

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 študij)

Julij 2019

Kazalo

Kazalo	1
Kazalo slik	1
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	19
5. Zaključek	19

Kazalo slik

Slika 1: Blok Level up!	3
Slika 2: Pojavno okno s čestitkami	3
Slika 3: Videz bloka Level up! z vidika udeleženca	5
Slika 4: Gumbi v bloku Level up!, ki so na voljo izvajalcu	5
Slika 5: Možnosti urejanja bloka Level up!	6
Slika 6: Rezultat nastavitve videza bloka z vidika udeleženca	8
Slika 7: Videz stopenj	9
Slika 8: Spremenjena slika značke	9
Slika 9: Obrazec pravil z vidnimi privzetimi pravili	10
Slika 10: Nastavitve ob dodajanju novega pravila	11
Slika 11: Izbira tipa pogoja	11
Slika 12: Tip pogoja > Izbran dogodek	11
Slika 13: Spustni seznam za izbiro zelene dejavnosti/vira	12
Slika 14: Podelitev točk po pojavitvi ustreznega dogodka v dnevniku	12
Slika 15: Pogoj Lastnost dogodka > CRUD dogodka > »c«	12
Slika 16: Gnezdenje pogojev	13
Slika 17: Ponavljanje in uporaba istih/različnih tipov pogojev znotraj pravila	13
Slika 18: Nastavitve števila stopenj in uporaba algoritma	14
Slika 19: Opis stopnje z zahtevanimi točkami	14
Slika 20: Dnevnik	15
Slika 21: Neaktivni udeleženci v poročilu	16
Slika 22: Poročilo	16
Slika 23: Lestvica z absolutnim rangom	17



Didakt.UM



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,
ZNANOST IN ŠPORT



EVROPSKA UNIJA
EVROPSKI
SOCIALNI SKLAD
NALOŽBA V VAŠO PRIHODNOST

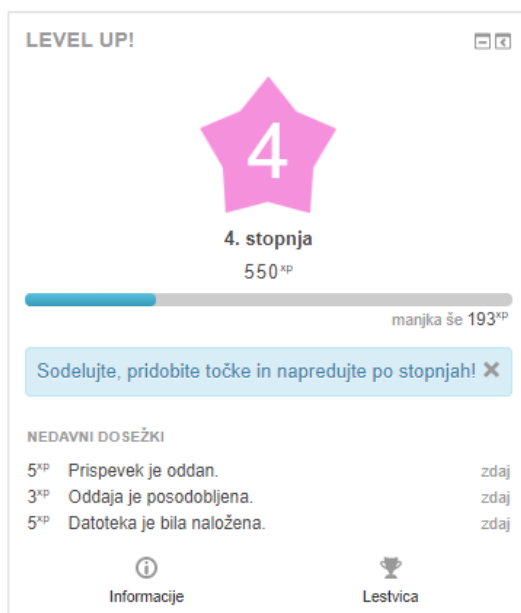
Slika 24: Lestvica z relativnim rangom	17
Slika 25: Prikaz delne lestvice.....	18
Slika 26: Zavihek Informacije	19

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 vtičnika 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 193^{xp} 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

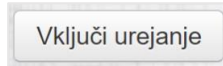
Izbrane možnosti vtičnika:

- ❖ Ustvarijo se pravila za pridobivanje točk, ki temeljijo na različnih tipih pogojev.
- ❖ Posamezne stopnje so vizualno opremljene z značkami (npr. zelena zvezdica na sliki 1), ki so ločene od standardnih značk (t. i. priznanj) v Moodleu.
- ❖ Možno je pripraviti opise stopenj in določiti število točk za doseg posamezne stopnje.
- ❖ Posamezne stopnje lahko poljubno poimenujemo.
- ❖ Trenutno razvrstitev udeleženca na lestvici lahko izvajalec ročno spremeni.
- ❖ Blok ponuja lestvico z naprednimi možnostmi razvrščanja udeležencev.

