

UPdago

Le bloc « Level Up XP »

- Public : Enseignant-es
- Prérequis : Être inscrit-es à l'université de Poitiers
- Mots clefs : UPdago - services



- Version : 0.0.2
- Date : 12/12/2023
- Auteur(s) : Service commun informatique et multimédias

Licence : 

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons CC BY-NC-SA France [<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>]

L'Université de Poitiers bénéficie d'aides de l'Etat gérées par l'ANR au titre du programme des Nouveaux Cours Universitaire NCU ELANS-réf. ANR-18-NCUN-0026 et de France 2030 portant la référence ANR-21-DMES-0016.



Table des matières

| | |
|-----------------------------|----|
| Les réglages généraux | 3 |
| Infos | 3 |
| Classement..... | 4 |
| Rapport | 4 |
| Niveaux..... | 5 |
| Points | 8 |
| Réglages | 11 |

Les réglages généraux

Pour configurer votre bloc :

- Cliquez sur « **Réglages** » :



Progressez ! + ⚙️

Participez au cours pour gagner des points d'expérience et progresser !

1

TOTAL 0^{XP}

le niveau suivant dans 120^{XP} 2

CLASSEMENT

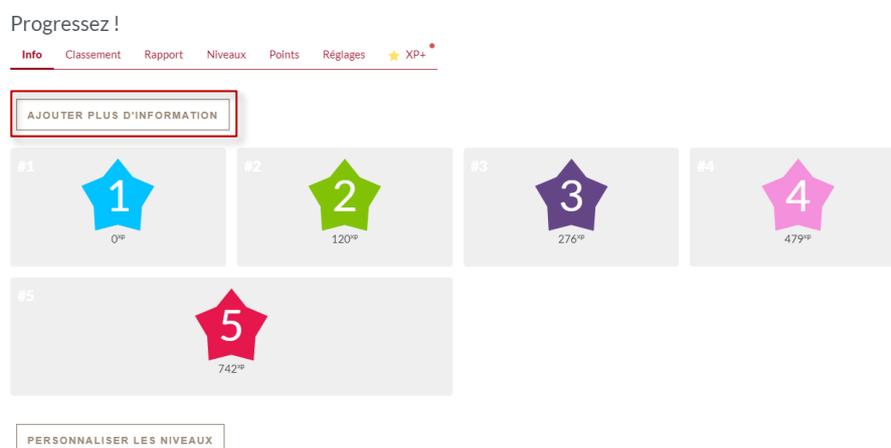
RÉCOMPENSES RÉCENTES

Info Classement Rapport **Réglages**

Infos

Cette partie permet de visualiser **les badges et les points accordés**.

- ✓ Vous avez aussi la possibilité d'**ajouter des informations** en cliquant sur « **Ajouter plus d'information** » :



Progressez !

Info Classement Rapport Niveaux Points Réglages XP+

AJOUTER PLUS D'INFORMATION

#1 1 0^{XP}

#2 2 120^{XP}

#3 3 276^{XP}

#4 4 479^{XP}

#5 5 742^{XP}

PERSONNALISER LES NIVEAUX



Classement

Cette partie permet de **visualiser le niveau, les points et la progression** de chaque participant du cours.

Progressez !

Info **Classement** Rapport Niveaux Points Réglages ★ XP+

| Rang | Niveau | Participant | Total | Progression |
|------|--------|-----------------------|-------------------|---|
| 1 | 2 | ALEXIS DIFOR DPF TEST | 240 ^{XP} | <div style="width: 100%; background-color: green;"></div> le niveau suivant dans 36 ^{XP} |

Rapport

L'onglet « **Rapport** » permet d'afficher **les niveaux et les points d'expériences** de chaque participant. **Il est accessible uniquement à l'enseignant.**

Progressez !

