



Anleitung für Lehrerinnen und Lehrer Den Block Stash nutzen

Stash ist ein Gamification-Plugin. Damit lassen sich Gegenstände in Form von Bildern oder Icons in Aktivitäten ablegen bzw. verstecken. Diese können von den Teilnehmern gefunden und gesammelt werden, um z.B. eine neue Aktivität freizuschalten oder eine Belohnung zu erhalten.

Vorbereitungen und Erstellen der Gegenstände

In einem beliebigen Kurs erstellen Sie im Bearbeitungsmodus in der Blockleiste den Block Stash. Durch Klick auf Setup können Sie im ersten Reiter *Objekte* die benötigten Gegenstände erzeugen. Sie klicken dafür auf die graue Schaltfläche **Ein Objekt hinzufügen**. Hier vergeben Sie einen *Objektnamen* **[1]** und laden ein entsprechendes Bild hoch **[2]**. Klicken Sie anschließend auf **speichern und weiter [3]**.



LOGINEO NRW ist ein Projekt des Ministeriums für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen.









Im nächsten Dialogfeld legen Sie für dieses Objekt einen *Fundort* **[1]** fest und bestimmen weitere Einstellungen für das Auffinden des Objekts. Der Fundort ist nur eine Gedankenstütze für Sie und wird den Lernenden nicht angezeigt. Bei *Vorrat* **[2]** können Sie festlegen, wie oft das Objekt gefunden und gesammelt werden kann. Davon abhängig kann darunter das Sammlungsintervall **[3]** eingestellt werden. Klicken Sie anschließend auf **speichern und weiter [4]**.

LOGINEO NRW Startseite Dashboard Meine Kurse Website-Administration	<u>Q</u>	FR ⊻	Bearbei	en 🌒
Objekte / Einen neuen Fundort hinzufügen				
Kurs: Test Stash				
Kurs Einstellungen Teilnehmer/innen Bewertungen Berichte Mehr≃				
Objekte				
Objekte Handel Entfernungen Bericht Ranglisteneinstellungen				
Einen neuen Fundort hinzufügeno				
Was ist das? Ein Fundort ist die Stelle, an der Sie das Objekt anzeigen möchten.				
⊻ Allgemein				
Objekt Objekt 1				
Fundort 0 0 Z.B. in der Burg				
Vorrat O 1 Unbegrenzt				
Sammlungsintervall 0 1 🍙 Stunden 🗢				
speichern und weiter Anderungen speichern Abbrechen				
0 notwendig				
				?





Anschließend legen Sie das Erscheinungsbild und den Text für das Objekt fest **[1]**. Darunter wird der Code-Schnipsel angezeigt **[2]**, den Sie später zum "Verstecken" des Objektes in einer Aktivität benötigen. Mit Klick auf **Zurück zur Startseite** gelangen Sie zur Übersicht der Objekte und können weitere Objekte erstellen. Klicken Sie in der Liste auf den Fundort, wird jederzeit der Code-Schnipsel angezeigt.