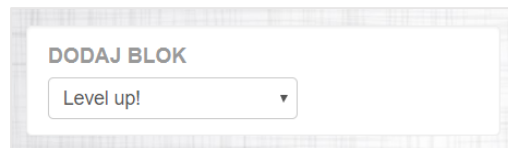
2. Dodajanje novega bloka Level up!


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.

LEVEL UP!

Značka s trenutno stopnjo udeleženca.

Dosežene točke udeleženca.

Ime stopnje.

Vrstica napredka.

Manjkajoče število točk za dosego višje stopnje.

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

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

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.

NEDAVNI DOSEŽKI

9 ^{xp}	Predmet ogledan	10m
9 ^{xp}	Modul predmeta ogledan	10m
45 ^{xp}	Izbira	10m

manjka še 168^{xp}

Informacije

Lestvica

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.

Informacije

Lestvica

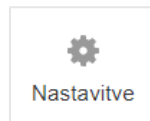
Poročilo

Nastavitve

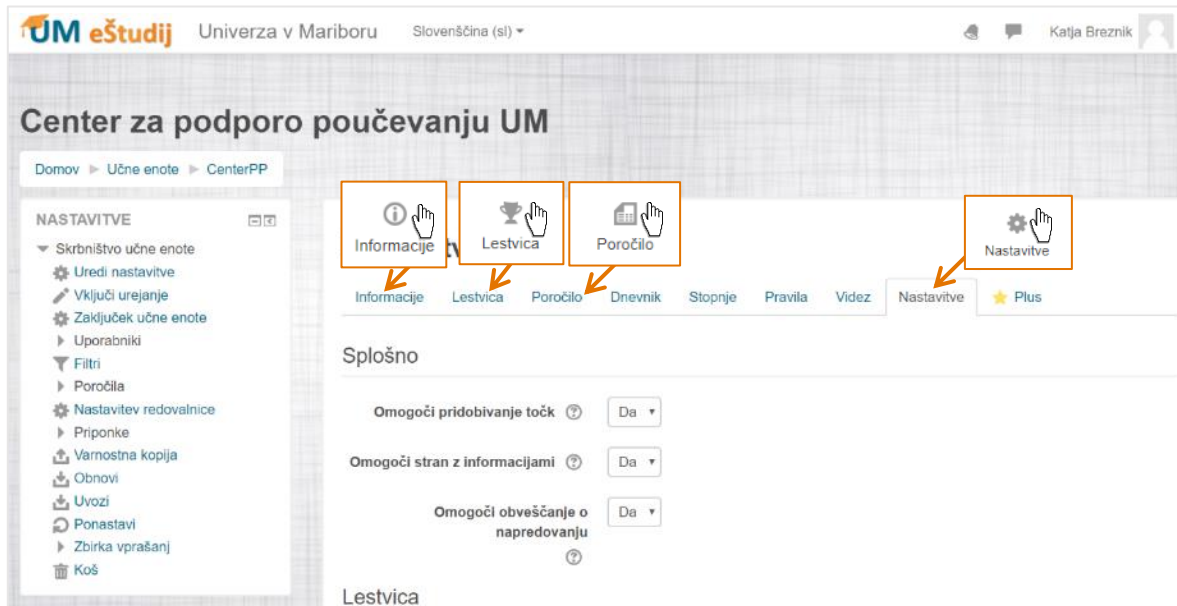
Slika 4: Gumbi v bloku Level up!, ki so na voljo izvajalcu

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

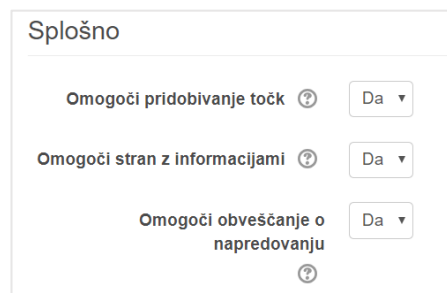
Nastavitve imajo štiri razdelke: **Splošno**, **Lestvica**, **Zaščita pred goljufijami** in **Videz bloka**.