Info Classement **Rapport** Niveaux Points Réglages ★ XP+

Rapport

Prénom **Tout** A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Historique

Nom de famille **Tout** A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

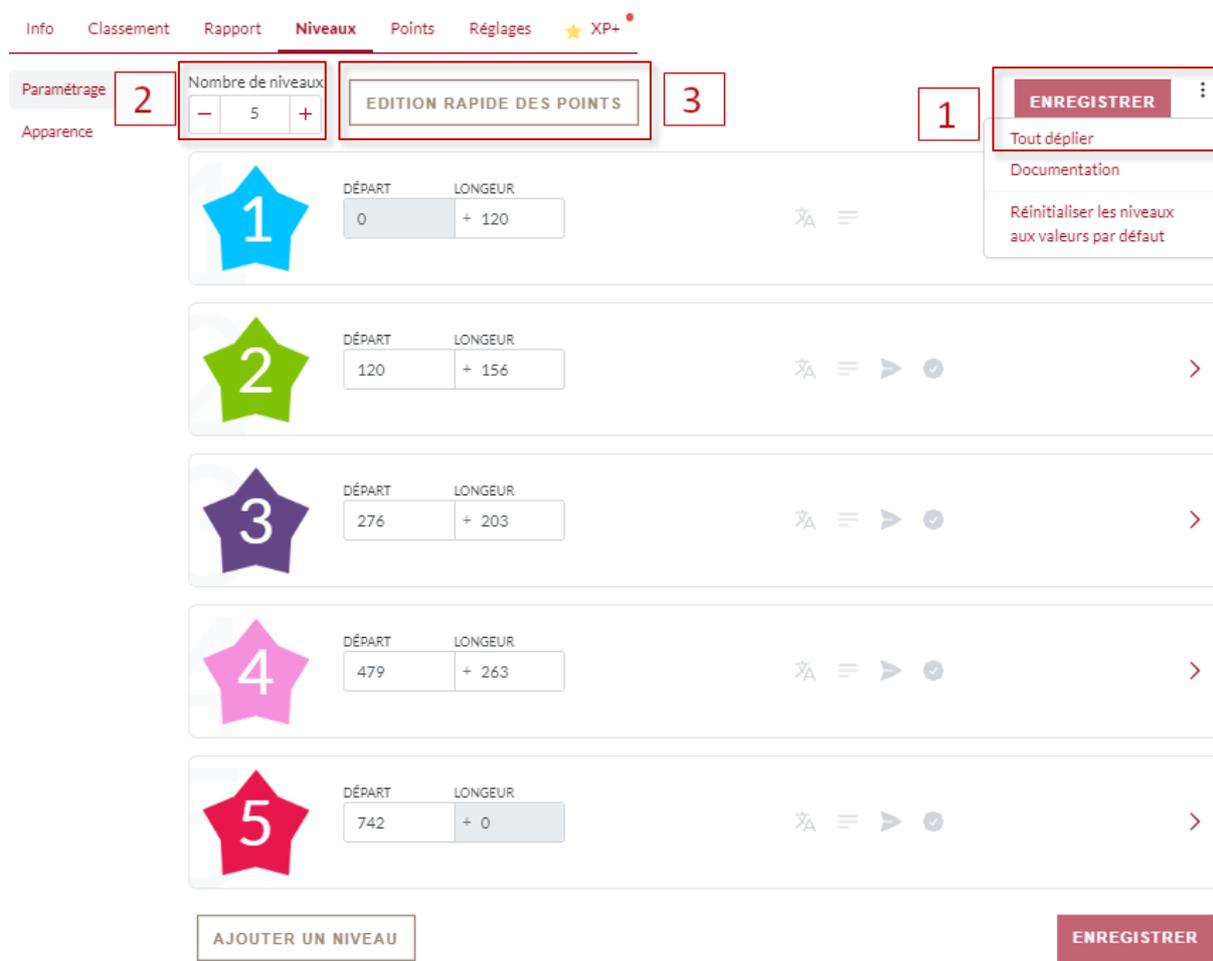
| Prénom / Nom de famille | Niveau | Total | Progression |
|------------------------------|--------|-------------------|---|
| ALEXIS DIFOR DPF TEST | 2 | 240 ^{XP} | <div style="width: 100%; background-color: green;"></div> le niveau suivant dans 36 ^{XP} |
| Elodie Chiarani | - | - | <div style="width: 0%; background-color: gray;"></div> le niveau suivant dans 120 ^{XP} |
| Justine Bourdin | - | - | <div style="width: 0%; background-color: gray;"></div> le niveau suivant dans 120 ^{XP} |
| Coralie Favre | - | - | <div style="width: 0%; background-color: gray;"></div> le niveau suivant dans 120 ^{XP} |
| Jean Pierre Ndayikengurukiye | - | - | <div style="width: 0%; background-color: gray;"></div> le niveau suivant dans 120 ^{XP} |

RÉINITIALISER LES DONNÉES DU COURS

Niveaux

Les points d'expériences permettent d'accéder à des niveaux qui constituent des points d'étapes.

