

# Moodle UM: Level up!

Navodila za uporabo vtičnika v učnem e-okolju



Moodle verzija: 3.5+

Center za podporo poučevanju UM  
(Oddelek za izobraževanje in študentske zadeve)

Februar 2019

## Kazalo

1.	Uvod .....	3
2.	Dodajanje novega bloka Level up! .....	4
3.	Opis bloka Level up! .....	5
4.	Urejanje bloka Level up!.....	6
4.1	Zavihek Nastavitve.....	6
4.2	Zavihek Videz.....	9
4.3	Zavihek Pravila.....	10
4.4	Zavihek Stopnje .....	14
4.5	Zavihek Dnevnik .....	15
4.6	Zavihek Poročilo .....	15
4.7	Zavihek Lestvica.....	16
4.8	Zavihek Informacije .....	18
5.	Zaključek.....	18

## Kazalo slik

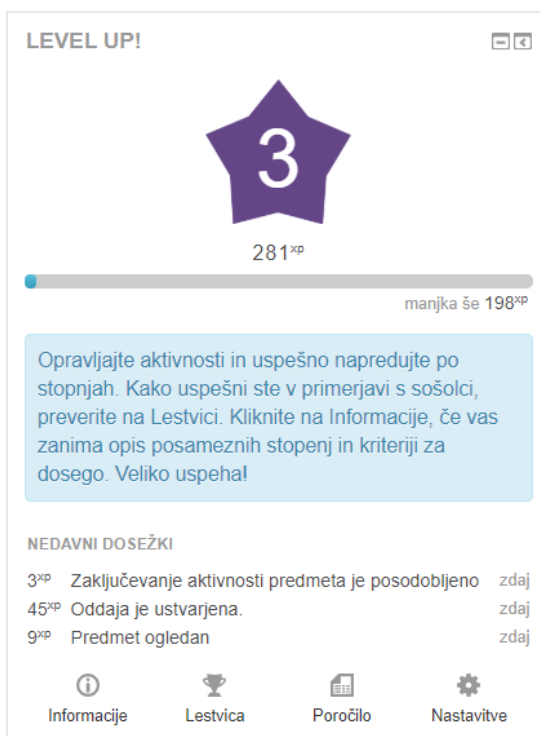
<b>Slika 1:</b>	Blok Level up!.....	3
<b>Slika 2:</b>	Pojavno okno s čestitkami .....	3
<b>Slika 3:</b>	Videz bloka Level up! z vidika udeleženca .....	5
<b>Slika 4:</b>	Gumbi v bloku Level up!, ki so na voljo izvajalcu.....	5
<b>Slika 5:</b>	Možnosti urejanja bloka Level up!.....	6
<b>Slika 6:</b>	Rezultat nastavitve videza bloka z vidika udeleženca.....	8
<b>Slika 7:</b>	Videz stopenj .....	9
<b>Slika 8:</b>	Spremenjena slika značke .....	9
<b>Slika 9:</b>	Obrazec pravil z vidnimi privzetimi pravili.....	10
<b>Slika 10:</b>	Nastavitve ob dodajanju novega pravila .....	11
<b>Slika 11:</b>	Po kliku na <b>Dodaj pogoje</b> se odpre pojavno okno, v katerem izberemo tip pogoja. ....	11
<b>Slika 12:</b>	Tip pogoja > <b>Izbran dogodek</b> .....	11
<b>Slika 13:</b>	Spustni seznam za izbiro zelene dejavnosti/vira .....	12
<b>Slika 14:</b>	Podelitev točk po pojavitvi ustreznega dogodka v dnevniku vtičnika .....	12
<b>Slika 15:</b>	Pogoj Lastnost dogodka > CRUD dogodka > »c« .....	13
<b>Slika 16:</b>	Gnezdenje pogojev .....	13
<b>Slika 17:</b>	Ponavljjanje in uporaba istih/različnih tipov pogojev znotraj pravila .....	13
<b>Slika 18:</b>	Nastavitve števila stopenj in uporaba algoritma .....	14
<b>Slika 19:</b>	Opis stopnje z zahtevanimi točkami .....	14
<b>Slika 20:</b>	Dnevnik.....	15
<b>Slika 21:</b>	Poročilo .....	16
<b>Slika 22:</b>	Lestvica z absolutnim rangom .....	16
<b>Slika 23:</b>	Lestvica z relativnim rangom .....	17
<b>Slika 24:</b>	Prikaz delne lestvice.....	17
<b>Slika 25:</b>	Zavihek Informacije .....	18

## 1. Uvod

Level up! je vtičnik v učnem e-okolju Moodle UM, ki omogoča dodajanje nove vrste bloka. Izvajalec ga lahko doda v svojo učno enoto in z njegovo pomočjo uspešno vpelje elemente igrifikacije.

Osnovna ideja je, da izvajalec vnaprej pripravi **pravila** in **pogoje** za **pridobivanje točk** in opredeli **stopnje** z vrednostmi za **napredovanje na višjo stopnjo**. Udeleženec s sodelovanjem v učni enoti napreduje po stopnjah. Z blokom Level up! je omogočena **sprotna povratna informacija** v obliki izpisa trenutnega stanja točk in stopnje. Z izpisom manjkajočih točk za prehod na višjo stopnjo dodatno spodbujamo zagnanost, da udeleženci nadaljujejo z aktivnostmi.

Udeležencu se v bloku (slika 1) prikazuje trenutno stanje in vrstica napredovanja, iz katere razbere, koliko točk mu manjka do naslednje stopnje (npr. manjka še 77<sup>xp</sup> na sliki 1). Ko udeleženec napreduje na višjo stopnjo, se mu izpiše obvestilo s čestitkami (slika 2).



Slika 1: Blok Level up!



