

# Level up! - Gamification in Moodle

Level up!



## 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<sup>1</sup>

- 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://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)

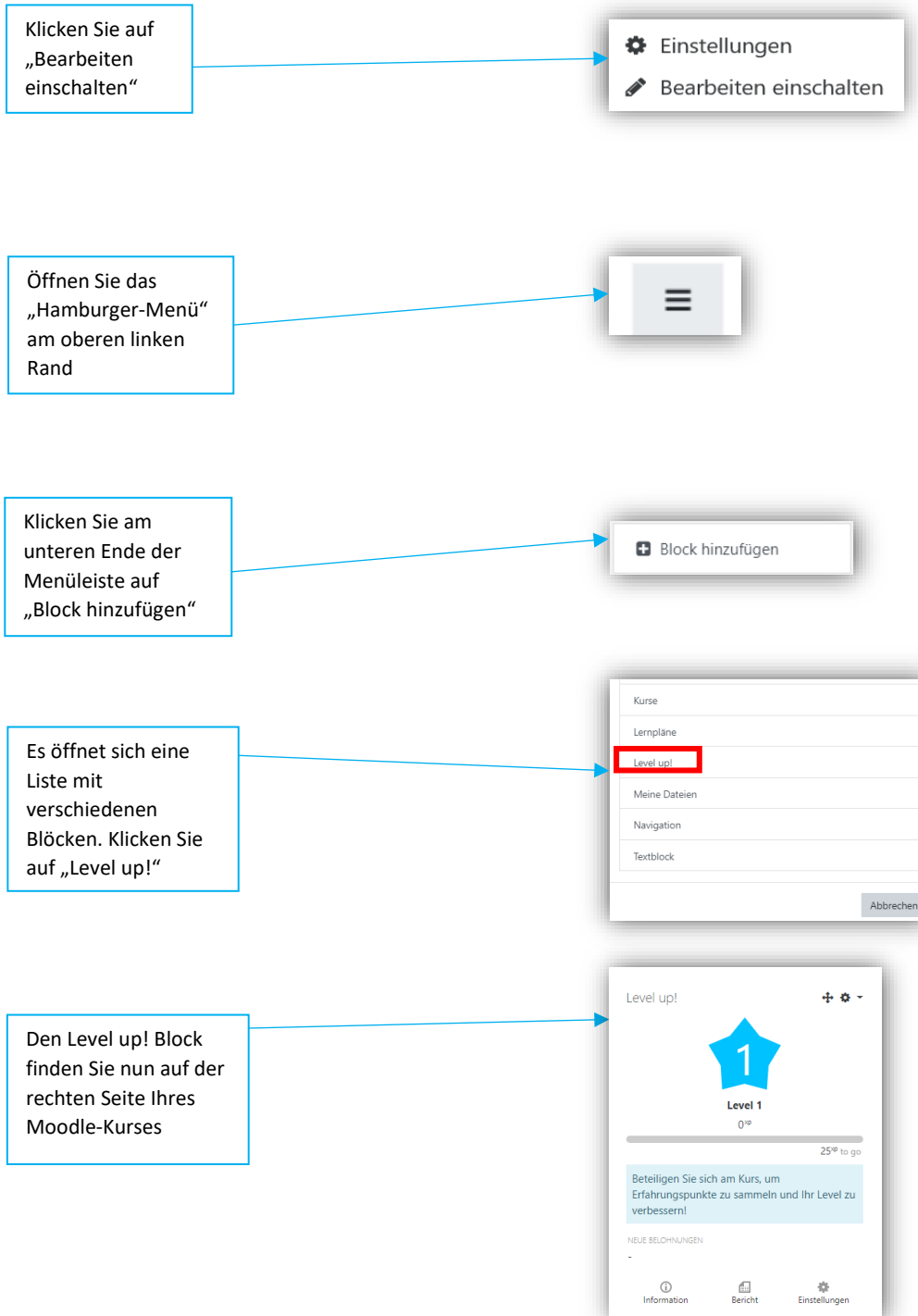
<https://business-academy-ruhr.de/weiterbildung/levelup-gamification-plugin-fuer-moodle/>

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

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

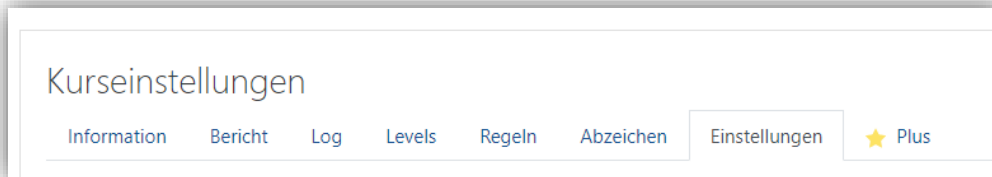
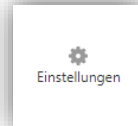
# Wie erstelle ich das Level up! Tool?