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 nastavev določa, ali lahko udeleženci vidijo imena in slike drugih udeležencev v lestvici.

Omejitev prikaza udeležencev [Prikazuj vse/Prikaži enega soseda/Prikaži 2–5 sos.]: Ta nastavev 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 nastavev 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 ?

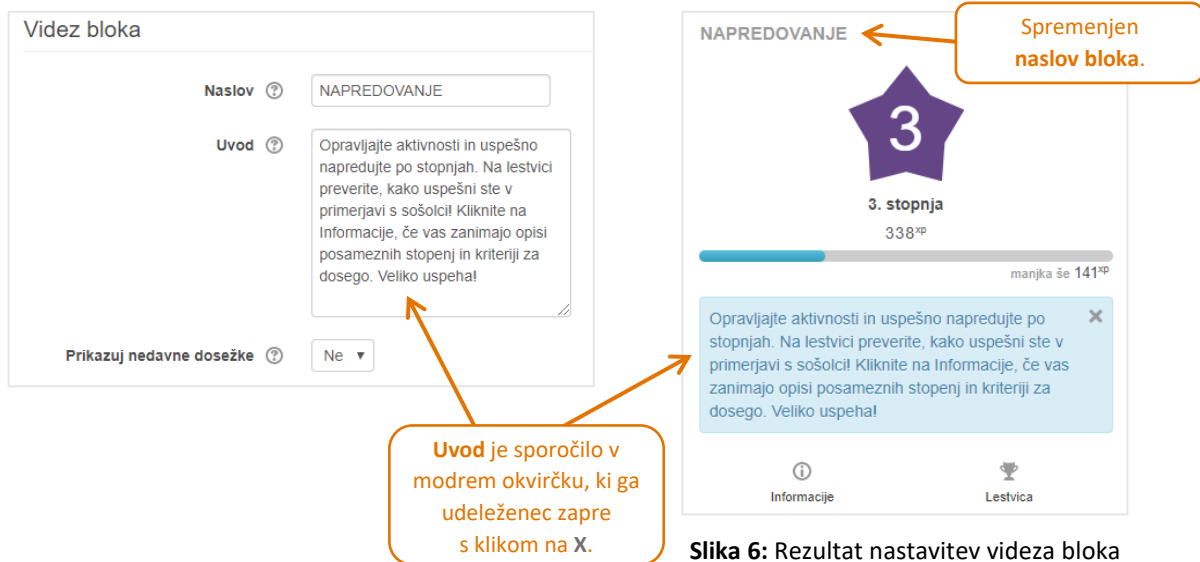
Vključi zaščito pred goljufijami [Da/Ne]: Omogočimo ali izklopimo zaščito.

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** (= uvodno sporočilo) 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«.



Slika 6: Rezultat nastavitve videza bloka z vidika udeleženca

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.

Videz

Informacije Lestvica Poročilo Dnevnik Stopnje Pravila Videz Nastavitve

Naložite slike, da prilagodite videz stopenj.

Značke stopenj

Datoteke

1.png

Sprejete vrste datotek:

- Slika (GIF) .gif
- Slika (JPEG) .jpg
- Slika (PNG) .png
- Slika (SVG+XML) .svg

Poimenujte datoteke: [številka stopnje].[format], na primer: 1.png, 2.jpg ... Priporočljiva velikost slike je 100x100.

Uredi 1.png

Prenos Izbrisi

Ime 1.png

Avtor Katja Breznik

Izberite licenco Vse pravice pridržane.

Pot /

Posodobi Prekliči

Zadnja sprememba 7. februar 2019, 15:10

Ustvarjeno 7. februar 2019, 15:10

Velikost 31.5KB

Dimenzije 300 x 300 px

Shrani spremembe Prekliči

Predogled

#1 #2 #3 #4 #5 #6 #7 #8 #9 #10

Po kliku na **Shrani spremembe** se posodobi **Predogled značk**.