Slika 2: Pojavno okno s čestitkami

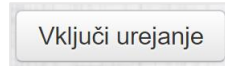
### Izbrane možnosti:

- ❖ Ustvarijo se pravila za pridobivanje točk, ki temeljijo na različnih tipih pogojev.
- ❖ Posamezne stopnje so vizualno opremljene z značkami (npr. zelena zvezdica na sliki 2), ki so ločene od standardnih značk (t. i. priznanj) v Moodleu.
- ❖ Možno je pripraviti opise stopenj in določiti število točk za doseg posamezne stopnje.
- ❖ Trenutno razvrstitev udeleženca na lestvici lahko izvajalec ročno spremeni.
- ❖ Blok ponuja lestvico z naprednimi možnostmi razvrščanja udeležencev.

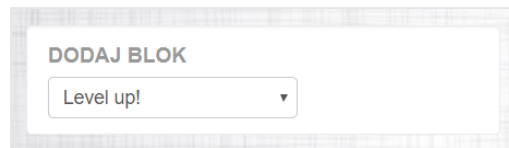
## 2. Dodajanje novega bloka Level up!


Blok Level up! dodamo po ustaljenem postopku, ki velja za bloke v standardni različici v Moodle UM.

**1. korak:** Vključimo urejanje.



**2. korak:** Poiščemo blok »Dodaj blok«, kjer v spustnem seznamu izberemo **Level up!**. Blok se doda na osrednjo stran učne enote levo spodaj nad blok, s katerim smo ga dodali.



**3. korak:** Blok premaknemo na želeno mesto v učni enoti (npr. desno zgoraj) s pomočjo ikone .



### 3. Opis bloka Level up!

Za lažje razumevanje navodil v nadaljevanju dokumenta je na sliki 3 predstavljen blok Level up!, kot ga vidi **udeleženec** v učni enoti.

**Značka s trenutno stopnjo udeleženca.**

**Dosežene točke udeleženca.**

**Vrstica napredka.**

**Manjkajoče število točk za doseg višje stopnje.**

**Kratko uvodno sporočilo, ki ga pripravi izvajalec. Udeleženec ima možnost, da s klikom na X to sporočilo zapre.**

**S klikom na *Informacije* udeleženec vstopi na stran, kjer so predstavljene stopnje, pripadajoče zahtevane točke in morebitni opisi stopenj.**

**S klikom na *Lestvica*, se odpre stran, kjer so udeleženci razvrščeni glede na uspešnost napredovanja po stopnjah in nabiranja točk.**

**Izpis nedavnih dosežkov. Podatki so urejeni na način, da je izpisano število doseženih točk, opis dejanja in pretekli čas od dejanja.**

NEDAVNI DOSEŽKI		
3 <sup>xp</sup>	Zaključevanje aktivnosti predmeta je posodobljeno	3m
3 <sup>xp</sup>	Zaključevanje aktivnosti predmeta je posodobljeno	3m
9 <sup>xp</sup>	Predmet ogledan	3m

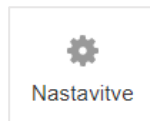
Slika 3: Videz bloka Level up! z vidika udeleženca

**Pomembno:** Izvajalec ima v bloku, kjer ima udeleženec možnost klikniti na **Informacije** in **Lestvica** dve  dodatni možnosti: **Poročilo** in **Nastavitve**.

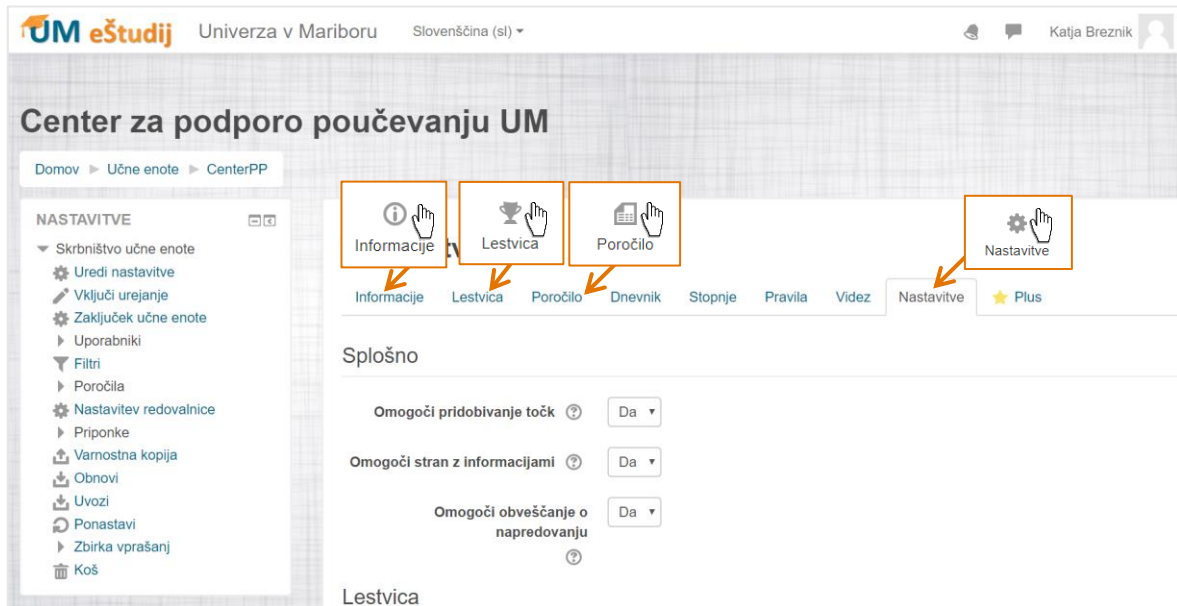
**Slika 4:** Gumbi v bloku Level up!, ki so na voljo izvajalcu

#### 4. Urejanje bloka Level up!

Do osrednjih nastavitvev bloka pridemo tako, da v bloku Level up! kliknemo na **Nastavitve**.



Odpre se **skupna stran vtičnika**, ki je sistematično urejena v zavihke (slika 5).



Slika 5: Možnosti urejanja bloka Level up!