## 1) Den Block für Level up! hinzufügen



## 2) Übersicht der Einstellungsmöglichkeiten von Level up!

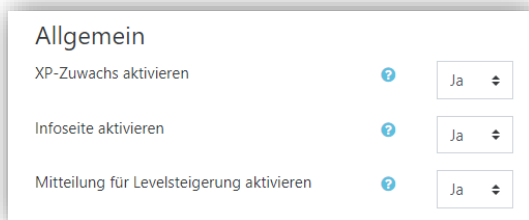
1. Klicken Sie auf „Einstellungen“ am unteren rechten Rand des Level up! Blocks
2. Über die nun erscheinenden Reiter können Sie wie nachfolgend erklärt Schritt für Schritt die Einstellungen von Level up! für Ihren Kurs anpassen. Der Reiter „☆ Plus“ ist rein informativ. Die Reiter „Bericht“ und „Log“ geben den Lehrenden Informationen zum Stand der einzelnen Studierenden und werden nachfolgend nicht erläutert, da selbsterklärend.



## 3) Allgemeine Einstellungen

Klicken Sie zunächst unter „Kurseinstellungen“ auf den Reiter „Einstellungen“.

### 1. Allgemein



Mit der Einstellung „XP-Zuwachs aktivieren“ aktivieren Sie das Sammeln von Erfahrungspunkten durch die festgelegten Regeln (siehe Abschnitt 5). 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 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“.

## 2. Rangliste

Rangliste

Rangliste aktivieren

Anonymität

Teilnehmer beschränken

Einstufung

Zusätzliche Spalten

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

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

Über „Einstufung“ ist einstellbar, ob der Rang gar nicht, absolut oder relativ angezeigt werden soll.

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

## 3. Schutz gegen den Betrug

Schutz gegen den Betrug

Schummelwächter aktivieren

Max. Aktionen im Zeitrahmen  pro

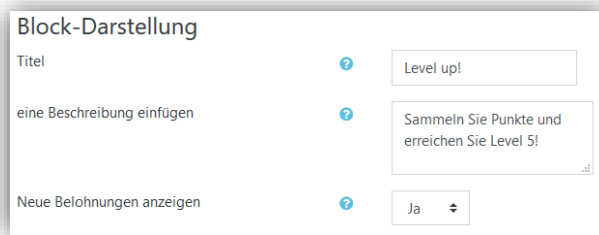
Erforderlicher Zeitabstand zwischen identischen Aktionen

Der Bereich „Schutz gegen den Betrug“ konfiguriert die Zugriffsmöglichkeiten der Studierenden auf die Aktivitäten. Hierfür zunächst grundsätzliche „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. 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.

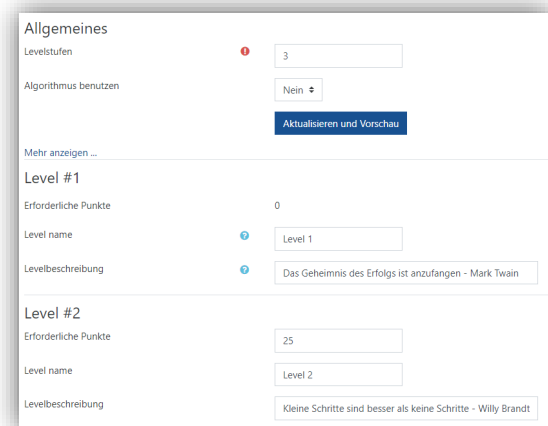
#### 4. Block-Darstellung



Hier wird eingestellt, wie Level up! in der Blockleiste des Kurses angezeigt werden soll.

