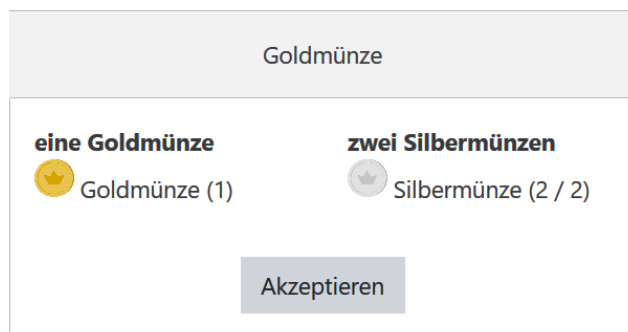
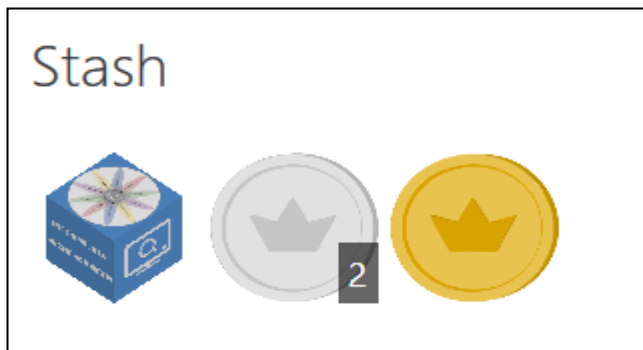


Der Block Stash - Ansichten



Kurzerläuterung

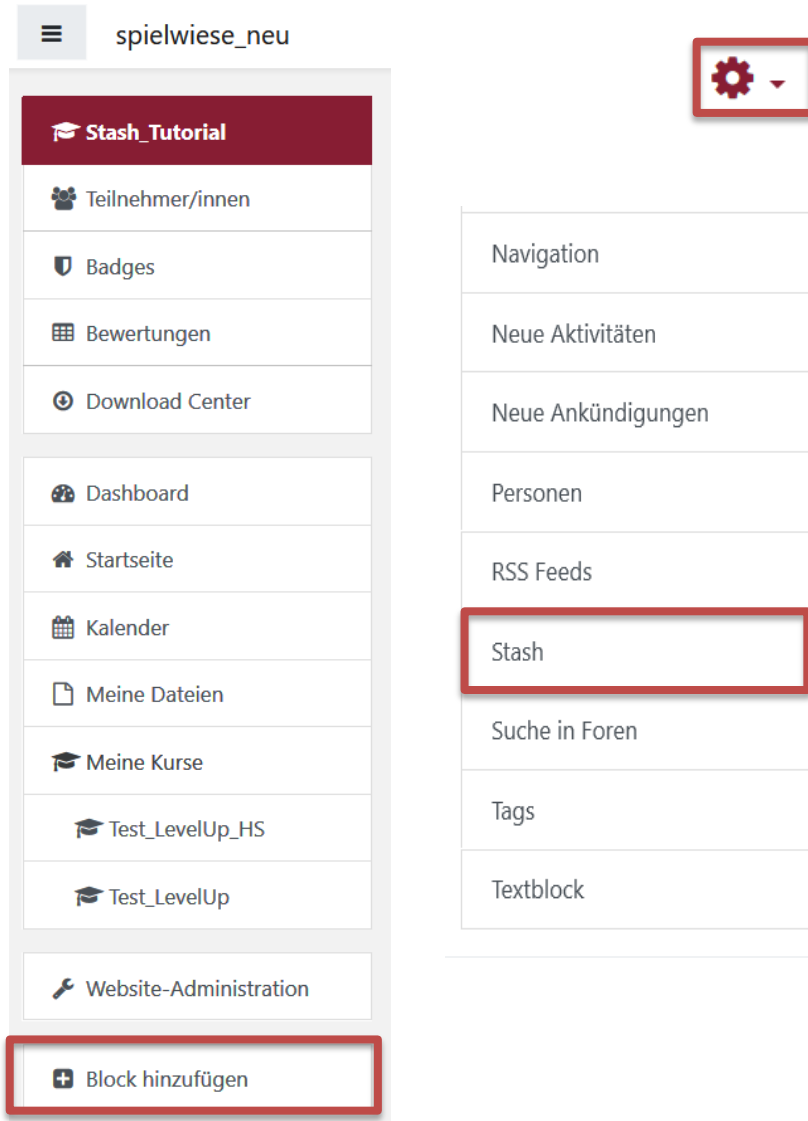
In diesem Tutorial wird beschrieben, wie Sie den Block Stash in Moodle-Kurse einbinden und konfigurieren können.