V zavihke **Informacije**, **Lestvica**, **Poročilo** in **Nastavitve** (slika 5) lahko izvajalec vstopi neposredno s klikom na ustrezno ikono znotraj bloka na osrednji strani (slika 4). Vse štiri ikone so bližnjice, ki nas pripeljejo do iste strani urejanja bloka.

V nadaljevanju bomo podrobneje pojasnili posamezne zavihke.

##### 4.1 Zavihek Nastavitve

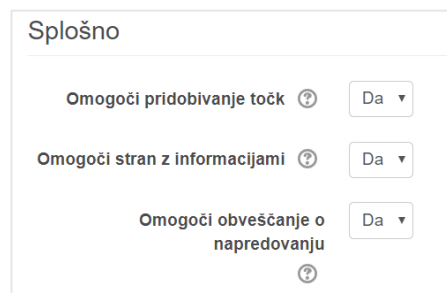
Nastavitve imajo štiri razdelke: **Splošno**, **Lestvica**, **Zaščita pred goljufijami** in **Videz bloka**.

###### 1) Nastavitve > Splošno:

**Omogoči pridobivanje točk [Da/Ne]:** Udeležencem omogočimo pridobivanje točk in s tem napredovanje po stopnjah. To nastavitvev lahko kadarkoli spremenimo.

**Omogoči stran z informacijami [Da/Ne]:** Skrijemo ali prikažemo zavihek z informacijami. Nastavitvev vpliva na pogled izvajalca in na pogled udeleženca. Skrije se tudi gumb Informacije v bloku na osrednji strani.

**Omogoči obveščanje o napredovanju [Da/Ne]:** Z izbiro »Da« omogočimo, da se bo ob napredovanju na višjo stopnjo udeležencem prikazalo pojavno okno s čestitkami (slika 2).



## 2) Nastavitve > **Lestvica:**

**Lestvica**

Omogoči lestvico ?

Anonimnost ?

Omejitev prikaza udeležencev ?

Rangiranje ?

Dodatni stolpci ?

**Omogoči lestvico [Da/Ne]:** Nastavimo, ali bo udeležencem lestvica prikazana ali ne. Če nastavimo na »Ne«, se zavihek Lestvica skriva tako izvajalcu kot tudi udeležencu. Skriva se tudi gumb Lestvica, ki je sicer viden v bloku na osrednji strani učne enote.

**Anonimnost [Prikazuj identitete udeležencev/Skrij identitete udeležencev]:** Ta nastavitev določa, ali lahko udeleženci vidijo imena in slike drugih udeležencev.

**Omejitev prikaza udeležencev [Prikazuj vse/Prikaži enega soseda/Prikaži 2–5 sos.]:** Ta nastavitev nadzoruje, kdo je prikazan na lestvici (natančneje, koliko udeležencev ob posamezniku). Sosedje so udeleženci, uvrščeni nad in pod trenutnim udeležencem. Na primer, ko izberete »Prikaži 2 sos.«, bosta prikazana dva soseda nad in dva soseda pod udeležencem, če seveda vsi ti obstajajo.

**Rangiranje [Prikaži rang/Skrij rang/Prikaži relativni rang]:** Tukaj nastavimo vrsto ranga, ki bo uporabljena za lestvico. »Rang« (= absolutni rang) je absolutni položaj trenutnega udeleženca na lestvici. »Relativni rang« je razlika v točkah napredka med izbranim udeležencem in njegovimi sosedi.

**Dodatni stolpci [Skupaj, Napredek]:** Ta nastavitev omogoča prikaz dodatnih stolpcev na lestvici. Izбира »Skupaj« v lestvico doda stolpec s seštevkom vseh doseženih točk udeležencev. Možnost »Napredek« v lestvico doda stolpec, v katerem se izrisuje vrstica napredka in manjkajoče število točk do naslednje stopnje. Obe možnosti izberemo tako, da pritisnemo in držimo tipko CTRL. Podobno preključimo izbiro stolpca.

## 3) Nastavitve > **Zaščita pred goljufijami**

Z zaščito pred goljufijami preprečimo zlorabo sistema z uporabo očitnih tehnik udeležencev, kot sta nenehno osveževanje iste strani ali ponavljanje istega dejanja, da bi udeleženec prejel več točk.

**Zaščita pred goljufijami**

Vključi zaščito pred goljufijami ?

Maks. število dejanj v časovnem okvirju ?  na


Čas med enakimi dejanji ?

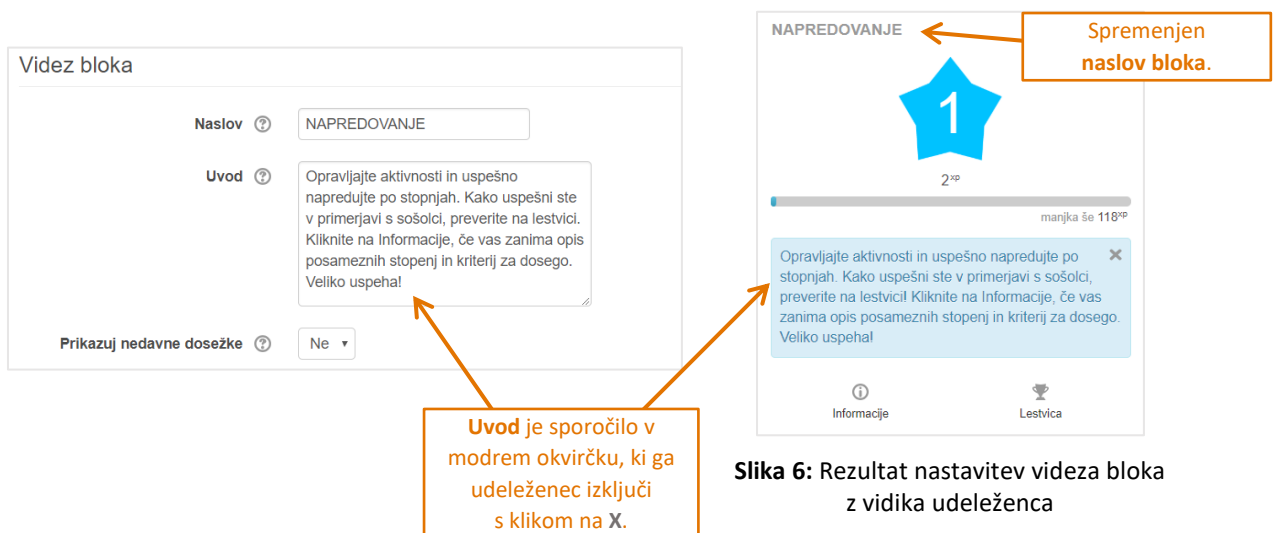
Vključi zaščito pred goljufijami [Da/Ne]: Omogočimo ali izklopimo zaščito.

