

# Den Block Stash einrichten und im Kurs verwenden

Moodle – Moodle in SCHULE@BW - Blöcke

Mareike Baumgärtner u.a.

02-2025

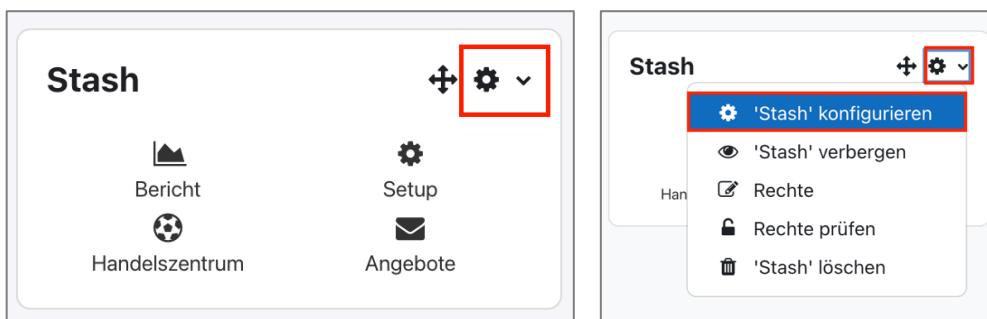
CC BY-SA 4.0

## 1. Einrichten des Blocks Stash

Nachdem Sie den Bearbeitungsmodus aktiviert haben, blenden Sie über den Pfeil oben rechts die Blockleiste ein.



Klicken Sie auf Block hinzufügen und wählen die Option Stash aus.



Über das Zahnradssymbol oben rechts und die Option Stash konfigurieren können Sie die Einstellungen anpassen. Hier können Sie den Titel des Blockes ändern, z.B. auf „Rucksack“, „Items“ oder „Schatztruhe“.

**Block 'Stash' konfigurieren**

Alles aufklappen

▼ Blockeinstellungen

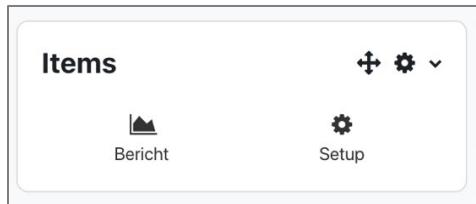
Stash Titel  Items

Erlassen Sie den Teilnehmer/innen, untereinander Objekte zu tauschen.

Rangliste anzeigen

Falls Sie nicht möchten, dass die Teilnehmenden die Münzen auch untereinander tauschen können, entfernen Sie den entsprechenden Haken. Dann verschwinden im Block die Optionen Handelszentrum und Angebote.

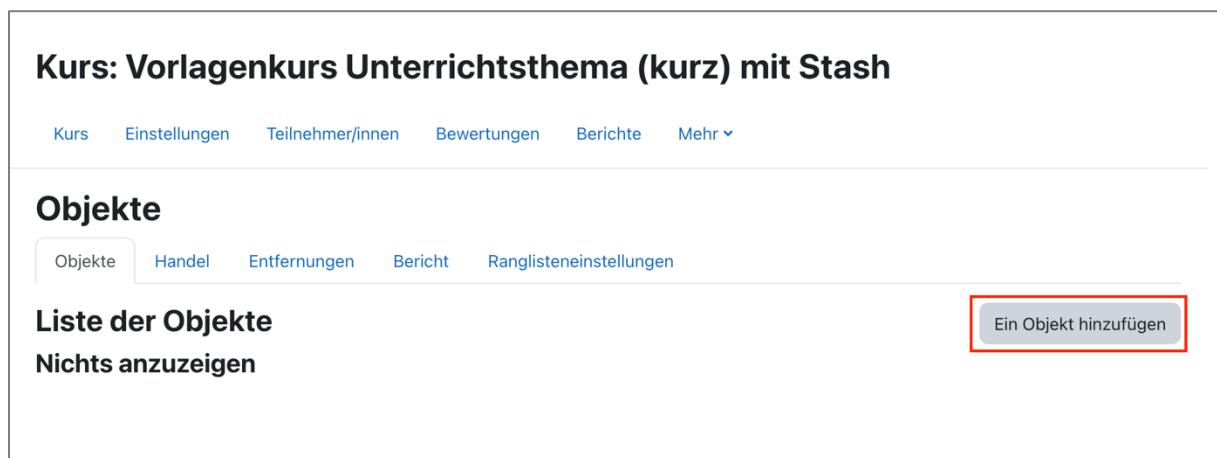
Klicken Sie abschließend auf Änderungen speichern.