Datoteko lahko ročno preimenujete tako, da po prenosu v Moodle nanjo kliknete in v oknu spremenite ime.

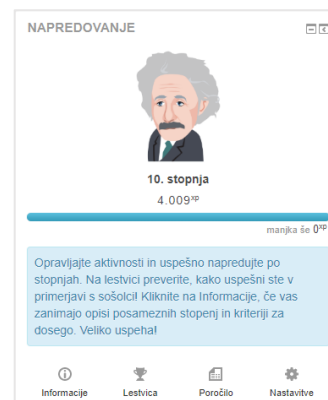
Slika 7: Videz stopenj



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: Slike značk lahko izberemo tudi tako, da ponazarjajo težavnost stopnje ali obravnavano vsebino, številko stopnje pa lahko zaznamujemo v imenu (slika 8). 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.

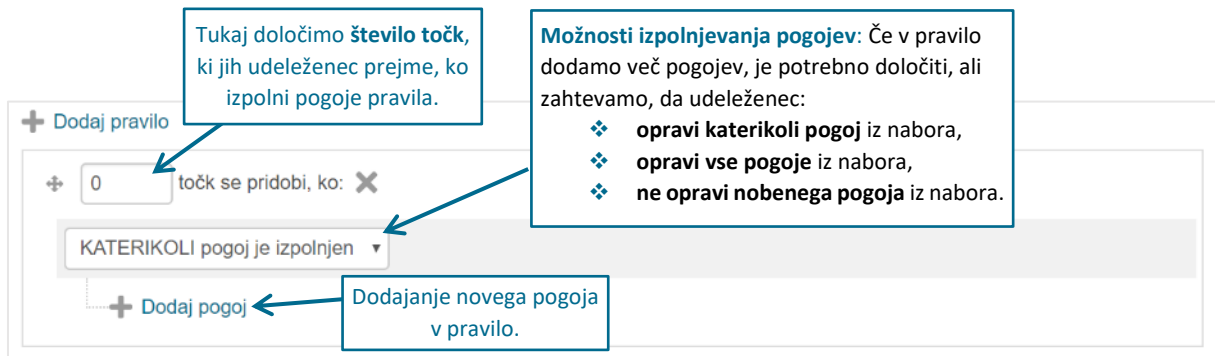
Pravila pripravimo v obliki obrazca. Ta ima na začetku že vnesena **privzeta pravila**, ki jih po potrebi prilagodimo (slika 9).

- 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. Vrstni red pravil nima vloge. Lahko pa si pravila zložimo po številu točk za boljši pregled.
- 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 adding rules. At the top, there is a '+ Dodaj pravilo' button. Below it, five rule cards are visible. The first card is highlighted with an orange border and contains a text box with '1 točk se pridobi, ko: X', a dropdown menu with '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.'. A note in orange text says 'Posamezno pravilo je zapisano v samostojnem okvirčku.'. Below the first card, there are four more rule cards with point values 45, 9, 3, and 0. Each card has a '+ Dodaj pravilo' button, a text box for points and a condition, and an 'X' icon. Annotations with arrows point to the '+ Dodaj pravilo' button (1), the 'X' icon (2), and the 'Shrani spremembe' button at the bottom (3). The 'Shrani spremembe' button is also labeled 'Prekliči'.