Stash gehört zu den sogenannten Gamification-Tools in Moodle@RLP. Damit ist es möglich, dass TeilnehmerInnen eines Kurses Bildtrophäen einsammeln können. Die gesammelten Trophäen werden in ein individuelles Konto überführt. Diese Bildtrophäen können über einen Codeschnipsel in jedem Textfeld einer Moodle-Aktivität (bzw. Material) „versteckt“ werden.

Des Weiteren können Trophäen getauscht werden. Beispielsweise kann der Erhalt einer Goldmünze an die Abgabe zweier Silbermünzen gebunden sein.

Die Bildsymbole können Sie frei festlegen, sodass diese zum Alter Ihrer Zielgruppe sowie zum Thema des Moodle-Kurses exakt passen.

Block Stash in einen Kurs einfügen



☰ spielwiese_neu

Stash_Tutorial

- Teilnehmer/innen
- Badges
- Bewertungen
- Download Center

- Dashboard
- Startseite
- Kalender
- Meine Dateien
- Meine Kurse
 - Test_LevelUp_HS
 - Test_LevelUp
- Website-Administration

+ Block hinzufügen

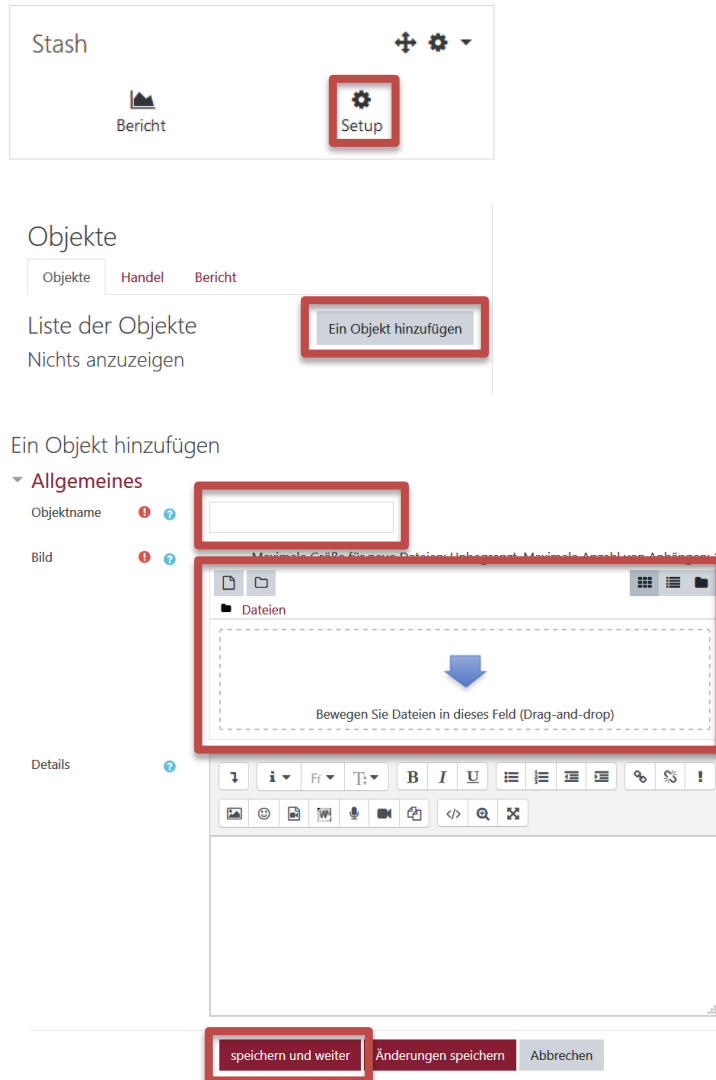
- Navigation
- Neue Aktivitäten
- Neue Ankündigungen
- Personen
- RSS Feeds
- Stash**
- Suche in Foren
- Tags
- Textblock

Block Stash einfügen

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten einschalten** und anschließend auf **Block hinzufügen**.