LMS	Startseite Dashboard Meine Kurse Website-Administration Q.	* #	FR ±	Bearbeiten 🔘
<u>Objekte</u> / So	hnipsel für 'Aktivität Forum'			
Kurs:	Fest Stash			
	Kurs Einstellungen Teilnehmer/innen Rewertungen Berichte Mehr 🗠			
Objekte				
Objekte Handel En	tfernunnen Bericht Bandisteneinstellunnen			
Sequence Libraria Lib				
Schnipsel für 'Al	ctivität Forum'			
	them be en objet and den andere obten nadert maser be enen code bamper of an tas enragen bant as objet angezegt man haerden e		×	
Objekt den Teilnehmer/inn Aussehen	en angezeigt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fügen Sie ihn in Ihren Dit ein, z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.	N	-	
Objekt den Teilnehmer/inn Aussehen Bild und Button	en angezeigt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fügen Sie ihn in Ihren Dit ein, z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.	231	-	
Objekt den Teilnehmer/inne Aussehen Bild und Button Button-Text	en angezegt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fügen Sie ihn in ihrer Witt ein, z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.	Ð	-	
Objekt den Teilnehmer/inn Aussehen Bild und Button Button-Text Pick up!	en angezeigt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fügen Sie ihn in Ihren wird ein, z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.	3	-	
Objekt den Teilnehmer/inn Aussehen Bild und Button Button-Text Pick up! Schnipsel	en angezegt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fügen Sie ihn in ihrer Wirt ein, z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.			
Objekt den Teilnehmer/inn Aussehen Bild und Button Button-Text Pick up! Schnipsel [stashdrop secret="ReUjv65"	en angezeigt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fügen Sie ihn in ihrer Wilt ein, z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.	upt		
Objekt den Teilnehmer/inn Aussehen Bild und Button Button-Text Pick up! Schnipsel [stashdrop secret="ReUjvis" Kopieren Sie dies und fügen Sie es	en angezeigt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fügen Sie ihn in ihren Witt ein, z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.	upt		
Objekt den Teilnehmer/inn Aussehen Bild und Button Button-Text Pick upl Schnipzel [stashdrop secret="ReUju5" Kopieren Sie dies und fügen Sie es	en angezegt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fögen Sie ihn in ihrer Uit ein, z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.	upi		
Objekt den Teilnehmer/inn Aussehen Bild und Button Button-Text Pick up! Schillpsel (stashdrop secret="ReUjin6" Kopieren Sie dies und fügen Sie es Zurück zur Startseite	en angezeigt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fögen Sie ihn in ihren Wilt ein, z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.	upt		
Objekt den Teilnehmer/inn Aussehen Bild und Button Button-Text Pick up! Schappel [stashdrop secret="ReUjus" Kopieren Sie dies und fügen Sie es Zurück zur Startseite	en angezeigt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fügen Sie ihn in ihren Wilt ein, z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.	upt		
Objekt den Teilnehmer/inn Aussehen Bild und Button Button-Text (Pick up) Schappel (stashdrop secret="ReUjin5" Kopieren Sie dies und fügen Sie es Zurlick zur Startseite	en angezeigt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fügen Sie ihn in Ihren Witt ein, z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.	upi		
Objekt den Teilnehmer/inn Ausschen Bid und Button Button-Text Pick up! [stahdrop secret="ReUjes" Kopieren Sie dies und fügen Sie es Zurück zur Startseite	en angezegt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fögen Sie ihn in ihrer Witt ein z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.	upi		
Objekt den Teilnehmer/inn Ausschen Bild und Button Button-Text Pick upi Schnipze (stashdirop secret="ReUjio5" ropieren Sie die und fügen Sie es Zurück zur Startseite	en angezegt wird, kopieren Sie den folgenden Code-Schnipsel und fögen Sie ihn in ihrer Witt ein, z.B. in die Beschreibung einer Aufgabe.	upi		

In unserem Beispiel können vier Objekte gefunden und anschließend gegen ein fünftes Objekt eingetauscht werden, sodass insgesamt fünf Objekte erzeugt werden.

LOGINEONRW LMS Startseite Dashboard Meine Kurse Wei	bsite-Administration	Q. 🜲 🗩 🖪 🗵	Bearbeiten
Kurs: Test Stash			
Kurs Einstellungen Teilnehmer/innen B	<u>Sewertungen Berichte Mehr</u> ×		
Das Objekt 'Testbild' wurde gelöscht			×
Wussten Sie, dass es ein neues Plugin f ür den TinyMCE Editor gibt, das die Ers Erstellung von Stash-Objekten zu erleichter. Ein Vorschau-Video ist über den Tiny	tellung von Objekten und deren Handel erleic -Stash-Link verfügbar.	htert. Laden Sie das <u>Tiny Stash Plugin für den TinyMCE Editor</u> herunter, un	n die 🗙
Objekte			
Objekte Handel Entfernungen Bericht Ranglisteneinstellungen			
Liste der Objekte		Ein Obje	kt hinzufügen
Objektname	Fundorte	Aktionen	
Auto Teil 1	Aktivität 1	¢ + m	
Auto Teil 2	Aktivität 2	¢ + 🖻	
Auto Teil 3	Aktivität 3	¢ + m	
c Auto Teil 4	Aktivität 4	¢ + ®	
🚘 komplettes Auto	Tauschobjekt	¢ + 🖻	