Maks. število dejanj v časovnem okviru [N dejanj na t časovnih enot]: Največje število dejanj, ki bodo še prispevala točke v danem časovnem okviru. Vsako nadaljnje dejanje bo prezrto.

Čas med enakimi dejanji [t časovnih enot]: To je minimalni čas, ki mora preteči, da se enako dejanje, ki se je že zgodilo, ponovno upošteva.

#### 4) Nastavitve > Videz bloka

Te nastavitve so enake nastavitvam **Konfiguriranje bloka Level up!**, do katerih dostopamo, če na osrednji strani v bloku Level up! kliknemo na sivo ikono  v zgornjem desnem kotu in izberemo **Nastavi blok** Level up!. Tukaj definiramo **Naslov** in **Uvod** ter določimo, ali se bodo v bloku prikazovali **Nedavni dosežki** [Da/Ne]. Na sliki 6 je prikazan rezultat, če spremenimo naslov, uvodno sporočilo in nastavimo Prikazuj nedavne dosežke na »Ne«.





## 4.2 Zavihek Videz

Vsaka stopnja, ki jo udeleženec doseže (slika 8), ima svojo sliko (**pripadajočo značko**). Blok ima vnaprej pripravljen privzeti niz z 10 značkami s številko stopnje (slika 7), ki so različno obarvane. Izvajalec pa lahko naloži tudi svoje slike značk.

Slika 7: Videz stopenj



**Pomembno:** Izvajalec mora zagotoviti toliko značk kolikor uporabi stopenj. Pri tem je **nujno**, da so datoteke **ustrezno poimenovane (številka\_stopnje.vrsta\_datoteke)**. Če želimo zamenjati sliko značke 1. stopnje, jo poimenujemo **1.png**.



**Namig:** Premisljimo, kako pomembno je, da se na sliki značke izpiše številka stopnje. Slike značk lahko izberemo tudi tako, da ponazarjajo težavnost stopnje ali obravnavano vsebino. Pri učni enoti s področja fizike ali kemije, lahko za najzahtevnejšo stopnjo izberemo recimo:



Slika 8: Spremenjena slika značke

### 4.3 Zavihek Pravila

Pravila določajo, za katero dejanje (ali kombinacijo dejanj) se bo udeležencu učne enote podelilo točke. Prav tako se s pravili opredeli število podeljenih točk.

Pravila pripravimo v obliki obrazca. Ta ima na začetku že vnesena **privzeta pravila**, ki jih po potrebi prilagodimo (slika 9).

- 1) **Dodajanje pravila:** V obrazcu je vsako pravilo zapisano v ločenem okvirčku. Na sliki 9 je pet pravil. Med okvirčki so gumbi **Dodaj pravilo**, ki omogočajo dodajanje pravila na tistem mestu.
- 2) **Izbris pravila:** Pravilo izbrišemo s klikom na **X** v vrstici, v kateri je določeno število točk.
- 3) **Shranimo spremembe:** Spremembe pravil potrdimo s klikom na gumb **Shrani spremembe**.

The screenshot shows a web interface for configuring rules. At the top, there is a '+ Dodaj pravilo' button. Below it are five rule boxes, each starting with a '+ Dodaj pravilo' button and a text input for points (e.g., '1 točk se pridobi, ko:').

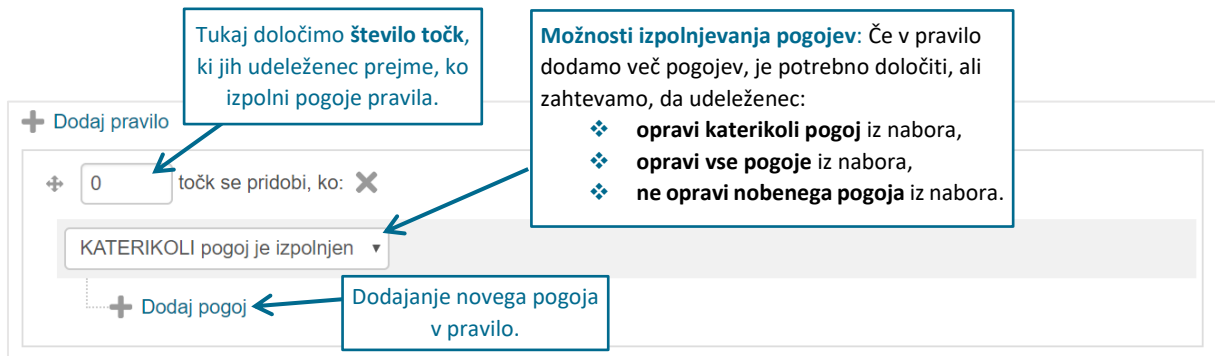
- The first rule box is highlighted with an orange border. It contains a dropdown menu 'KATERIKOLI pogoj je izpolnjen' and three sub-conditions: 'Dogodek je Učna enota: Predmet ogledan', 'Dogodek je Mapa: Modul predmeta ogledan', and 'Dogodek je Naloga: Prispevek je oddan.' Each sub-condition has a '+ Dodaj pogoj' button and an 'X' delete button.
- The second rule box has '45 točk se pridobi, ko: CRUD dogodka je enako c'.
- The third rule box has '9 točk se pridobi, ko: CRUD dogodka je enako r'.
- The fourth rule box has '3 točk se pridobi, ko: CRUD dogodka je enako u'.
- The fifth rule box has '0 točk se pridobi, ko: CRUD dogodka je enako d'.

