Das Abgeben einer Stimme wird mit Punkten belohnt.

The screenshot shows a configuration interface for a condition. At the top, there is a plus sign icon, a text box containing '10', and the text 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn:'. Below this is a dropdown menu with the text 'ALLE Bedingungen sind erfüllt'. Underneath the dropdown are two conditions, each with a plus sign icon on the left and a trash icon on the right. The first condition is 'Die Aktivität oder das Material ist' followed by a dropdown menu containing 'Abstimmung'. The second condition is 'Das Ereignis ist' followed by a dropdown menu containing 'Abstimmung: Abstimmungsantwort hinzugefügt'. At the bottom left, there is a plus sign icon and the text 'Eine Bedingung hinzufügen'.

Das Abgeben einer Lösung wird mit Punkten belohnt.

The screenshot shows a configuration interface for a condition. At the top, there is a plus sign icon, a text box containing '10', and the text 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn:'. Below this is a dropdown menu with the text 'ALLE Bedingungen sind erfüllt'. Underneath the dropdown are two conditions, each with a plus sign icon on the left and a trash icon on the right. The first condition is 'Die Aktivität oder das Material ist' followed by a dropdown menu containing 'Aufgabe'. The second condition is 'Das Ereignis ist' followed by a dropdown menu containing 'Aufgabe: Eine Lösung wurde abgegeben.'. At the bottom left, there is a plus sign icon and the text 'Eine Bedingung hinzufügen'.

Es werden Punkte vergeben, wenn nach der Bewertung der Lösung das Feedback zu der Lösung aufgerufen wird.

The screenshot shows a configuration interface for a condition. At the top, there is a plus sign icon, a text box containing '10', and the text 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn:'. Below this is a dropdown menu with the text 'ALLE Bedingungen sind erfüllt'. Underneath the dropdown are two conditions, each with a plus sign icon on the left and a trash icon on the right. The first condition is 'Die Aktivität oder das Material ist' followed by a dropdown menu containing 'Aufgabe'. The second condition is 'Das Ereignis ist' followed by a dropdown menu containing 'Aufgabe: Feedback angezeigt'. At the bottom left, there is a plus sign icon and the text 'Eine Bedingung hinzufügen'.

Das Anzeigen eines Kapitels wird mit Punkten belohnt.

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: 

ALLE Bedingungen sind erfüllt 

- + Die Aktivität oder das Material ist Buch   
- + Das Ereignis ist Buch: Kapitel angezeigt  
- + Eine Bedingung hinzufügen

Das Anlegen eines Datensatzes wird mit Punkten belohnt.

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: 

ALLE Bedingungen sind erfüllt 

- + Die Aktivität oder das Material ist Datenbank   
- + Das Ereignis ist Datenbank: Datensatz angelegt  
- + Eine Bedingung hinzufügen

Das Anlegen eines Kommentares zu einem Datensatz wird mit Punkten belohnt.

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: 

ALLE Bedingungen sind erfüllt 

- + Die Aktivität oder das Material ist Datenbank   
- + Das Ereignis ist Datenbank: Kommentar angelegt  
- + Eine Bedingung hinzufügen

Das Abgeben eines Feedbacks wird mit Punkten belohnt.

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: 

ALLE Bedingungen sind erfüllt 

- + Die Aktivität oder das Material ist Feedback   
- + Das Ereignis ist Feedback: Antwort abgegeben  
- + Eine Bedingung hinzufügen

Das Anzeigen eines Themas im Forum wird mit Punkten belohnt.

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: 

ALLE Bedingungen sind erfüllt 

- + Die Aktivität oder das Material ist Forum   
- + Das Ereignis ist Forum: Thema angezeigt  
- + Eine Bedingung hinzufügen

Das Anlegen eines Forum-Beitrages wird mit Punkten belohnt.

The screenshot shows a configuration for a reward rule. At the top, a box contains the number '10' and the text 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn:'. Below this is a dropdown menu set to 'ALLE Bedingungen sind erfüllt'. Two conditions are listed: 'Die Aktivität oder das Material ist Forum' and 'Das Ereignis ist Forum: Beitrag angelegt'. A '+ Eine Bedingung hinzufügen' button is at the bottom.

Das Hochladen einer Lösung für die gegenseitige Beurteilung wird mit Punkten belohnt.