Grundsätzlich ist es auch möglich, das Auffinden eines Objektes beispielsweise an das Gesamtfeedback eines Tests zu koppeln. Das heißt, erst durch das Absolvieren des Tests mit der festgelegten Gesamtpunktzahl wird ein Objekt als Feedback sichtbar, das dann aufgenommen werden kann. Gehen Sie dafür in den Einstellungen der Aktivität *Test* in den Bereich *Gesamtfeedback*, legen Sie drei weitere Feedbackfelder durch die entsprechende Schaltfläche an und tragen Sie dort die gewünschten Prozentzahlen ein **[1]**. Geben Sie bei der gewünschten Bestehensgrenze in den Texteditor den Codeschnipsel für das Objekt ein **[2]**. Klicken Sie anschließend auf **Speichern**.

LC	DGINEONRW Startseite Das	aboard Meine Kurse Website-Administration	əeiten 💽
	✓ Gesamtfeedback Bewertungsgrenze Feedback	100% 2 Bearbeiten Ansicht Einfügen Format Werkzeuge Tabelle Hilfe	
LOGINEO	0	৲ ৫ B I 🕢 🗹 🖢 🖶 म+ १२ ४४ ដ हा हा हा 📶 ¶। य य सा सा हा	
	Bewertungsgrenze	70%	
	Feedback	Bearbeiten Ansicht Einfügen Format Wertzeuge Tabelle Hilfe ← ← B I 🖸 D 🔮 🖴 H+P & 🛞 🕄 王 王 王 👖 The ⊡ म 🗄 🖽 📰	
	Bewertungsgrenze	p 0 Worter (O tiny "	
	> Weitere Finstellun	3 weitere Feedbackfelder hinzufügen	
	> Voraussetzungen		
	> Abschlussbedingu	ngen	
	> Tags		
	> Kompetenzen		?





Parallel dazu können Objekte auch mit der Funktion *Voraussetzungen* für Aktivitäten gekoppelt werden. Hierbei muss bei der entsprechenden Voraussetzung *Speicherobjekt* ausgewählt werden. Dies würde bedeuten, dass erst nach Auffinden bestimmter Objekte die Aktivität sichtbar wird.

C	LOGINEONRW Startseite Dashboard	Meine Kurs	Website:Administration		<u>Q</u> ♣ ● FR ±	Bearbeiten
=	Kurs Einstellungen 3 Iz Text- und Medienfel	eilnehmer/inn d zu 'A	n Bewettungen Berichte Mehr∞ bschnitt 2' hinzufügen●			<
GINEO NRW	✓ Allgemein Titel im Kursindex	Video als B	lohnung		Alles aufklappen	
P.	Text	Bearbeiter	Voraussetzung hinzufügen			
		ن ہ	Datum Zugriff über ein Datum u die Uhrzeit steuern	ind 🖩 🗏 📶 11. 🖽 🖽	∷ ∷ 🖩	
		https://vin	Bewertung Zugriff über die erreichte Bewertung steuern	,		
			Nutzerprofil Zugriff über ein Feld im Nutzerprofil steuern			
		p	Speicherobjekt Zugriff über ein Objekt in persönlichen Speicher	n]	1 Worter 🙆 tiny 🖉	
	> Weitere Einstellungen		Zugriffsregel Über Zugriffsregeln könn Voraussetzungen logisch	nen		
	Yoraussetzungen		verknüpft werden			
	Voraussetzungen	Keine	Abbrechen			
		Vorausse	zung hinzufügen			
	> Abschlussbedingunge	n				
	> Tags					
	> Kompetenzen					
8		Benachric	tigungen über Inhaltsänderung senden 👩			