Paramétrage :



1. **Tout déplier** : en cliquant sur les trois points, cliquez sur « Tout déplier » pour faire apparaître les informations afin de modifier le nom et la description du niveau. Il est possible aussi de changer le départ et la longueur (points) :

- ✔ Le **départ** représente le nombre total de points requis pour atteindre le niveau.
- ✔ La **longueur** représente le nombre de points supplémentaires à gagner pour atteindre le niveau suivant.



2. **Nombre de niveaux** : le nombre de niveaux que vous souhaitez au sein de votre cours.

3. Edition rapide des points :

✓ **Egal** : Nous vous déconseillons d'utiliser cette méthode à moins que le nombre de niveaux soit plutôt faible et que la motivation vienne davantage du gain de points que du passage au niveau supérieur. Cette méthode peut supprimer la réussite perçue d'atteindre un niveau puisque chaque niveau est identique.

✓ **Augmentant** : Cette méthode augmente la difficulté entre chaque niveau, de façon linéaire. Atteindre le niveau suivant nécessite le même montant que le niveau actuel. Il peut être plus facile pour un enseignant d'utiliser cette méthode, car les points sont prévisibles.

✓ **Boule de neige** : Cette méthode augmente également la difficulté entre chaque niveau, en commençant par des augmentations modestes devenant progressivement de plus en plus importantes. Les points d'un niveau sont augmentés d'un pourcentage du précédent. Cette méthode permet aux apprenants de progresser rapidement dans les niveaux dans un premier temps, puis de ralentir en exigeant un effort plus important.

■ **N'oubliez pas d'enregistrer.**

Edition rapide des points ✕

Méthode du calcul des points Documentation

Égal
Tous les niveaux requiert le même nombre de points à atteindre.

Augmentant
Les niveaux prennent progressivement plus de temps à atteindre.

Boule de neige Recommandé
Les niveaux deviennent exponentiellement plus difficile à atteindre.

Paramètres

Points par niveau

– 120 +

Annuler Appliquer

Edition rapide des points ✕

Méthode du calcul des points Documentation

Égal
Tous les niveaux requiert le même nombre de points à atteindre.

Augmentant
Les niveaux prennent progressivement plus de temps à atteindre.

Boule de neige Recommandé
Les niveaux deviennent exponentiellement plus difficile à atteindre.

Paramètres

Points de base

– 120 +

L'incréméntation minimum entre les niveaux.

Augmentation de point

– 40 +

Le nombre de points utilisés pour la difficulté progressive.

Annuler Appliquer

Edition rapide des points ✕

Méthode du calcul des points Documentation

Égal
Tous les niveaux requiert le même nombre de points à atteindre.

Augmentant
Les niveaux prennent progressivement plus de temps à atteindre.

Boule de neige Recommandé
Les niveaux deviennent exponentiellement plus difficile à atteindre.

Paramètres

Points de base

– 120 +

Les nombre de points pour démarrer.

Augmentation de point

– 30 % +

Le pourcentage de points à augmenter depuis le niveau précédent.

Annuler Appliquer

Apparence :

Vous pouvez changer le visuel des niveaux :

- Déposez votre **image dans le dépôt** :

Progresssez !

Info Classement Rapport **Niveaux** Points Réglages ★ XP+

Paramétrage Apparence des niveaux

Personnalisez l'apparence des niveaux, et la signification des points.

Badges de niveau

Taille maximale des nouveaux fichiers : Illimité

Fichiers

Vous pouvez glisser des fichiers ici pour les ajouter.

Symbole des points XP (Points d'expérience)

ENREGISTRER ANNULER

Aperçu

1 2 3 4 5

Zone de danger

RÉINITIALISER L'APPARENCE AUX VALEURS PAR DÉFAUT



N'oubliez pas de nommer les fichiers [niveau].[extension de fichier] (ex : 1.png).

Visuels

Déposez des images pour personnaliser l'apparence des niveaux.