## 2. Objekt im Stash anlegen

### 2.1 Objekt hochladen

Sie befinden sich weiterhin im Bearbeitungsmodus, die Blockleiste ist ausgeklappt. Klicken Sie im Block Stash auf Setup, um diesen zu bearbeiten. Klicken Sie auf Ein Objekt hinzufügen.



Kurs: Vorlagenkurs Unterrichtsthema (kurz) mit Stash

Kurs Einstellungen Teilnehmer/innen Bewertungen Berichte Mehr ▾

Objekte

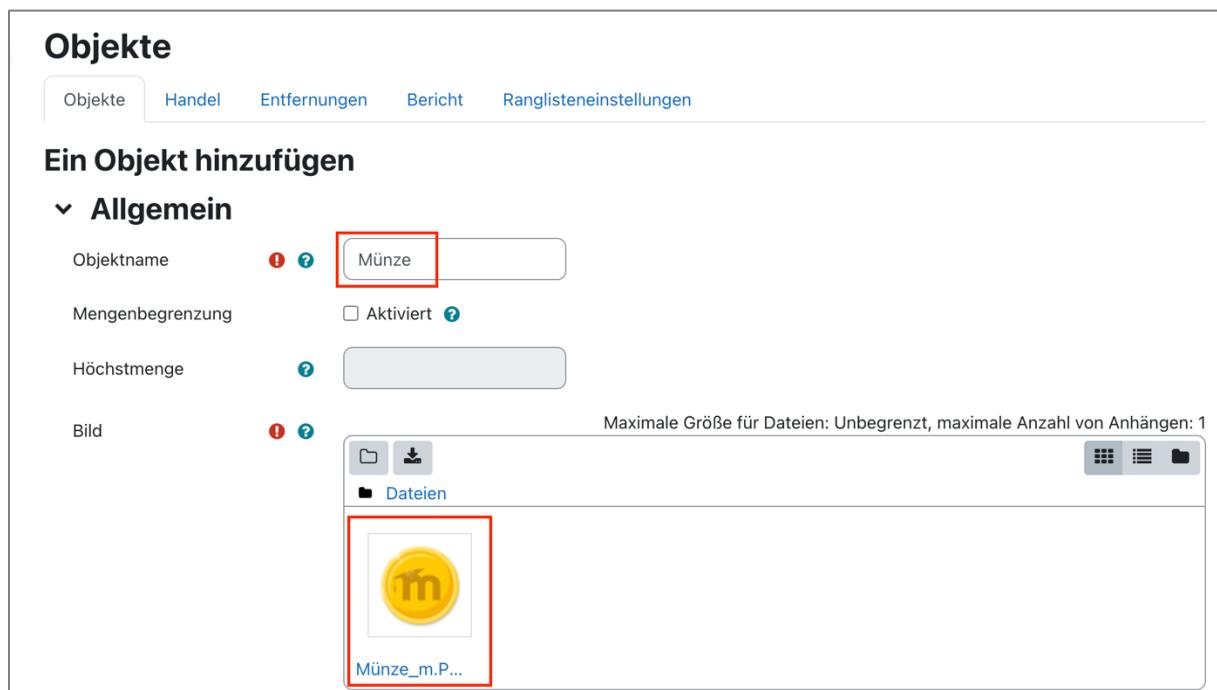
Objekte Handel Entfernung Bericht Ranglisteneinstellungen

Liste der Objekte

Nichts anzuzeigen

Ein Objekt hinzufügen

Sie müssen dem Objekt einen Namen geben und ein entsprechendes Bild hochladen. Klicken Sie dann auf Speichern und weiter.



Objekte

Objekte Handel Entfernung Bericht Ranglisteneinstellungen

Ein Objekt hinzufügen

▼ Allgemein

Objektname ! ? Münze

Mengenbegrenzung  Aktiviert ?

Höchstmenge ?

Bild ! ?

Maximale Größe für Dateien: Unbegrenzt, maximale Anzahl von Anhängen: 1

Dateien

Münze\_m.P...

## 2.2 Einen Fundort festlegen

Geben Sie Ihrem Fundort einen Namen. Der Name des Fundorts dient nur dazu, Ihnen die Verwaltung zu erleichtern. Er wird den Teilnehmenden nicht angezeigt.