Objekte verstecken und finden

Objekte können nun mit Hilfe der Codeschnipsel in beliebigen Aktivitäten versteckt werden. Dies bedeutet nicht, dass die Objekte unsichtbar sind, sondern lediglich an einer beliebigen Stelle der Aktivität abgelegt werden. Dafür muss der Codeschnipsel in der jeweiligen Aktivität in den entsprechenden Texteditor eingefügt werden, wobei der HTML Modus nicht zwingend erforderlich ist.







Wenn eine Schülerin oder ein Schüler ein Objekt findet, klickt er oder sie darauf. Je nach Einstellung, kann das Objekt mehrmals oder nur einmal gefunden werden. Nach dem Klick erscheint es im Block *Stash* auf der rechten Seite.

	LOGINEO NEW Startseite Dashboard Meine Kurse Website-Administration	Q. 🌲 🗶 Schüler*in 🕅 🗵
	Kurs Leilnehmer/innen Bewertungen Fragensammlung Kompetenzen	Stash
OGINEO NRW	Allgemeines	Handelszentrum Angebote
	Ankündigungen.	
	Abschnitt 1	
	Abschnitt 2	
	Abschnitt 3	
	Abschnitt 4	
		?





Eintauschen von Objekten

Als Lehrerin oder Lehrer können Sie auch Tauschangebote einrichten. Dabei können Schülerinnen und Schüler gefundene Objekte sammeln und gegen ein oder mehrere andere Objekte eintauschen. Klicken Sie im Kurs beim Block Stash auf *Setup* und wählen Sie den Reiter *Handel*.

Kurs Einstellungen	leinehmer/imen Dewertungen Benchte Mehrig		
C Wussten Sie, dass es ein neues Plugin für den TinyMLE Erstellung von Stash-Objekten zu erleichter. Ein Vorschau-V	Ecitor gibt, das die arstellung von Objekten und deren Handel erleichtert. Adeo ist über den Tiny-Stach-Link verfügbar.	aden bie des Tiny Stash Plugin für den TinyMCE.	Editor herunter, um die 🛛 🗙
Ohiakta			
Objekte Objekte Handel Endersonen Beicht Ba	nalistensissteluoroo		
iste der Objekte			En Objekt hinzufligen
Objektname	Fundantes	Aktionen	
Auto Teir 1	Aktivitat 1	¢ + 11	
🔞 Auto Tell 2	Aktiveat 2	¢ + 8	
🚔 Auto Tell 3	Aktivitat 3	¢ + 10	
allio Auto Teli 4	Aktivität 4	¢ + ₿	
🚘 komplettes Auto	Taxischolgiekt	¢ + 18	





Nutzen Sie die graue Schaltfläche *Ein Tauschangebot hinzufügen*. Vergeben Sie bei *Name des Tauschangebots* **[1]** einen Namen, ebenso einen Titel für das Objekt, das erhalten werden kann (optional) **[2]** und einen Titel für das, was gegeben werden muss (optional) **[3]**.

Durch Klick auf das *Plus-Zeichen* können Sie jeweils entsprechende Objekte festlegen, die für den Tausch eingelöst **[4]** bzw. abgegeben werden **[5]**. Klicken Sie anschließend auf **Änderungen speichern**.