Badges de niveau

Taille maximale des nouveaux fichiers : Illimité

| Nom | Modifié le | Taille | Type |
|-------|------------------|--------|-------------|
| 1.png | 2 déc. 22, 11:54 | 4.2Ko | Image (PNG) |
| 2.png | 2 déc. 22, 11:54 | 4.3Ko | Image (PNG) |
| 3.png | 2 déc. 22, 11:54 | 4.3Ko | Image (PNG) |

Types de fichier acceptés :

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

Nommez les fichiers [niveau].[extension de fichier] par exemple 1.png, 2.jpg, etc. La taille d'image recommandée est 100 x 100.

Enregistrer Annuler

Aperçu

#1 #2 #3

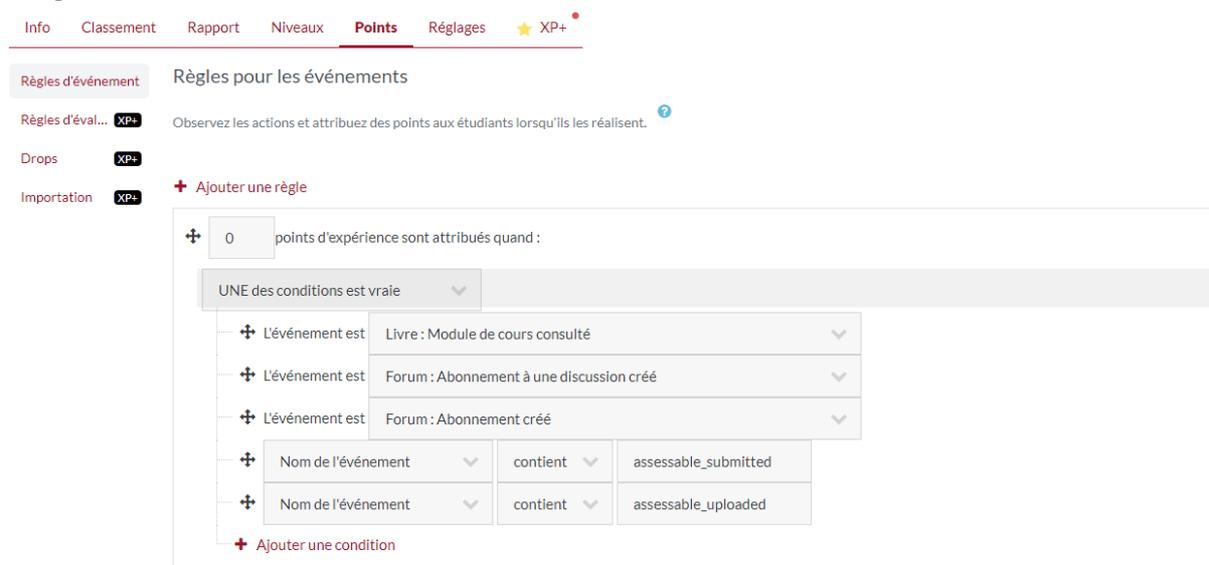
- En cliquant sur « **Enregistrer** », les images se synchronisent automatiquement.

Points

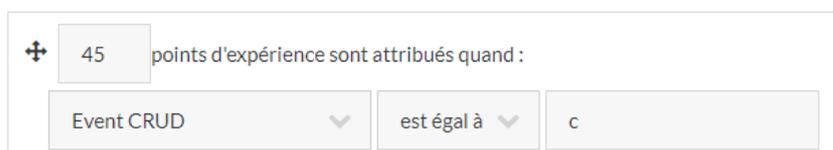
Le bloc « **Level Up XP** » utilise **les événements pour attribuer des points aux actions effectuées par les étudiants.**

Vous pouvez utiliser le formulaire pour **ajouter vos propres règles et modifier celles par défaut :**

Progresssez !