The screenshot shows a configuration for a reward rule. At the top, a box contains the number '10' and the text 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn:'. Below this is a dropdown menu set to 'ALLE Bedingungen sind erfüllt'. Two conditions are listed: 'Die Aktivität oder das Material ist Gegenseitige Beurteilung' and 'Das Ereignis ist Gegenseitige Beurteilung: Eine Einreichung wurde hochgeladen'. A '+ Eine Bedingung hinzufügen' button is at the bottom.

Die Beurteilung der Lösung einer/eines anderen Studierenden wird mit Punkten belohnt.

The screenshot shows a configuration for a reward rule. At the top, a box contains the number '10' and the text 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn:'. Below this is a dropdown menu set to 'ALLE Bedingungen sind erfüllt'. Two conditions are listed: 'Die Aktivität oder das Material ist Gegenseitige Beurteilung' and 'Das Ereignis ist Gegenseitige Beurteilung: Einreichung beurteilt'. A '+ Eine Bedingung hinzufügen' button is at the bottom.

Die Neubeurteilung einer Einreichung wird mit Punkten belohnt.

The screenshot shows a configuration for a reward rule. At the top, a box contains the number '10' and the text 'Erfahrungspunkte werden verdient wenn:'. Below this is a dropdown menu set to 'ALLE Bedingungen sind erfüllt'. Two conditions are listed: 'Die Aktivität oder das Material ist Gegenseitige Beurteilung' and 'Das Ereignis ist Gegenseitige Beurteilung: Einreichung neu beurteilt'. A '+ Eine Bedingung hinzufügen' button is at the bottom.

Das Anlegen einer Kategorie in dem Glossar wird mit Punkten belohnt.

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:

ALLE Bedingungen sind erfüllt

- + Die Aktivität oder das Material ist Glossar
- + Das Ereignis ist Glossar: Kategorie angelegt
- + Eine Bedingung hinzufügen

Das Anlegen eines Glossar-Eintrages wird mit Punkten belohnt.

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:

ALLE Bedingungen sind erfüllt

- + Die Aktivität oder das Material ist Glossar
- + Das Ereignis ist Glossar: Eintrag angelegt
- + Eine Bedingung hinzufügen

Das Anlegen eines Kommentares wird mit Punkten belohnt.

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:

ALLE Bedingungen sind erfüllt

- + Die Aktivität oder das Material ist Glossar
- + Das Ereignis ist Glossar: Kommentar angelegt
- + Eine Bedingung hinzufügen

In der vorliegenden Version von Level up ist es nicht möglich, die Aktivität *Test* mit einer Regel zum Bestehen oder dem Erreichen einer Punktzahl etc. zu verknüpfen.

Das Einreichen eines Testversuches wird mit Punkten belohnt.

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:

ALLE Bedingungen sind erfüllt

- + Die Aktivität oder das Material ist Test
- + Das Ereignis ist Test: Testversuch eingereicht
- + Eine Bedingung hinzufügen

Das Anzeigen vorheriger Testversuche wird mit Punkten belohnt.

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: 

ALLE Bedingungen sind erfüllt 

- + Die Aktivität oder das Material ist    
- + Das Ereignis ist   

+ Eine Bedingung hinzufügen

Die Einreichung einer Antwort zur Befragung wird mit Punkten belohnt.

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: 

ALLE Bedingungen sind erfüllt 

- + Die Aktivität oder das Material ist    
- + Das Ereignis ist   

+ Eine Bedingung hinzufügen

Das Herunterladen des Verzeichnisses wird mit Punkten belohnt.

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: 

ALLE Bedingungen sind erfüllt 

- + Die Aktivität oder das Material ist    
- + Das Ereignis ist   

+ Eine Bedingung hinzufügen

Das Anlegen einer Wikiseite wird mit Punkten belohnt.

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: 

ALLE Bedingungen sind erfüllt 

- + Die Aktivität oder das Material ist    
- + Das Ereignis ist   

+ Eine Bedingung hinzufügen

Das Kommentieren einer Wikiseite wird mit Punkten belohnt

+ 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: 

ALLE Bedingungen sind erfüllt 

- + Die Aktivität oder das Material ist    
- + Das Ereignis ist   

+ Eine Bedingung hinzufügen

Das Anzeigen einer Wikiseite wird mit Punkten belohnt.

 10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn: 

ALLE Bedingungen sind erfüllt 

-  Die Aktivität oder das Material ist Wiki   
-  Das Ereignis ist Wiki: Wikiseite angezeigt  
-  Eine Bedingung hinzufügen