At the bottom of the interface, there are two buttons: 'Shrani spremembe' and 'Prekliči'. Annotations with arrows point to these elements:

- Annotation 1: '1) Novo pravilo se bo dodalo tukaj.' points to the '+ Dodaj pravilo' button of the second rule box.
- Annotation 2: '2) Izbris pravila s klikom na X.' points to the 'X' delete button of the fourth rule box.
- Annotation 3: '3) Shranimo spremembe pravil.' points to the 'Shrani spremembe' button.

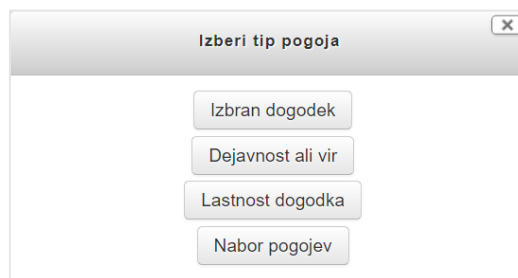
Slika 9: Obrazec pravil z vidnimi privzetimi pravili

**Podrobnosti o tvorjenju pravila in pojasnilo pogojev:**



Slika 10: Nastavitve ob dodajanju novega pravila

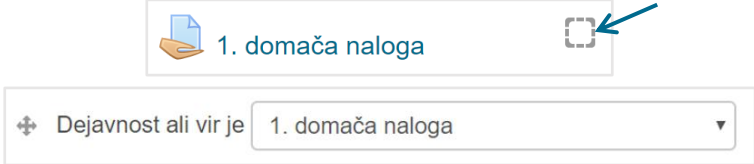
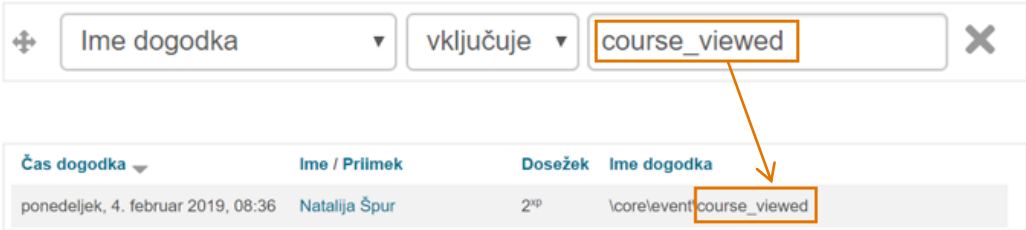
Vsako pravilo je **ovrednoteno s številom točk** in predstavlja skupek enega ali več **pogojev**. Pogoji so različnih tipov (slika 11). V tabeli 1 so pojasnjeni tipi pogojev.



Slika 11: Po kliku na **Dodaj pogoj** se odpre pojavno okno, v katerem izberemo tip pogoja.

Tabela 1: Tipi pogojev

Tip pogoja:	Pojasnilo:
<b>Izbran dogodek</b>	<p>Pogoj (slika 12) zahteva, da se zgodi izbran dogodek (tj. opravljeno <b>dejanje</b> v povezavi z osnovnim sistemom ali aktivnostjo v učni enoti. Npr. Naloga: Prispevek je oddan. Pri tem ne gre za specifično Nalogo, ampak bo pogoj veljal <b>za katerokoli</b> Nalogo v učni enoti).</p> <p><b>Slika 12: Tip pogoja &gt; Izbran dogodek</b></p> <p>Možnosti so urejene v sklope glede na učno dejavnost/vir oz. osnovni sistem.</p>

<p><b>Dejavnost ali vir</b></p>	<p>S pogojem <b>Dejavnost ali vir</b> natanko določimo, za katero aktivnost (npr. »1. domača naloga«) se bodo v primeru opravljenega dejanja (npr. Zaključevanje aktivnosti je bilo posodobljeno, Modul je bil ogledan ...) podelile točke. Pri dodajanju pogoja v spustnem seznamu (slika 13) izberemo želeno aktivnost (učno dejavnost ali vir).</p>  <p style="text-align: center;"><b>Slika 13:</b> Spustni seznam za izbiro želene dejavnosti/vira</p>
<p><b>Lastnost dogodka</b></p>	<p>Je zahtevnejši pogoj za napredne uporabnike Moodlea. Točke se podelijo glede na <b>lastnost dogodka</b>.<sup>1</sup> Lastnosti dogodka, med katerimi izbiramo, so:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ime dogodka (<i>event name</i>)</li> <li>2. Komponenta dogodka (<i>component</i>)</li> <li>3. Dejanje dogodka (<i>action</i>)</li> <li>4. Cilj/Tarča dogodka (<i>target</i>)</li> </ol> <p>Udeležencu bodo podeljene točke, ko se bo v dnevniku pojavil <b>dnevniški zapis</b>, ki bo vseboval lastnost z imenom oz. delom imena, ki smo ga opredelili v pogoju.</p> <p><b>Primer:</b> Na sliki 14 je nastavljen pogoj: Lastnost dogodka &gt; <b>Ime dogodka vključuje:</b> »course_viewed«. Udeleženec bo prejel točke vedno, ko se bo v dnevniškem zapisu pojavil dogodek z imenom, ki bo <b>vključeval</b> »course_viewed«.</p>  <p style="text-align: center;"><b>Slika 14:</b> Podelitev točk po pojavitvi ustreznega dogodka v dnevniku vtičnika</p> <p><b>5. CRUD dogodka</b> (kratica izhaja iz dejanj: <b>C</b>reate, <b>R</b>ead, <b>U</b>ppdate, <b>D</b>eleate). Ponovno gre za lastnost dogodka <b>poljubnega</b> modula oz. osnovnega sistema.</p> <p>Pogoj ima štiri možne vrednosti = {<b>c</b>, <b>r</b>, <b>u</b>, <b>d</b>}:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>c</b>: udeleženec nekaj ustvari (<i>create</i> – npr. objava v Forumu).</li> <li>❖ <b>r</b>: udeleženec si nekaj ogleda/prebere (<i>read</i> – npr. ogled učnega vira Datoteka).</li> <li>❖ <b>u</b>: udeleženec <b>znova</b> naloži (<i>update</i>), kar je že oddal (npr. znova odda Nalogo).</li> <li>❖ <b>d</b>: udeleženec nekaj izbriše (<i>delete</i> – npr. že oddano Nalogo).</li> </ul> <p><b>Primer</b> (slika 15): Kadarkoli bo udeleženec kaj ustvaril (= c), bo nagrajen s točkami (npr. za vsako novo objavo v poljubnem Forumu).</p>