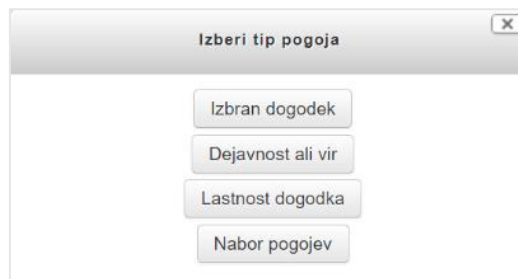
Slika 9: Obrazec pravil z vidnimi privzetimi pravili

Podrobnosti o tvorjenju pravila in pojasnilo pogojev:



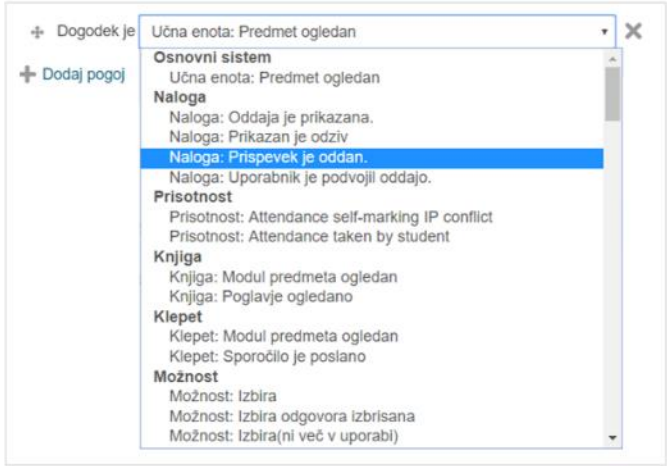
Slika 10: Nastavitve ob dodajanju novega pravila

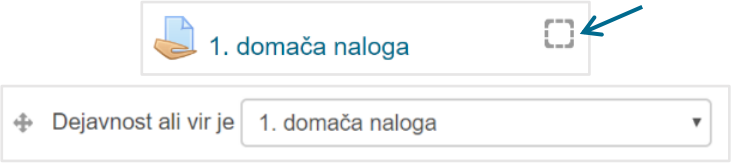
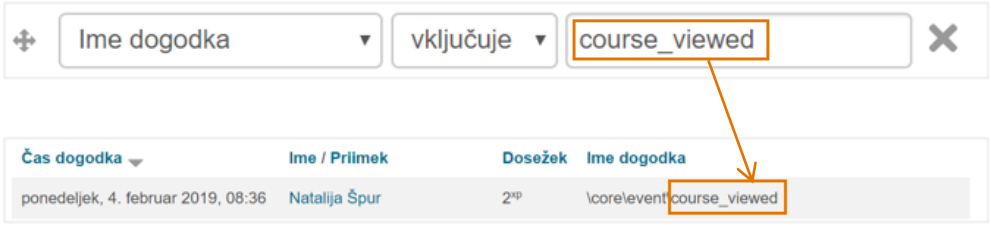
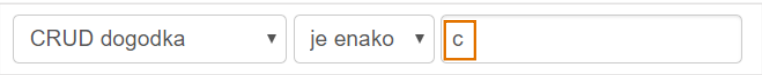
Vsako pravilo je **ovrednoteno s številom točk** in predstavlja skupek enega ali več **pogojev**. Pogoji so različnih tipov (slika 11). V tabeli 1 so pojasnjeni tipi pogojev. Po kliku na **Dodaj pogoj** se odpre pojavno okno, v katerem izberemo tip pogoja.



Slika 11: Izбира tipa pogoja

Tabela 1: Tipi pogojev

Tip pogoja:	Pojasnilo:
Izbran dogodek	<p>Pogoj (slika 12) zahteva, da se zgodi izbran dogodek (tj. opravljeno dejanje 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 za katerokoli Nalogo v učni enoti).</p>  <p>Slika 12: Tip pogoja > Izbran dogodek</p> <p>Možnosti so urejene v sklope glede na učno dejavnost/vir oz. osnovni sistem.</p>