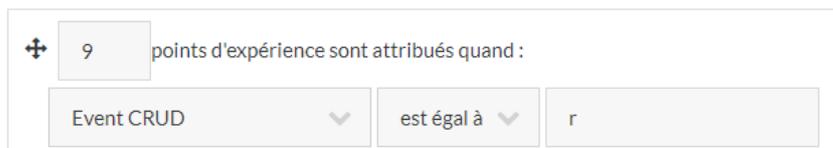


☑ Il existe une règle d'évènement se nommant **CRUD** qui est installé par défaut :



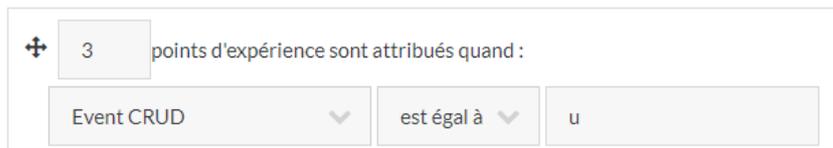
L'élève gagne 45 XP quand il créé un contenu dans Moodle / **C = create**

+ Ajouter une règle



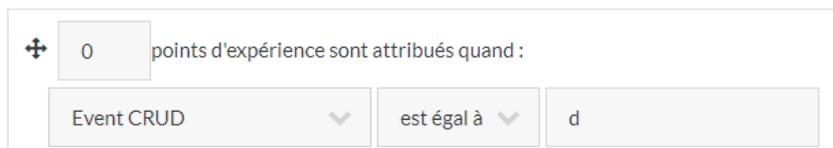
L'élève gagne 9 XP quand il consulte une activité ou une ressource / **R = read**

+ Ajouter une règle



L'élève gagne 3 XP quand il met à jour un contenu / **U = update**

+ Ajouter une règle



L'élève ne gagne aucun XP quand il supprime un contenu / **D = delete**

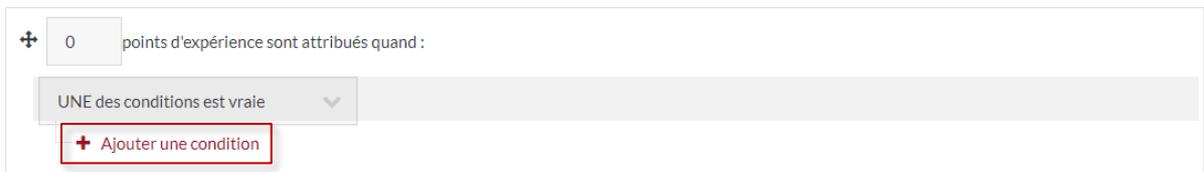
Le contenu est **modifiable** et vous avez la possibilité d'ajouter ou de supprimer des règles selon vos choix pédagogiques.

Par exemple, vous pouvez **octroyer des points quand un élève répond et envoi un test** :

■ Cliquez sur « **Ajouter une règle** » et attribuez les **points** et les **conditions** :



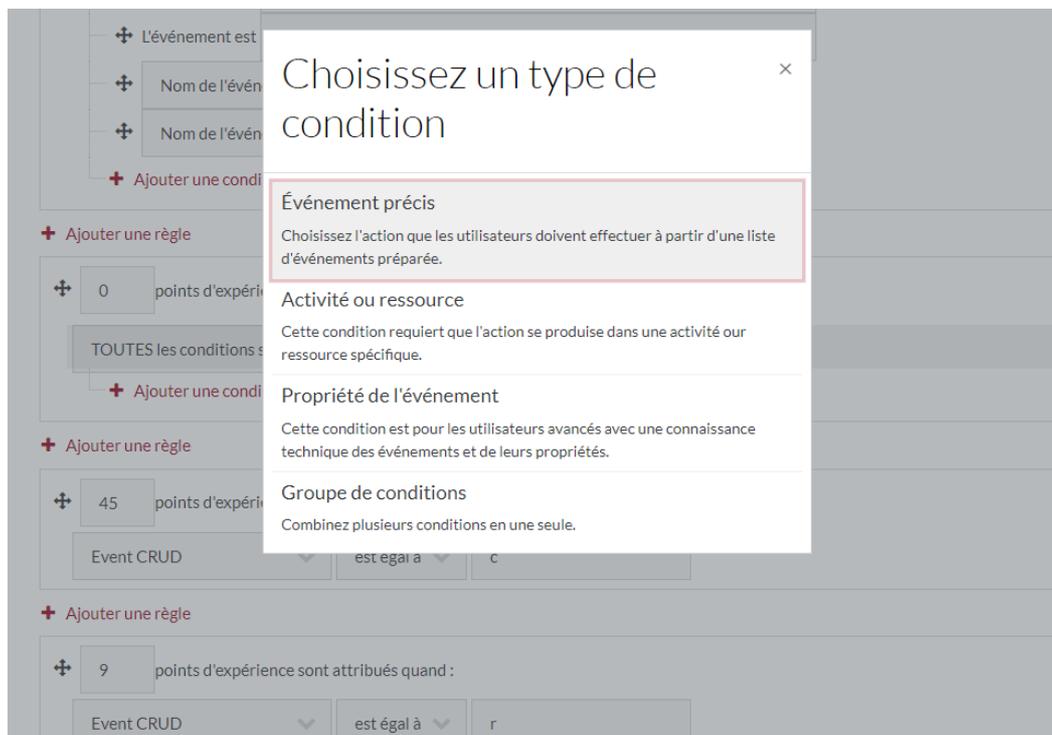
■ Sélectionnez « **Ajouter une condition** » :