<sup>1</sup> Podrobnosti o lastnostih dogodkov: [https://docs.moodle.org/dev/Event\\_2](https://docs.moodle.org/dev/Event_2).

	<div data-bbox="486 241 1321 309" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <input type="text" value="CRUD dogodka"/> je enako <input type="text" value="c"/> </div> <p style="text-align: center;"><b>Slika 15:</b> Pogoj Lastnost dogodka &gt; CRUD dogodka &gt; »c«</p>
<p><b>Nabor pogojev</b></p>	<p>Gnezdenje pogojev znotraj istega pravila. Možnost je uporabna, kadar potrebujemo različne možnosti izpolnjevanja pogojev (»vsi«, »katerikoli«, »noben« znotraj istega pravila).</p> <p>Na sliki 16 je primer pripravljenega pravila z naborom, ki na najvišjem nivoju zahteva izpolnjevanje <b>VSEH treh pogojev</b> (Učna enota: Predmet ogledan, Slovar: Kategorija je posodobljena in zadnji pogoj, ki je sestavljen). Zadnjemu sestavljenemu pogoju bo zadoščeno, ko bo izpolnjen KATERIKOLI od dveh pogojev: dogodek »Knjiga: Modul predmeta ogledan« <b>ALI</b> zaključnost dejavnosti »Forum novic«.</p> <div data-bbox="443 734 1364 1227" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px;"> <p>+ 50 točk se pridobi, ko: ✕</p> <p>VSI pogoji so izpolnjeni</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Dogodek je Učna enota: Predmet ogledan ✕</li> <li>+ Dogodek je Slovar: Kategorija je posodobljena ✕</li> <li>+ KATERIKOLI pogoj je izpolnjen ✕ 3. pogoj: Nabor pogojev z zahtevo po izpolnitvi kateregakoli: Knjiga ali Forum novic.</li> <li style="margin-left: 20px;">+ Dogodek je Knjiga: Modul predmeta ogledan ✕</li> <li style="margin-left: 20px;">+ Dejavnost ali vir je Forum novic ✕</li> <li style="margin-left: 20px;">+ Dodaj pogoj</li> <li>+ Dodaj pogoj</li> </ul> </div> <p style="text-align: center;"><b>Slika 16:</b> Gnezdenje pogojev</p>

**Pomembno:** Isti tip pogoja lahko znotraj enega pravila uporabimo večkrat (slika 17). Znotraj istega pravila lahko dodamo različne tipe pogojev.

+ 10 točk se pridobi, ko: ✕

KATERIKOLI pogoj je izpolnjen

- + Dogodek je Naloga: Prispevek je oddan. ✕
- + Dogodek je Forum: Objavljena je bila vsebina. ✕
- + Dejavnost ali vir je 1. domača naloga ✕
- + Dejavnost ali vir je Študij za prvo vajo (30 min) ✕
- + Dodaj pogoj

Dovoljeni so različni tipi pogojev znotraj pravila (npr. Izbran dogodek in Dejavnost ali vir).

Dovoljeno je ponavljanje istega tipa pogoja znotraj pravila (npr. Izbran dogodek).

**Slika 17:** Ponavljanje in uporaba istih/različnih tipov pogojev znotraj pravila

#### 4.4 Zavihek Stopnje

V zavihku Stopnje določimo nastavitve, povezane z napredovanjem po stopnjah.

##### 1) Stopnje > Splošno (slika 18)


**Število stopenj [n]:** Vnesemo število stopenj. Privzeta nastavitve je 10.

**Uporabi algoritem [Da/Ne]:** Za izračun točk, potrebnih za napredovanje po stopnjah, lahko uporabimo **algoritem**. Če želimo točke za doseg posamezne stopnje vnesti **ročno**, izberemo »Ne«.

**Baza algoritma [b]:** Število točk, ki so potrebne za napredovanje na **2. stopnjo** in hkrati **osnova** za izračun točk vseh nadaljnjih stopenj s pomočjo algoritma.

**Koeficient algoritma [k]:** Koeficient, na osnovi katerega se iz **baze b** izračunajo točke, potrebne za vse nadaljnje stopnje.

Slika 18: Nastavitve števila stopenj in uporaba algoritma



**Pomembno:** Pri uporabi algoritma določimo dve vrednosti (bazo **b** in koeficient **k**). Na začetku so vsi udeleženci na 1. stopnji [ $n_1=0$ ]. Število točk za doseg 2. stopnje je enako bazi algoritma [ $n_2 = b$ ].