In dem nun geöffneten Fenster klicken Sie auf **Stash**. Der Block Stash ist jetzt im rechten Bildschirmbereich zu sehen.

Stash anlegen



The screenshot shows the Moodle Stash creation interface. At the top, the 'Stash' block has a 'Setup' button highlighted with a red box. Below, the 'Objekte' section has a 'Ein Objekt hinzufügen' button highlighted with a red box. The 'Ein Objekt hinzufügen' form has three main sections: 'Allgemeines' with an 'Objektname' field highlighted in red; 'Bild' with a file upload area highlighted in red; and 'Details' with a rich text editor. At the bottom, the 'speichern und weiter' button is highlighted with a red box.

Klicken Sie auf **Setup** im Block-Stash.

Klicken Sie dann auf „**Ein Objekt hinzufügen**“.

Tragen Sie für den Stash einen Namen bei **Objektname** ein.

Wählen Sie ein Bild aus und laden es im **Upload-Bereich**, z.B. per drag-and-drop, hoch.

Geben Sie ggf. noch eine Beschreibung oder Hinweise ein.

Schließen Sie den Vorgang mit **speichern und weiter** ab.

Stash konfigurieren

Einen neuen Fundort hinzufügen

Was ist das? Ein Fundort ist die Stelle, an der Sie das Objekt anzeigen möchten.

Allgemeines

Objekt: Daumen hoch

Fundort:

Vorrat: Unbegrenzt

Sammlungsintervall: Stunden

speichern und weiter Änderungen speichern Abbrechen

Objekte

Objekte Handel Bericht

Schnipsel für 'auf der Hand'

Was kommt als nächstes? Wenn Sie ein Objekt und den Fundort erstellt haben, müssen Sie einen Code-Schnipsel in Ihren Kurs einfügen, damit das Objekt angezeigt wird. Nachdem Sie festgelegt haben, wie das Objekt den Teilnehmer/innen angezeigt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fügen Sie ihn in Ihren Inhalt ein, z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.

Aussehen:

Button-Text:

Schnipsel:

```
[stashdrop secret="palEyP" text="Pick up!" image]
```

Kopieren Sie dies und fügen Sie es in einen Editor in verschiedenen Aktivitäten Ihres Kurses ein.

Zurück zur Startseite

Tragen Sie nun einen **Fundort** ein. Hierbei ist der Textinhalt zunächst egal. Zur besseren Übersichtlichkeit bei vielen Stashes lohnt sich jedoch eine konkrete Angabe, z.B. *im Textfeld 1*. Jedoch können Sie auch Fantasieorte angeben.

Legen Sie im nächsten Schritt fest, wie oft der Stash eingesammelt werden darf (**Vorrat**) und in welchem Zeitintervall dies möglich ist (Angabe zum **Sammlungsintervall** nur erforderlich, wenn der Stash mehrfach eingesammelt werden darf).

Schließen Sie den Vorgang mit **speichern und weiter** ab.

Legen Sie im Auswahlfenster **Aussehen** fest, wie der Stash erscheint: nur Text, nur Bild oder Bild und Text.


Ändern Sie ggf. bei **Button-Text** den Beschreibungstext zum Einsammeln, z.B. „*sammle mich ein*“.

Klicken Sie in den Bereich **Schnipsel** und kopieren Sie den Code-Schnipsel vollständig in die Zwischenablage, z.B. mit der Tastenkombination Strg + c . Klicken Sie hiernach auf „**Zurück zur Startseite**“ .