**Objekte**

Objekte    Handel    Entfernungen    Bericht    Ranglisteneinstellungen

**Einen neuen Fundort hinzufügen?**

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

**Allgemein**

Objekt	Münze
Fundort	<span style="color: red;">!</span> <span style="color: blue;">?</span> <span style="border: 2px solid red; padding: 2px;">Begrüßungstext</span>
Vorrat	<span style="color: blue;">?</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</span> <input type="checkbox"/> Unbegrenzt
Sammlungsintervall	<span style="color: blue;">?</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Stunden</span> <span style="color: blue;">▼</span>

speichern und weiter Änderungen speichern Abbrechen

Ist der Vorrat auf 1 gestellt, bedeutet das, dass der Teilnehmende dieses Objekt nur einmalig an dem von Ihnen festgelegten Fundort einsammeln kann. Falls Sie bei Vorrat unbegrenzt auswählen, können Sie ein Sammlungsintervall einstellen (z.B. alle 24 Stunden). Klicken Sie auf speichern und weiter.

Damit Sie Münzen an unterschiedlichen Orten im Kurs verstecken können, benötigen Sie jeweils einen weiteren Fundort. Diesen können Sie auch nachträglich über das Plus-Symbol anlegen.

**Objekte**

Objekte    Handel    Entfernungen    Bericht    Ranglisteneinstellungen

**Liste der Objekte**

Ein Objekt hinzufügen

Objektname	Fundorte	Aktionen
 Münze	<span style="border: 2px solid red; padding: 2px;">Arbeitsblatt Begrüßungstext Test-Feedback</span>	  

## 2.3 Code anpassen und kopieren

### Objekte

Objekte    Handel    Entfernungen    Bericht    Ranglisteneinstellungen

#### Schnipsel für 'Begrüßungstext'

**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

Bild und Button

Button-Text

Sammle mich!

Münze

Sammle mich!

Schnipsel

[stashdrop secret="AXP4RH" text="Sammle mich!" image]

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

Zurück zur Startseite

Nun können Sie das Aussehen des Objekts bestimmen und den Button-Text festlegen. In diesem Beispiel wurde der Button-Text von „Pick me!“ zu „Sammle mich!“ geändert. Anschließend kopieren Sie den Code in Ihre Zwischenablage. Diesen benötigen Sie, um das Objekt am gewünschten Fundort im Kurs zu platzieren. Klicken Sie auf Zurück zur Startseite.

## 3. Objekt im Kurs platzieren

Nachdem Sie alle oben beschriebenen Einstellungen vorgenommen haben, können Sie das Objekt an der gewünschten Stelle im Kurs platzieren. Das ist überall dort möglich, wo Ihnen der Texteditor zur Verfügung steht.

Dies wird im Folgenden an drei Beispielen erläutert:

### 3.1 Objekt in einem bestehenden Textfeld platzieren

Der Bearbeitungsmodus ist aktiviert und Sie befinden sich in den Einstellungen des Textfeldes. Fügen Sie nun den Code für diesen Fundort im Textfeld ein.

Text- und Medienfeld in Begrüßung und Einstieg bearbeiten

Allgemein

Text

Begrüßung und Einstieg ins Thema

Hier ist Platz für eine Begrüßung Ihrer Kurs-Teilnehmenden.

[stashdrop secret="AXP4RH" text="Sammle mich!" image]

Nachdem Sie gespeichert haben wird das Objekt im Textfeld angezeigt und es kann von den Teilnehmenden eingesammelt werden.



The screenshot shows a Moodle course page. A text field contains the text "Hier ist Platz für eine Begrüßung Ihrer Kurs-Teilnehmenden." Below the text field is a yellow circular icon with a stylized letter 'm' inside, labeled "Münze". Below the icon is a button labeled "Sammle mich!".

## 3.2 Objekt in einem separaten Textfeld platzieren – mit Voraussetzung

Achtung: Für dieses Beispiel muss der Aktivitätsabschluss im Kurs aktiviert sein. (vgl. ggf. <https://docs.moodle.org/405/de/Aktivit%C3%A4tsabschluss>)

Wenn Sie wollen, dass ein Objekt erst auftaucht, nachdem eine Voraussetzung erfüllt ist (z.B. eine Aktivität als abgeschlossen markiert wurde), dann müssen Sie hierfür ein separates Textfeld erstellen.

Der Bearbeitungsmodus ist aktiviert und Sie befinden sich in den Einstellungen des Textfeldes. Fügen Sie nun den Code für diesen Fundort im Textfeld ein (vgl. 3.1).

Im Bereich Voraussetzungen können Sie nun die gewünschte Voraussetzung erstellen. In diesem Beispiel muss der Teilnehmende die vorherige Aktivität abgeschlossen haben. Achten Sie außerdem darauf, dass Sie bei den Voraussetzungen die Sichtbarkeit deaktivieren (durchgestrichenes Auge).