LMS	Dashboard Meine Kurse Website-Administration		S.	÷ # (rk ⊻	Bearbeiter
Handel / Ein Tauschangebot hinz	zufügen					
Kurs: Test Stash						
Kurs Einstellu	ungen Teilnehmer/innen Bewertungen Beric	chte Mehr ≃				
Handel						
Objekte Handel Entfernungen Berin	cht Ranglisteneinstellungen					
Ein Tauschangebot hinzufü	geno 🎙					
Name des Tauschangebots 😧 Komplet	ttes Auto		-			
Gewinn	2	Verlust	3			
Titel 🕤 Gewinn	4	Titel 🕥 Ver	lust	5		
Objekte	٢	Objekte	(5)		Í
Romplettes Auto	1	Auto Teil 1	(1	Ô	1
		Auto Teil 2		1	Ē	1
		Auto Teil 3		1	Ō	1
				1	Ē	
<>		Auto Teil 4		<u> </u>		
Ånderungen speichern		Auto Teil 4		<u> </u>		
Anderungen speichern		4990 Auto Teil 4				





Wenn Sie nun im nächsten Fenster auf das Tauschangebot klicken erscheint ein Fenster mit dem entsprechenden Code-Schnipsel, den Sie kopieren und an beliebiger Stelle im Texteditor einer Aktivität des Kurses platzieren können. Das Tauschangebot wird sofort sichtbar, kann aber erst verwendet werden, wenn die dafür benötigten Tauschobjekte gesammelt wurden.

Kurs: Test Stash Kur : Test Stash <th></th> <th>LOGINEONRW Startseite Dashboard Meine K</th> <th>Komplettes Auto</th> <th><u>Q</u></th> <th>.</th> <th>FR ×</th> <th>Bearbeiten</th> <th></th>		LOGINEONRW Startseite Dashboard Meine K	Komplettes Auto	<u>Q</u>	.	FR ×	Bearbeiten	
Des Tauschangebot 'Auto komplett' wurde gelöscht Handel Die des Tauschangebots Auto Teil 4 (1) • • • Mande des Tauschangebots Ande des Tauschangebots Mande des Tauschangebots Mandettes Auto Abbrechen		Kurs: Test Stash	Komplettes Auto Gewinn Verlust Auto Tell 1 (1) \$\$ Auto Tell 2 (1) \$\$					
Handel Dryiekte Dryiekte Handel Dryiekte Handel Dryiekte Handel Dryiekte Dryiekte <t< th=""><th>OGINEO NRW</th><th>Das Tauschangebot 'Auto komplett' wurde gelöscht</th><th>Auto Teil 3 (1) 💠 🥫</th><th></th><th></th><th></th><th>×</th><th></th></t<>	OGINEO NRW	Das Tauschangebot 'Auto komplett' wurde gelöscht	Auto Teil 3 (1) 💠 🥫				×	
Liste der Tauschangebote Ropieren Sie die und fügen Sie ein einen Editor in verschiedenen Aktivitäten Ihreis Kursus ein. Ein Tauschangebot hinzufügen Name des Tauschangebots Abbrechen Aktionen Komplettes Auto 		Handel Objekte Handel Entfernungen Bericht Ranglisteneinst	Schnipsel					
Name des Tauschangebots Aktionen Komolettes Auto Image: Comparison of the second of the s		Liste der Tauschangebote	Kopieren Sie dies und fügen Sie es in einen Editor in verschiedenen Aktivitäten Ihres Kurses ein.		Ein Tau	ischangebot h	ninzufügen	
Komplettes Auto		Name des Tauschangebots		Aktionen				
		Komplettes Auto	Abbrechen	¢ 🗊				
								?





Zurücksetzen des Blocks Stash

Wenn Sie das Inventar der Schülerinnen und Schüler zurücksetzen möchten, klicken Sie im Block Stash auf **Bericht**. Hier können Sie bei jeder Schülerin oder jedem Schüler durch Klick auf den Aktualisierungspfeil das Inventar zurücksetzen.

	LOGINEO NRW	seite Dashboard Meine Kurse Website-Administration	Q	* 2	FR ⊻	Bearbeiten 🌒
	Kurs: Test Sta	sh stellungen Teilnehmer/innen Revertungen Berichte Mehr v				
LOGINEO NRW	Bericht Objekte Handel Entfernungen	Bericht Ranglisteneinstellungen				
	Vorname Vorname / Nachname	Stash - Versteck	Aktionen			
	FR	816 816	C 🗘			