Stash verstecken – Beispiel Textfeld

Kurs: Stash_Tutorial

Dashboard / Kurse / Testkursbereich 3.6 / Unterbereich HS / Stash_Tutorial / Stash - Versteck / Objekte

+ Thema 1 

Bearbeiten ▾

+ Material oder Aktivität anlegen



○  Link/URL

○  Textfeld

○  Textseite

○  Verzeichnis

Hinzufügen Abbrechen

Hinweis: Das Verstecken eines Stashes wird nun am Beispiel eines Textfeldes beschrieben. Dieser Vorgang funktioniert mit allen weiteren Moodle-Aktivitäten und Materialien, die über einen Texteditor verfügen.

Kehren Sie in die Übersicht Ihres Moodle-Kurses zurück, z.B. über den **Krümelpfad** unterhalb des Kursnamens.

Legen Sie ein Textfeld in Ihrem Moodle-Kurs an, in dem Sie auf **Material oder Aktivität anlegen** klicken.

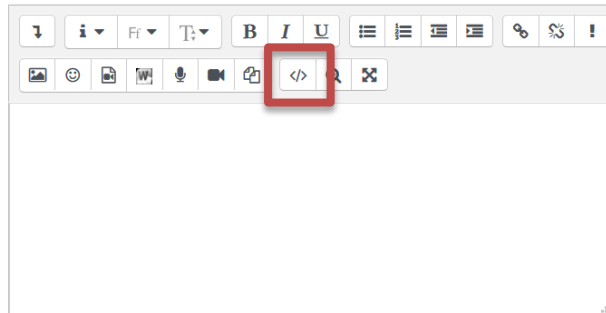
Klicken Sie hiernach im Auswahlfenster unter dem Punkt Material auf das Icon Textfeld und schließen den Vorgang mit einem Klick auf **Hinzufügen** ab.

Textfeld zu 'Thema 1' hinzufügen

▶ Alles aufklappen

▼ Allgemeines

Textfeld

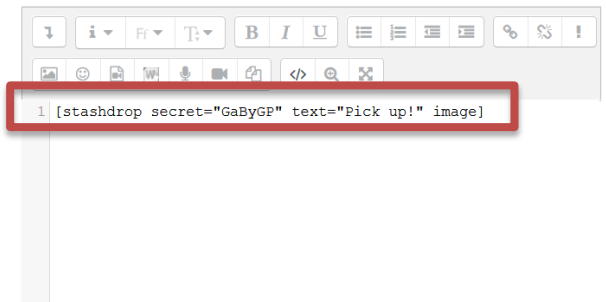


Bei Bedarf fügen Sie eine Beschreibung oder Erklärung im Eingabebereich des Textfeldes ein.

Klicken Sie dann auf das Icon **HTML**.

▼ Allgemeines

Textfeld



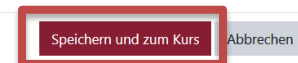
Fügen Sie den in der Zwischenablage befindlichen Codeschnipsel in den Eingabebereich ein, z.B. über das Tastenkürzel Strg + v.

▶ Weitere Einstellungen

▶ Voraussetzungen

▶ Aktivitätsabschluss

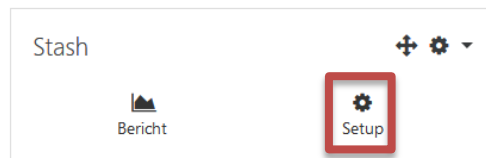
▶ Tags



Schließen Sie den Vorgang mit **Speichern und zum Kurs** ab.

Der Stash ist nun im Textfeld eingebettet und kann mit einem Klick eingesammelt werden. Dieser wird dann in das Stash-Konto überführt und verschwindet aus dem Textfeld (außer wenn mehrfach einsammelbar aktiviert ist).