#### 4) Levels und Abzeichen einstellen

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



2. Klicken Sie jetzt auf den Reiter „Abzeichen“. Neben den voreingestellten „Sternen“ können Sie hier 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.
3. Klicken Sie auf den Reiter „Information“. Hier sehen Sie nun eine Übersicht der erstellten Levelstufen.



## 5) Regeln

Die Umsetzung des Konzepts für die Vergabe von Erfahrungspunkten in Level up! erfolgt über den Reiter „Regeln“.

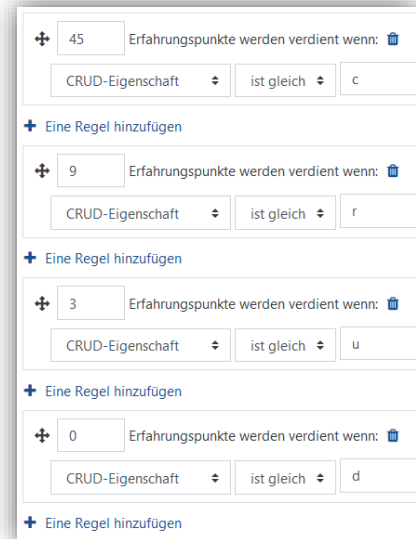
Wenn Sie sich die Voreinstellungen ansehen, werden Sie feststellen, dass schon ein Regelblock existiert. Die voreingestellten Regeln vergeben...


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

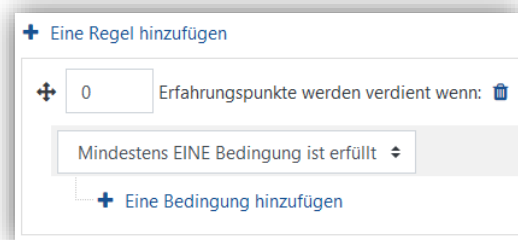
... 9 XP für das „Lesen“ (read) eines Elements.

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

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



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

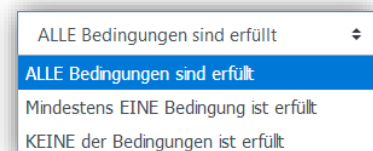


Ein Problem dabei ist, dass bei über mehrere Wochen oder Monate laufenden Lehrveranstaltungen vorher oft nicht feststeht, welche Elemente und Aufgaben erstellt werden und mit wie vielen Erfahrungspunkten diese gezählt werden sollen.

Eine mögliche Lösung 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.



Eine bestimmte Datei wird geöffnet (5 Punkte):

5 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:

ALLE Bedingungen sind erfüllt

- Die Aktivität oder das Material ist: Denktzettel Beschwerde- und Schnittstellenmanagement
- Das Ereignis ist: Datei: Kursmodul angezeigt

+ Eine Bedingung hinzufügen

Ein Glossareintrag wird angelegt (10 Punkte)

10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:

ALLE Bedingungen sind erfüllt

- Die Aktivität oder das Material ist: Wortpalast
- Das Ereignis ist: Glossar: Eintrag angelegt

+ Eine Bedingung hinzufügen

Ein E-Test wird eingereicht (10 Punkte):

10 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:

ALLE Bedingungen sind erfüllt

- Die Aktivität oder das Material ist: E-Test zu Block IV Beschwerde- und Schnittstellenmanagement
- Das Ereignis ist: Test: Testversuch eingereicht

+ Eine Bedingung hinzufügen

Gegenseitige Beurteilung: 1. Hochladen der Lösung (30 Punkte) und 2. Beurteilung der Lösung einer/eines anderen Studierenden (20 Punkte)

30 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:

ALLE Bedingungen sind erfüllt

- Die Aktivität oder das Material ist: Prüfungsleistung "myCase": 1. Erstellung der Projektarbeit, 2. Peer-Review
- Das Ereignis ist: Gegenseitige Beurteilung: Lösung hochgeladen

+ Eine Bedingung hinzufügen

20 Erfahrungspunkte werden verdient wenn:

ALLE Bedingungen sind erfüllt

- Die Aktivität oder das Material ist: Prüfungsleistung "myCase": 1. Erstellung der Projektarbeit, 2. Peer-Review
- Das Ereignis ist: Gegenseitige Beurteilung: Abgabe beurteilt

+ Eine Bedingung hinzufügen

Der Text dieser Veröffentlichung 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