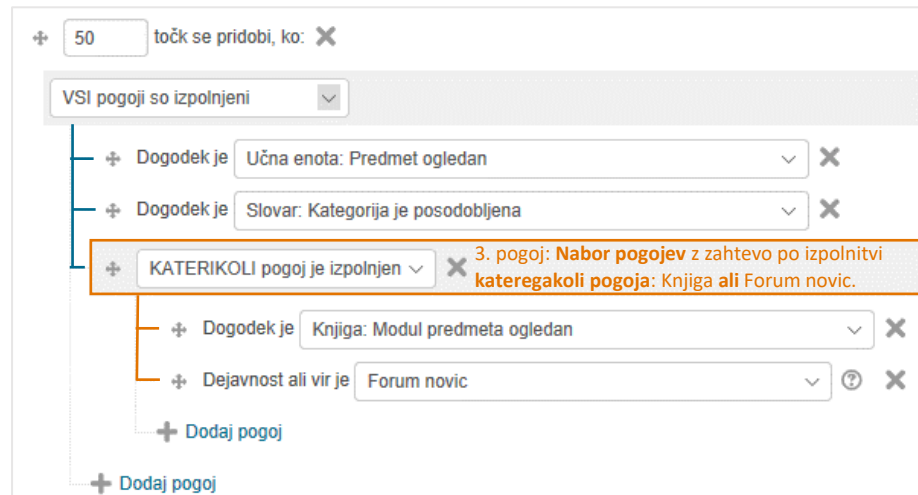
<p>Dejavnost ali vir</p>	<p>S pogojem Dejavnost ali vir natanko določimo, za katero aktivnost (npr. »1. domača naloga«) se bodo v primeru opravljenega dejanja (npr. Zaključevanje aktivnosti je bilo posodobljeno, Modul je bil ogledan ...) podelile točke. Pri dodajanju pogoja v spustnem seznamu (slika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

¹ Podrobnosti o lastnostih dogodkov: https://docs.moodle.org/dev/Event_2.

Nabor pogojev

Gnezdenje pogojev znotraj istega pravila. Možnost je uporabna, kadar potrebujemo različne možnosti izpolnjevanja pogojev (»vsi«, »katerikoli«, »noben« znotraj istega pravila).

Na sliki 16 je primer pripravljene pravila z naborom, ki na najvišjem nivoju zahteva izpolnjevanje **VSEH treh pogojev** (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« **ALI** zaključnost dejavnosti »Forum novic«.

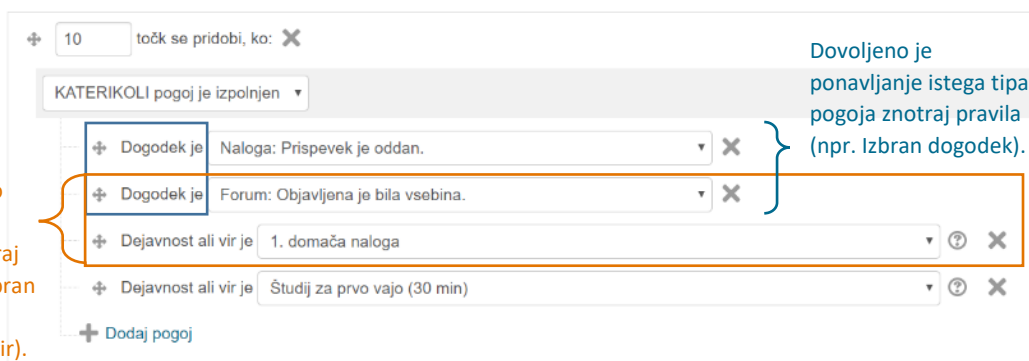


Slika 16: Gnezdenje pogojev



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

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



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:

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

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

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

⋮

Vsako stopnjo lahko poljubno **poimenujemo**. Ime stopnje se prikaže pod sliko značke v bloku na osrednji strani. Če polje z imenom pustimo prazno, se uporabijo privzeta imena: stopnja #1, stopnja #2 ... v samem bloku pa privzeto ime ne bo prikazano. Dodamo lahko **opis stopnje** (npr. katera znanja in kompetence udeleženec izkazuje na tej stopnji; tematsko oznako vsebine; motivacijsko pohvalo). 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 ^{XP}	\core\event\course_viewed
ponedeljek, 4. februar 2019, 09:16	Katja Breznik	2 ^{XP}	\core\event\course_viewed
petek, 1. februar 2019, 14:45	Miro Puhek	20 ^{XP}	\mod_forum\event\course_module_viewed
petek, 1. februar 2019, 14:45	Manja Podgoršek Mesarec	80 ^{XP}	\mod_forum\event\assessable_uploaded
petek, 1. februar 2019, 14:45	Natalija Špur	80 ^{XP}	\mod_forum\event\assessable_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*).

Dokler udeleženec nima točk (v določenem smislu je **neaktiven** v učni enoti), bo njegovo stanje v zavihku Stopnja in Skupaj zaznamovano s črtico - (slika 21). Udeleženec s takšnim stanjem **ni prikazan v lestvici**. Če točke udeleženca ročno nastavimo na 0, to ne povzroči izbrisa iz lestvice oz. preklopa v izhodiščno stanje (-).

Poročilo

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

Ime / Priimek	Stopnja	Skupaj	Napredek
Katja Breznik	1	18 ^{XP}	manjka še 102 ^{XP} ⚙️ ✕
Miro Puhek	-	-	manjka še 120 ^{XP} ⚙️
Natalija Špur	-	-	manjka še 120 ^{XP} ⚙️

Ponastavi podatke predmeta

Slika 21: Neaktivni udeleženci v poročilu

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. S klikom na X ob udeležencu povrnemo uporabnika na izhodiščno stanje (-) in ga hkrati izbrišemo iz lestvice. Ta sprememba ne prepreči možnosti, da udeleženec ponovno pridobi točke, če mu pravila to omogočajo in se znova povzpne po lestvici.

Poročilo

Informacije Lestvica **Poročilo** Dnevnik Stopnje Pravila Videz Nasta

Ime / Priimek	Stopnja	Skupaj	Napredek
Miro Puhek	5	789 ^{XP}	manjka še 297 ^{XP} ⚙️ ✕
Katja Breznik	3	456 ^{XP}	manjka še 23 ^{XP} ⚙️ ✕
Natalija Špur	2	123 ^{XP}	manjka še 153 ^{XP} ⚙️ ✕

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.

(Začasen) izbris uporabnika iz lestvice.

Slika 22: 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 23, 24 in 25 so prikazani **različni scenariji** nastavitve lestvice, kot jih **vidijo udeleženci**.

Scenarij 1: Na sliki 23 so prikazani **vsi 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 ^{xp}	manjka še 825 ^{xp}	
2	8	Miro Puhek	2.500 ^{xp}	manjka še 366 ^{xp}	
3	8	Natalija Špur	2.324 ^{xp}	manjka še 542 ^{xp}	
4	4	Katja Breznik	666 ^{xp}	manjka še 77 ^{xp}	