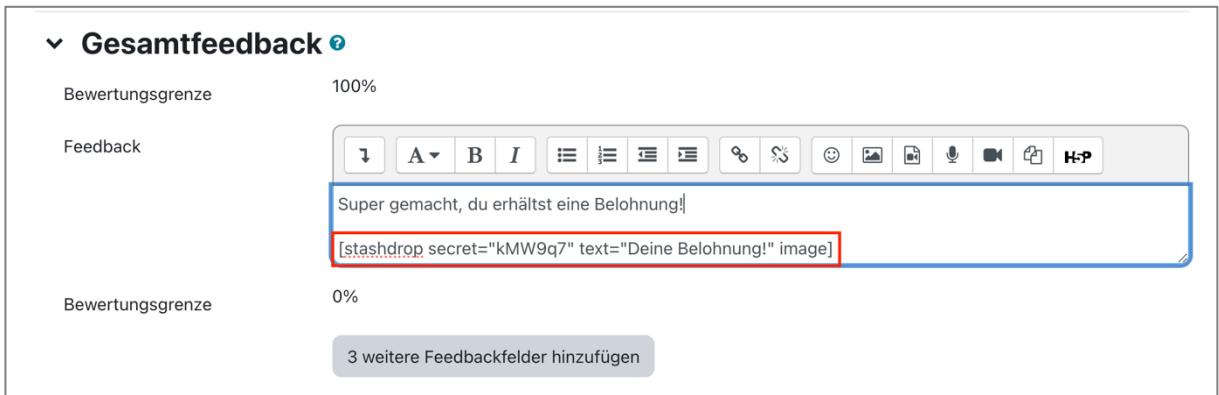
The screenshot shows the 'Voraussetzungen' (Conditions) configuration interface. It displays a tree-like structure of conditions. At the top level, it says "Teilnehmer/in muss folgende Bedingung erfüllen". Below this is a condition for "Aktivitätsabschluss" (Activity completion). This condition has two sub-options: "Vorherige Aktivität mit muss abgeschlossen" (Previous activity must be completed). There is also a "Voraussetzung hinzufügen" (Add condition) button at the bottom of the condition list.

In der Rolle des Trainers ist die Münze nun sichtbar, für die Teilnehmenden ist sie unsichtbar. Das Textfeld mit der Münze erscheint erst, wenn die hinterlegte Voraussetzung erfüllt ist.



### 3.3 Objekt im Feedback einer Aktivität platzieren

In diesem Beispiel wird die Aktivität Test genutzt. Der Bearbeitungsmodus ist aktiviert und Sie befinden sich in den Einstellungen der Aktivität Test. Im Bereich Gesamtfeedback kann nun eine Rückmeldung für die Teilnehmenden formuliert, beziehungsweise der zu diesem Fundort passende Code für das Objekt platziert werden.



▼ Gesamtfeedback 

Bewertungsgrenze 100%

Feedback

Bewertungsgrenze 0%

3 weitere Feedbackfelder hinzufügen

```
[stashdrop secret="kMW9q7" text="Deine Belohnung!" image]
```

## 4. Objekte tauschen

### 4.1 Ein Tauschangebot erstellen

Damit die Schülerinnen und Schüler nicht nur Münzen sammeln, sondern diese auch eintauschen können, benötigt man zuerst ein Tauschobjekt.

Dieses Objekt wird zunächst wie in 2.1 beschrieben angelegt. Ein Fundort ist für ein reines Tauschobjekt nicht nötig. Da dieses Feld in der Bearbeitung aber ein Pflichtfeld ist, wurde in diesem Beispiel als Fundort „Tauschobjekt“ eingetragen.

## Kurs: Vorlagenkurs Unterrichtsthema (kurz) mit Stash

Kurs Einstellungen Teilnehmer/innen Bewertungen Berichte Mehr ▾

### Objekte

Objekte Handel Entfernungen Bericht Ranglisteneinstellungen

#### Liste der Objekte

Objektname	Fundorte	Aktionen
 Moody	Tauschobjekt	  
 Münze	Arbeitsblatt Begrüßungstext Test-Feedback	  

Klicken Sie in der Blockleiste im Block Stash auf Setup und wechseln Sie auf den Reiter Handel. Hier können Sie nun ein Tauschangebot hinzufügen. Geben Sie dem Tauschangebot einen Namen, die Begrifflichkeiten Verlust und Gewinn können ggfs. angepasst werden.