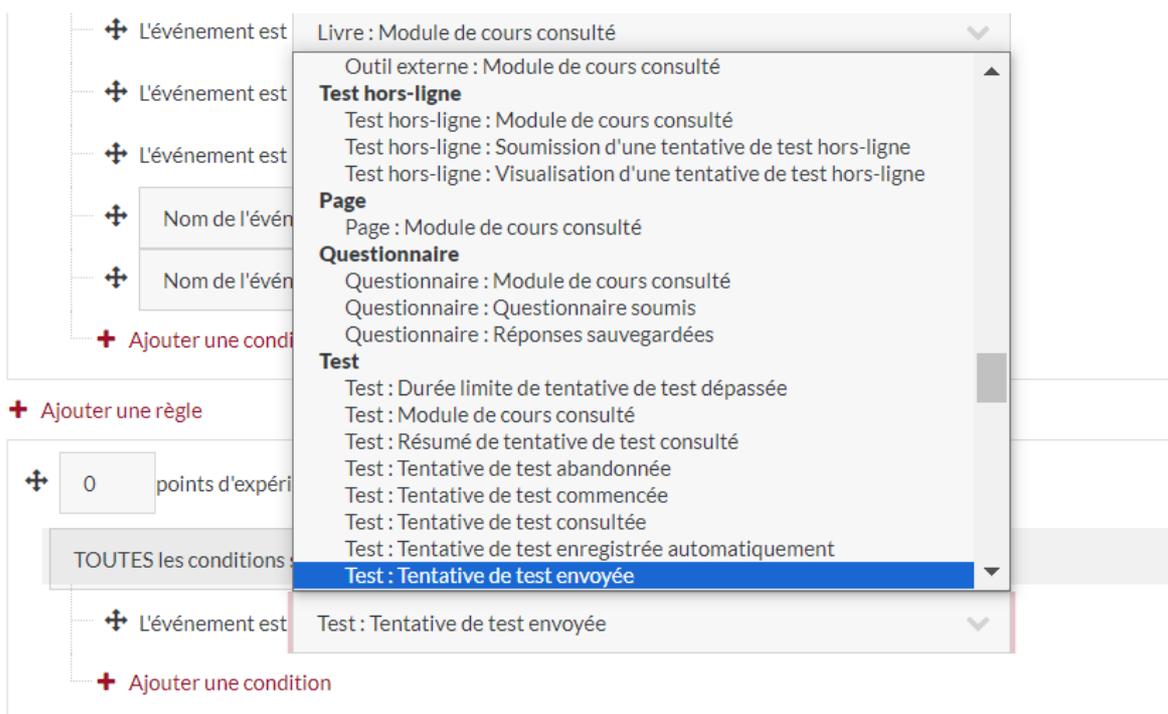
■ Choisissez un **type de condition** :

- ✓ **Évènement précis** : choisissez l'action que les utilisateurs doivent effectuer à partir d'une liste d'événements préparée (test qui a été relu, devoir qui a été envoyé ...).
- ✓ **Activité ou ressource** : cette condition requiert que l'action se produise dans une activité ressource spécifique (un devoir, un test, un sondage dans le cours...).
- ✓ **Propriété de l'évènement** : cette condition est pour que les utilisateurs avancés avec une connaissance technique des événements et de leurs propriétés.
- ✓ **Groupe de conditions** : combinez plusieurs conditions en une seule.