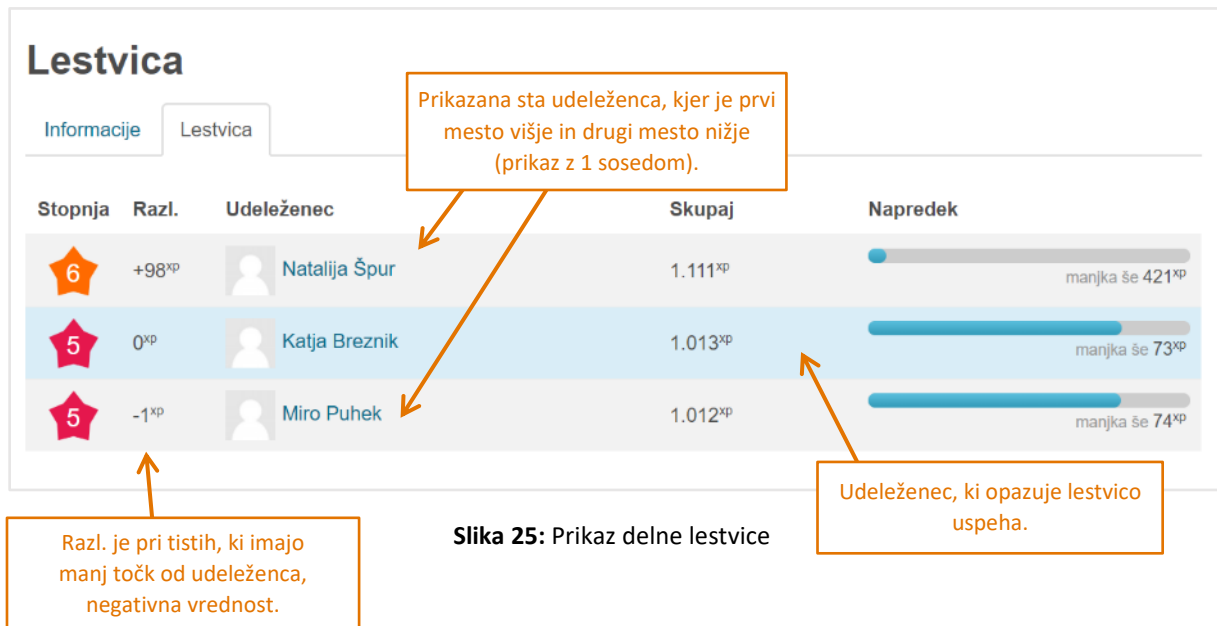
Slika 23: Lestvica z absolutnim rangom

Scenarij 2: Na sliki 24 je uporabljen **relativni rang**, kjer so prav tako prikazani **vsi udeleženci**. Vključena sta tudi **oba dodatna stolpca** (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 25).

Lestvica					
Informacije		Lestvica			
Stopnja	Razl.	Udeleženec	Skupaj	Napredek	
6	+201 ^{xp}	Manja Podgoršek Mesarec	1.200 ^{xp}	manjka še 332 ^{xp}	
6	+112 ^{xp}	Natalija Špur	1.111 ^{xp}	manjka še 421 ^{xp}	
5	+1 ^{xp}	Miro Puhek	1.000 ^{xp}	manjka še 86 ^{xp}	
5	0 ^{xp}	Katja Breznik	999 ^{xp}	manjka še 87 ^{xp}	

Slika 24: Lestvica z relativnim rangom

Scenarij 3: Na sliki 25 je uporabljen **relativni rang** (stolpec Razl.) s prikazom **enega sosedaj** (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).



4.8 Zavihek Informacije

Informacije so zavihek (slika 26), ki je podobno kot Lestvica viden tudi udeležencu. Tukaj je prikaz vseh stopenj s pripadajočimi imeni, opisi, slikami značk in zahtevanimi točkami.

Informacije

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

Tukaj lahko zapišemo dodatne informacije. Udeležencem lahko pripravimo navodila za pridobivanje točk (npr. za oddajo Naloge se prejme 45 točk).

Uredi informacije

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

Stopnja	Točke	Opis
1. stopnja	0 ^{pt}	
2. stopnja	120 ^{pt}	Tukaj je viden opis 2. stopnje!
3. stopnja	276 ^{pt}	
4. stopnja	479 ^{pt}	
5. stopnja	743 ^{pt}	Na tej stopnji usvojimo znanje o sistematski nevretenčarjevi!
6. stopnja	1.086 ^{pt}	
7. stopnja	1.532 ^{pt}	
8. stopnja	2.112 ^{pt}	
9. stopnja	2.866 ^{pt}	
10. stopnja	3.846 ^{pt}	Vrh Triglava

Prilagodi stopnje

Slika 26: Zavihek Informacije

5. Zaključek

Za dodatne informacije pišite na e-naslov: didakt@um.si.