### Handel

Objekte Handel Entfernungen Bericht Ranglisteneinstellungen

#### Tauschangebot bearbeiten 'Münzen zu Moody'

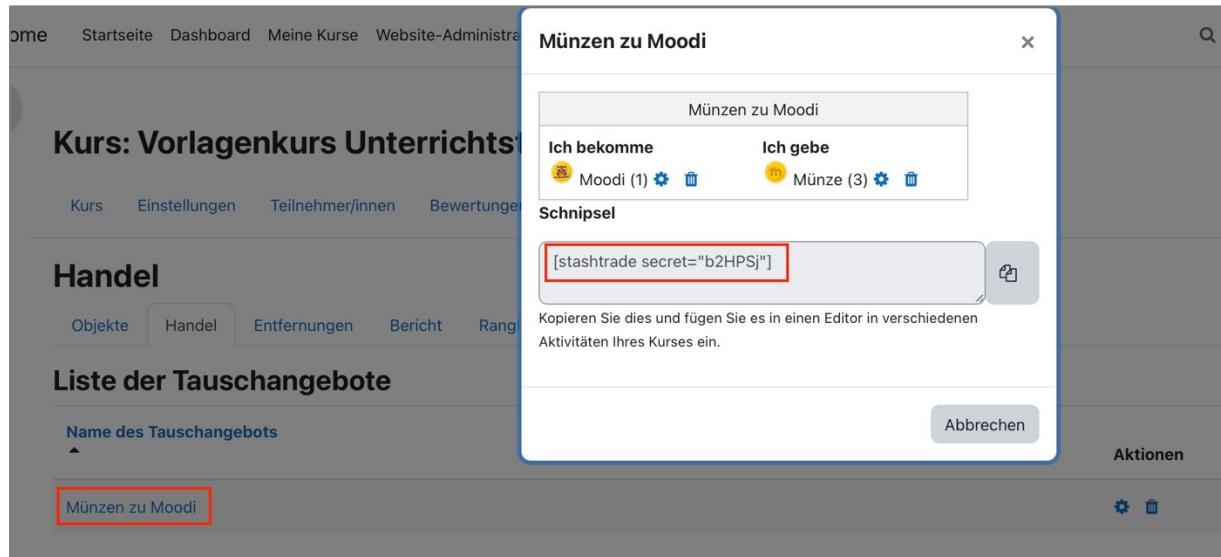
Name des Tauschangebots	<input type="text" value="Münzen zu Moody"/>								
Gewinn	Verlust								
Titel	Titel								
Ich bekomme	Ich gebe								
<table><tr><td>Objekte</td><td></td></tr><tr><td> Moody</td><td><input type="button" value="1"/> </td></tr></table>	Objekte		 Moody	<input type="button" value="1"/> 	<table><tr><td>Objekte</td><td></td></tr><tr><td> Münze</td><td><input type="button" value="3"/> </td></tr></table>	Objekte		 Münze	<input type="button" value="3"/> 
Objekte									
 Moody	<input type="button" value="1"/> 								
Objekte									
 Münze	<input type="button" value="3"/> 								

Im Bereich Gewinn können Sie über das Plus-Symbol das Objekt auswählen, welches die Teilnehmenden erhalten (in unserem Beispiel: Moody).

Im Bereich Verlust können Sie über das Plus-Symbol das Objekt auswählen, welches die Teilnehmenden dafür abgeben (in unserem Beispiel: drei Münzen).

## 4.2 Den Marktplatz im Kurs platzieren

Im Reiter Handel sehen Sie nun eine Übersicht über die erstellten Tauschangebote.



The screenshot shows a Moodle course titled "Vorlagenkurs Unterrichtsdesign". In the "Handel" section, there is a list of trade offers. One offer, "Münzen zu Moodi", is highlighted with a red box. A modal window titled "Münzen zu Moodi" is open, showing the trade details:

Ich bekomme	Ich gebe
Moodi (1)	Münze (3)

The "Schnipsel" section contains the code: [stashtrade secret="b2HPSj"]

Below the code, instructions say: Kopieren Sie dies und fügen Sie es in einen Editor in verschiedenen Aktivitäten Ihres Kurses ein.

Buttons at the bottom right of the modal are "Abbrechen" and "Aktionen".

Klicken Sie auf den Titel eines Tauschangebots und kopieren Sie sich den entsprechenden Code. Diesen können Sie nun in Ihrem Kurs platzieren, zum Beispiel in einem Textfeld in der Blockleiste.



The screenshot shows the Moodle marketplace. A trade offer titled "Münzen zu Moodi" is displayed:

Ich bekomme	Ich gebe
Moodi (1)	Münze (0 / 3)

A "Akzeptieren" button is visible at the bottom of the offer card.