Pour l'exemple, cliquez sur « **Évènement précis** » :



■ Choisissez « **Test : Tentative de test envoyée** » parmi les propositions :



■ Cliquez sur « **Ajouter une condition** » :



■ Sélectionnez « **Activité ou ressource** » :

Choisissez un type de condition ×

Événement précis

Choisissez l'action que les utilisateurs doivent effectuer à partir d'une liste d'événements préparée.

Activité ou ressource

Cette condition requiert que l'action se produise dans une activité ou ressource spécifique.

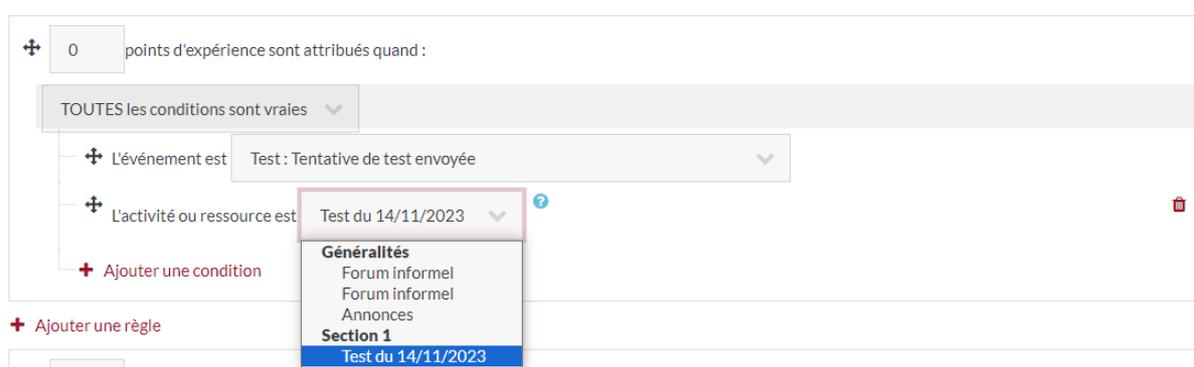
Propriété de l'événement

Cette condition est pour les utilisateurs avancés avec une connaissance technique des événements et de leurs propriétés.

Groupe de conditions

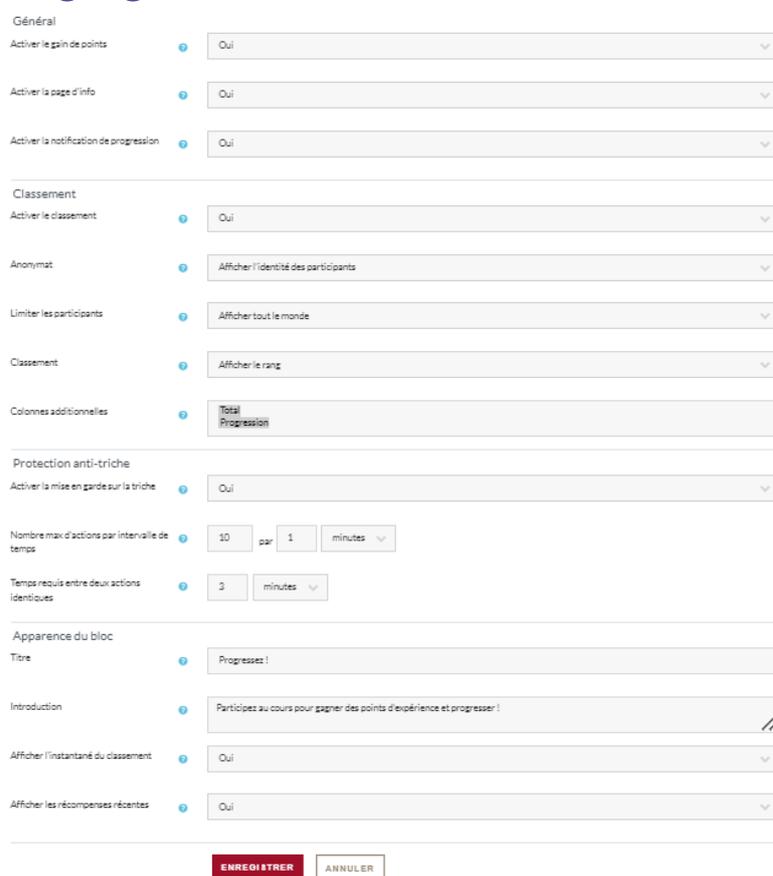
Combinez plusieurs conditions en une seule.