Število točk za doseg 3. stopnje [ $n_3$ ] in vsake nadaljnje se izračuna po formuli:

$$n_3 = n_2 + b \cdot k$$

$$n_4 = n_3 + b \cdot k^2$$

$$n_5 = n_4 + b \cdot k^3$$

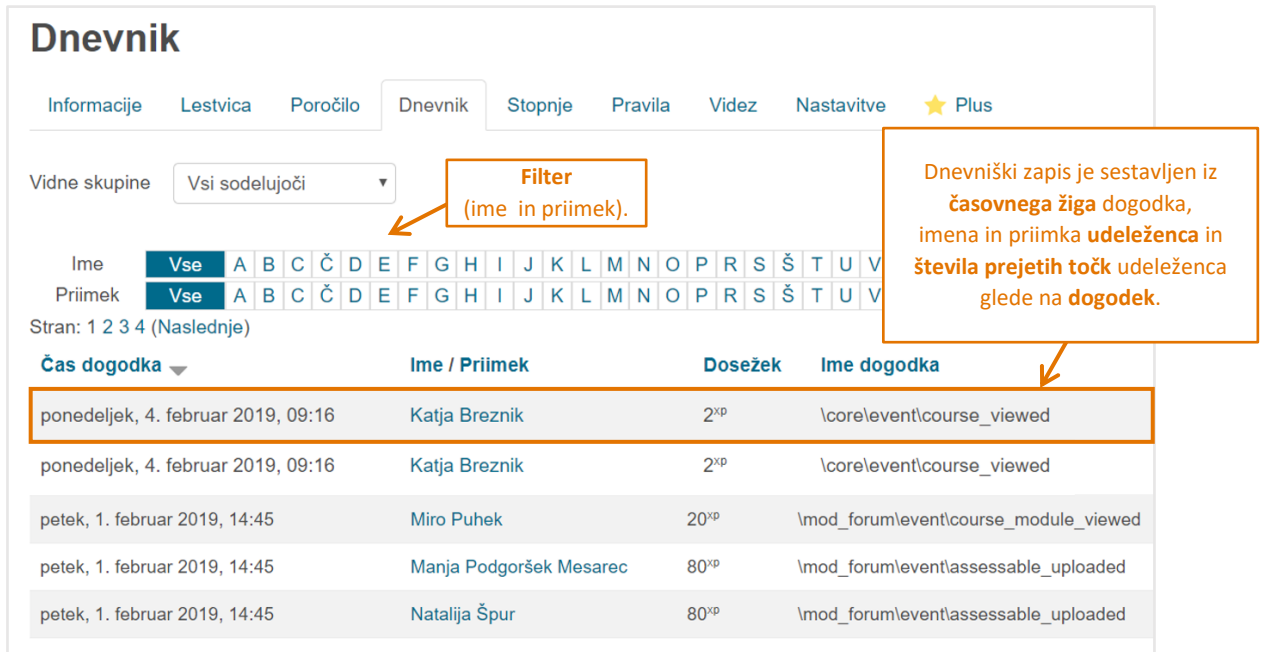
⋮

Za vsako stopnjo lahko oblikujemo **opis stopnje** (npr. katera znanja in kompetence udeleženec izkazuje na tej stopnji; tematsko oznako vsebine; motivacijsko pohvalo kot npr. na sliki 19). Opis naj ne bo predolg. Udeležencem bo viden pod zavihkom **Informacije** (gl. [4.8 Zavihek Informacije](#)).

Slika 19: Opis stopnje z zahtevanimi točkami

#### 4.5 Zavihek Dnevnik

Izvajalec v **Dnevniku** spremlja prejetje točk za napredovanje po stopnjah v okviru učne enote. V Dnevniku (slika 20) je na voljo **filter**, ki omogoča iskanje udeležencev po začetnici imena ali priimka.



**Dnevnik**

Informacije Lestvica Poročilo **Dnevnik** Stopnje Pravila Videz Nastavitve ★ Plus

Vidne skupine Vsi sodelujoči

**Filter**  
(ime in priimek).

Ime Vse A B C Č D E F G H I J K L M N O P R S Š T U V  
Priimek Vse A B C Č D E F G H I J K L M N O P R S Š T U V

Stran: 1 2 3 4 (Naslednje)

Čas dogodka	Ime / Priimek	Dosežek	Ime dogodka
ponedeljek, 4. februar 2019, 09:16	Katja Breznik	2 <sup>xp</sup>	\core\event\course_viewed
ponedeljek, 4. februar 2019, 09:16	Katja Breznik	2 <sup>xp</sup>	\core\event\course_viewed
petek, 1. februar 2019, 14:45	Miro Puhek	20 <sup>xp</sup>	\mod_forum\event\course_module_viewed
petek, 1. februar 2019, 14:45	Manja Podgoršek Mesarec	80 <sup>xp</sup>	\mod_forum\event\classessable_uploaded
petek, 1. februar 2019, 14:45	Natalija Špur	80 <sup>xp</sup>	\mod_forum\event\classessable_uploaded


Dnevniški zapis je sestavljen iz časovnega žiga dogodka, imena in priimka udeleženca in števila prejetih točk udeleženca glede na dogodek.

Slika 20: Dnevnik

#### 4.6 Zavihek Poročilo

Pod zavihkom **Poročilo** je izpisana tabela, ki prikazuje (slika 21):

- ❖ stolpec s sliko uporabnika,
- ❖ stolpec **Ime/Priimek**,
- ❖ stolpec **Stopnja** s trenutno stopnjo udeleženca,
- ❖ stolpec **Skupaj** s trenutnimi točkami udeleženca in
- ❖ stolpec **Napredek** z napredkom udeleženca na dani stopnji v obliki vrstice napredka in izpisom manjkajočih točk za doseg višje stopnje (*progress bar*).



**Pomembno:** Točke posameznega udeleženca lahko **ročno spremenimo** s klikom na ikono ⚙️ na koncu vrstice.

S klikom na gumb **Ponastavi podatke predmeta** ponastavimo dosežene stopnje in točke vseh udeležencev v tej učni enoti na izhodiščno stanje (na 1. stopnjo) in počistimo podatke v Dnevniku.