Stash - Handel



Objekte

Objekte **Handel** Bericht

Liste der Objekte

Ein Objekt hinzufügen

Objektname	Fundorte	Aktionen
Daumen hoch	auf der Hand auf der Hand	
Mappe	über oder unter	

Handel

Objekte **Handel** Bericht

Liste der Tauschangebote

Nichts anzuzeigen

Ein Tauschangebot hinzufügen

Hinweis: Stashes können eingetauscht werden. Hierbei kann festgelegt werden, welche bereits von TeilnehmerInnen eingesammelten Stashes gegen einen anderen Stash getauscht werden können. Hierzu ist es notwendig, dass bereits mehrere verschiedenen Stashes im Stash-Block angelegt sind.

Klicken Sie im Stash-Block auf **Setup**.

Klicken Sie nun auf den Reiter **Handel**.

Klicken Sie auf den Button „**Ein Tauschangebot hinzufügen**“.

Handel

Objekte Handel Bericht

Ein Tauschangebot hinzufügen

Name des Tauschangebots

Gewinn Verlust

Gewinn Verlust

Titel Titel

Objekte Objekte

(4)

(1) (1)

Ein neues Objekt zu diesem Tausch hinzufügen

Objekt

Anzahl

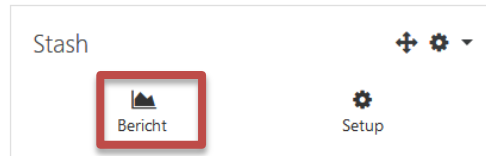
(2) (3)

Geben Sie einen Namen für das **Tauschangebot** ein, sowie eine Bezeichnung für den **Gewinn** und **Verlust**.

Mit einem Klick auf das + Zeichen (1) öffnet sich jeweils das Fenster „**Ein neues Objekt zu diesem Tausch hinzufügen**“. Wählen Sie aus der Auswahl ein Objekt zum Tausch aus. Legen Sie fest, wie viele dieser Objekt abgegeben werden müssen bzw. neu erworben werden nach dem Tausch (2). Über den Button „**Ein Objekt hinzufügen**“ (3) schließen Sie das Bearbeitungsfenster.

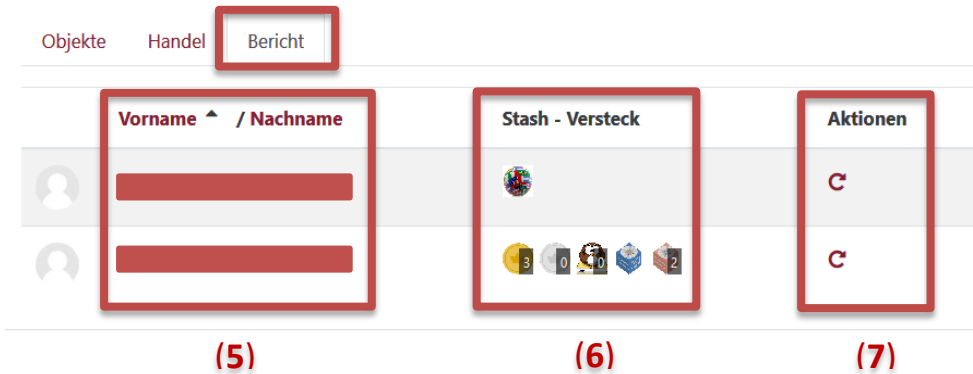
Mit „**Änderungen speichern**“ beenden Sie die Anlage des Tauschangebotes (4).

Stash – Berichtsfunktion



Sie haben zwei Möglichkeiten die Berichtsfunktion aufzurufen. Zum einen über anklicken des Buttons **Setup** und dann auf den Reiter Bericht. Zum anderen über den direkten Einstieg in die Berichtsfunktion mithilfe des Buttons **Bericht**.

Bericht



In der Berichtsfunktion sehen Sie die Namen der TeilnehmerInnen (5) die bereits Stashes gesammelt haben.

Im Bereich **Stash – Versteck** wird aufgelistet, welcher Stash gesammelt wurde und wie oft (6).

Unter Aktion haben Sie die Möglichkeit das Stash-Konto einzelner TeilnehmerInnen auf 0 zurückzusetzen. Dazu klicken Sie auf das Pfeil-Symbol (7).