Choisissez votre **activité** ou **ressource** :



The screenshot shows a configuration interface for a course activity. At the top, it says "0 points d'expérience sont attribués quand :". Below this, there is a dropdown menu set to "TOUTES les conditions sont vraies". There are two conditions listed: "L'événement est" with the value "Test : Tentative de test envoyée", and "L'activité ou ressource est" with the value "Test du 14/11/2023". A dropdown menu is open for the second condition, showing options under "Généralités" (Forum informel, Forum informel, Annonces) and "Section 1" (Test du 14/11/2023). There are buttons for "+ Ajouter une condition" and "+ Ajouter une règle".

Réglages



The screenshot shows the 'Réglages' (Settings) page. It is divided into several sections:

- Général**:
 - Activer le gain de points: Oui
 - Activer la page d'info: Oui
 - Activer la notification de progression: Oui
- Classement**:
 - Activer le classement: Oui
 - Anonymat: Afficher l'identité des participants
 - Limiter les participants: Afficher tout le monde
 - Classement: Afficher le rang
 - Colonnes additionnelles: Total, Progression
- Protection anti-triche**:
 - Activer la mise en garde sur la triche: Oui
 - Nombre max d'actions par intervalle de temps: 10 par 1 minutes
 - Temps requis entre deux actions identiques: 2 minutes
- Apparence du bloc**:
 - Titre: Progresses !
 - Introduction: Participez au cours pour gagner des points d'expérience et progresser!
 - Afficher l'instantané du classement: Oui
 - Afficher les récompenses récentes: Oui

 At the bottom, there are buttons for "ENREGISTRER" and "ANNULER".

1. Activer le gain de points :

Si ce réglage est à « Non », personne ne pourra gagner des points d'expérience dans ce cours.

2. Activer la page d'info :

Lorsque ce réglage est sur « Non », les étudiants ne seront pas en mesure d'afficher la page d'information.

3. Activer la notification de progression :

Lorsque ce réglage est à « Oui », une fenêtre surgissante sera affichée pour féliciter les étudiants du nouveau niveau atteint.

4. Activer l'échelle :

Lorsque ce réglage est sur « Non », les étudiants ne seront pas en mesure d'afficher l'échelle.

5. Anonymat :

Ce réglage contrôle si les participants

peuvent voir les noms et avatars des autres participants.

6. Limiter les participants :

Ce réglage contrôle ce qui est affiché dans le classement. Les voisins sont les participants classés au-dessus ou en-dessous de l'utilisateur actuel. Par exemple, si vous choisissez « Afficher 2 voisins », seuls les deux participants classés directement au-dessus et en-dessous de l'utilisateur actuel seront affichés.

7. Classement :

Le rang est la position réelle de l'utilisateur actuel sur l'échelle. Le rang relatif est la différence en points d'expérience entre un utilisateur et ses voisins.

8. Colonnes additionnelles :

Ce réglage détermine quelles colonnes additionnelles sont affichées sur l'échelle. Maintenez la touche Ctrl ou Cmd appuyée tout en



cliquant pour sélectionner plus d'une colonne, ou pour enlever une colonne déjà sélectionnée.

9. **Activer la mise en garde sur la triche** : Le dispositif de protection contre la tricherie offre un mécanisme simple et peu coûteux pour empêcher les élèves d'abuser du système en utilisant des techniques évidentes, telles que le rafraîchissement sans fin de la même page ou la répétition de la même action à l'infini.
10. **Nombre maximum d'actions par intervalle de temps** : Le nombre maximal d'actions qui seront prises en compte pour le calcul de l'expérience au cours de la période donnée. Toute action ultérieure sera ignorée.
11. **Temps requis entre deux actions identiques** : Temps minimum nécessaire en secondes entre les actions identiques. Une action est considérée comme identique si elle concerne le même contexte et le même objet, la lecture d'un message sur le forum sera considérée comme identique si le même message est relu.
12. **Titre** : Le titre du bloc.
13. **Introduction** : Une courte introduction est affichée dans le bloc, sous le niveau de l'étudiant. Les étudiants ont la possibilité de masquer ce message pour ne plus le voir.
14. **Afficher les récompenses récentes** : Si c'est activé, le bloc affichera une courte liste d'événements récents qui ont récompensé l'étudiant avec des points.