### Poročilo

Informacije Lestvica Poročilo Dnevnik Stopnje Pravila Videz Nastavitve

Vidne skupine: Vsi sodelujoči

Ime / Priimek	Stopnja	Skupaj	Napredek
Manja Podgoršek Mesarec	9	3.021 <sup>xp</sup>	manjka še 825 <sup>xp</sup>
Natalija Špur	8	2.324 <sup>xp</sup>	manjka še 542 <sup>xp</sup>
Miro Puhek	6	1.337 <sup>xp</sup>	manjka še 195 <sup>xp</sup>
Katja Breznik		82 <sup>xp</sup>	manjka še 38 <sup>xp</sup>

Ponastavi podatke predmeta

**Ročna sprememba števila točk, ki ustrezno prilagodi stopnjo udeleženca.**

**Izbris podatkov: vsi udeleženci bodo ponovno na 1. stopnji. Dnevnik dogodkov vtičnika se počisti.**

Slika 21: Poročilo

#### 4.7 Zavihek Lestvica

Lestvica je zavihek, ki je viden tudi udeležencu v skladu z nastavitvami, ki smo jih uredili pod zavihkom Nastavitve > **Lestvica** (gl. [4.1 Zavihek Nastavitve](#)).

Na slikah 22, 23 in 24 so prikazani **različni scenariji** nastavitve lestvice, kot jih **vidijo udeleženci**.

**Scenarij 1:** Na sliki 22 so prikazani **vsu udeleženci**. V lestvici je uporabljen **absolutni rang** (stolpec Rang). Spomnimo, da absolutni rang pomeni dejanski trenutni položaj udeleženca (gl. 4.1 Zavihek Nastavitve > Lestvica > Rangiranje). Vključena sta **oba dodatna stolpca** (Skupaj in Napredek).

### Lestvica

Informacije Lestvica

Vidne skupine: Vsi sodelujoči

Rang	Stopnja	Udeleženec	Skupaj	Napredek
1	9	Manja Podgoršek Mesarec	3.021 <sup>xp</sup>	manjka še 825 <sup>xp</sup>
2	8	Miro Puhek	2.500 <sup>xp</sup>	manjka še 366 <sup>xp</sup>
3	8	Natalija Špur	2.324 <sup>xp</sup>	manjka še 542 <sup>xp</sup>
4	4	Katja Breznik	666 <sup>xp</sup>	manjka še 77 <sup>xp</sup>

Slika 22: Lestvica z absolutnim rangom



**Scenarij 2:** Na sliki 23 je uporabljen **relativni rang**, kjer so prav tako prikazani **vsí udeleženci**. Vključena sta tudi oba dodatna stolpa (Skupaj in Napredek). Tokrat se namesto stolpca Rang v lestvici pojavi stolpec **Razl.** (relativni rang), ki pomeni **razliko v točkah** od dosežka trenutnega udeleženca do dosežka drugega udeleženca v lestvici (vrednost je lahko v tem primeru tudi negativna – slika 24).

### Lestvica

Informacije Lestvica

Stopnja	Razl.	Udeleženec	Skupaj	Napredek
6	+201 <sup>xp</sup>	Manja Podgoršek Mesarec	1.200 <sup>xp</sup>	manjka še 332 <sup>xp</sup>
6	+112 <sup>xp</sup>	Natalija Špur	1.111 <sup>xp</sup>	manjka še 421 <sup>xp</sup>
5	+1 <sup>xp</sup>	Miro Puhek	1.000 <sup>xp</sup>	manjka še 86 <sup>xp</sup>
5	0 <sup>xp</sup>	Katja Breznik	999 <sup>xp</sup>	manjka še 87 <sup>xp</sup>

Slika 23: Lestvica z relativnim rangom

**Scenarij 3:** Na sliki 24 je uporabljen **relativni rang** (stolpec Razl.) s prikazom **enega soseda** (tj. vidna sta udeleženca, kjer je eden uvrščen eno mesto višje in drug eno mesto nižje, če obstajata). Lestvica vključuje **oba dodatna stolpca** (Skupaj in Napredek).

### Lestvica

Informacije Lestvica

Stopnja	Razl.	Udeleženec	Skupaj	Napredek
6	+98 <sup>xp</sup>	Natalija Špur	1.111 <sup>xp</sup>	manjka še 421 <sup>xp</sup>
5	0 <sup>xp</sup>	Katja Breznik	1.013 <sup>xp</sup>	manjka še 73 <sup>xp</sup>
5	-1 <sup>xp</sup>	Miro Puhek	1.012 <sup>xp</sup>	manjka še 74 <sup>xp</sup>

Prikazana sta udeleženca, kjer je prvi mesto višje in drugi mesto nižje (prikaz z 1 sosedom).

Razl. je pri tistih, ki imajo manj točk od udeleženca, negativna vrednost.

Udeleženec, ki opazuje lestvico uspeha.

Slika 24: Prikaz delne lestvice

## 4.8 Zavihek Informacije

Informacije so zavihek (slika 25), ki je podobno kot Lestvica viden tudi udeležencu. Tukaj je prikaz vseh stopenj s pripadajočimi opisi, slikami značk in zahtevanimi točkami.

**Informacije**

Informacije | Lestvica | Poročilo | Dnevnik | Stopnje | Pravila | Videz | Nastavitve | ★ Plus

Dodaj več informacij

Dodatne informacije, ki jih lahko izvajalec doda na vrhu te strani.

Stopnja	Točke	Opis
#1	0 <sup>pp</sup>	
#2	120 <sup>pp</sup>	Tukaj bi bil viden opis 2. stopnje!
#3	276 <sup>pp</sup>	Zahtevane točke za dosego 3. stopnje.
#4	479 <sup>pp</sup>	
#5	743 <sup>pp</sup>	Opis stopnje. Na tej stopnji usvojimo znanje na temo sistematike nevretenčarjev. Ne spreglej treh kvizov, ki prinašajo največ točk.
#6	1.086 <sup>pp</sup>	
#7	1.532 <sup>pp</sup>	
#8	2.112 <sup>pp</sup>	
#9	2.866 <sup>pp</sup>	
#10	3.846 <sup>pp</sup>	Mojster algoritmov!

Slika 25: Zavihek Informacije

## 5. Zaključek

Za dodatne informacije pišite na e-naslov: [didakt@um.si](mailto:didakt@um.si).