

# Bloc Baluchon

Gamifier son cours Moodle avec le bloc  
Baluchon

**Date :** 09/03/2021

**Éditeur :** DIP-STP

**Copyright :** DIP-STP

**Licence :** CC-BY-NC

# Table des matières

1. Qu'est-ce que le bloc "Baluchon" ? .....	3
2. Comment ajouter ce bloc dans le cours ? .....	4
3. Comment ajouter un objet virtuel dans le Baluchon ? .....	7

# 1. Qu'est-ce que le bloc "Baluchon" ?

Le bloc "Baluchon" (*Stash* en anglais) permet à l'enseignant-e de gamifier son espace de cours Moodle. Le mécanisme de gamification implémenté est basé sur les "récompenses" de la réussite d'un-e étudiant-e avec des objets virtuels, tels qu'une pièce de monnaie, un trésor, une clé, etc.

L'enseignant-e peut ajouter ces éléments à divers endroits du cours afin que lorsqu'un-e étudiant-e accède aux emplacements, l'objet soit affiché. L'étudiant-e peut alors le "ramasser" pour continuer son parcours d'apprentissage.

Cela encourage les étudiant-e-s à explorer les ressources et/ou aussi les activités du cours dans leurs quêtes pour collecter tous les objets.

## Collecte illimité

Les objets peuvent être configurés pour être collectés une seule fois ou, l'enseignant-e peut décider de paramétrer un approvisionnement illimité des objets à partir d'un emplacement défini. Cela peut encourager les étudiant-e-s à retourner dans des zones spécifiques pour collecter plus d'objets.

## Échange des objets

Les objets peuvent être échangés contre différents objets, par exemple : trois pièces peuvent être échangées contre une épée. L'épée peut alors donner à l'étudiant-e l'accès à une partie «cachée» du cours, le/la plongeant davantage dans son parcours virtuel.



Le bloc Baluchon sera particulièrement intéressant pour les étudiant-e-s qui aiment rechercher des récompenses, l'exploration et l'achèvement.



Ce tutoriel ne présente que les fonctionnalités de base de ce bloc.

## 2. Comment ajouter ce bloc dans le cours ?

Ce bloc ne s'affiche pas par défaut dans le cours. Il faut l'ajouter et en même temps, activer le filtre *Shortcodes*.

### Ajouter ce bloc dans le cours

- 1 Activer le mode édition

le vert  devient rouge .

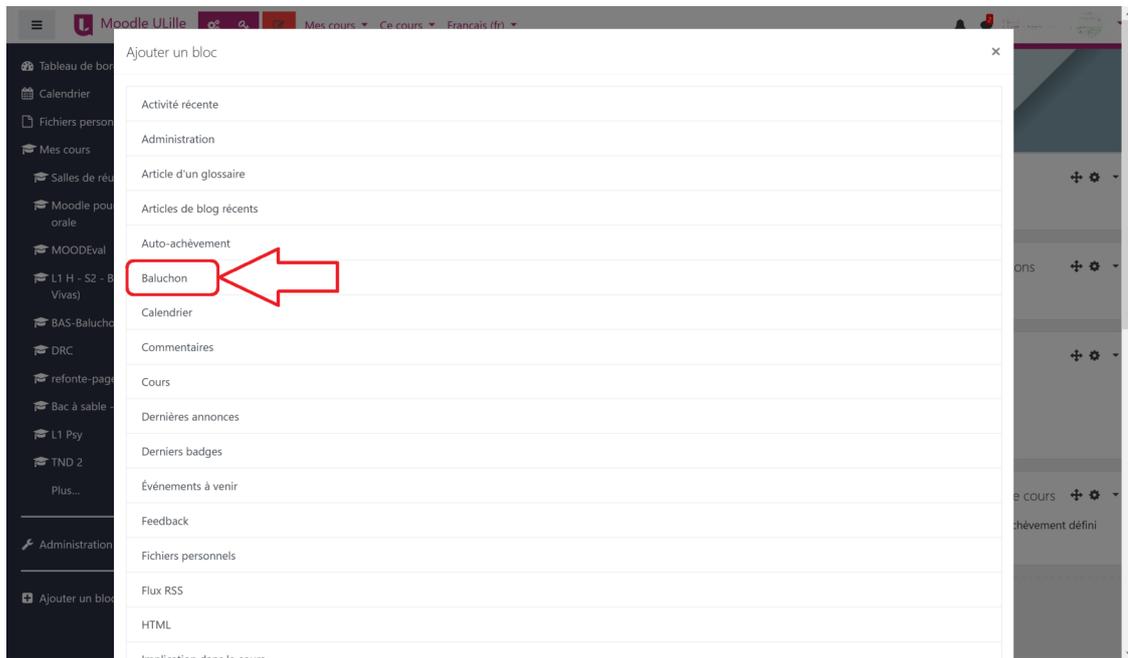
- 2 Afficher le menu Navigation

en cliquant sur ce bouton  en haut à gauche de votre écran.

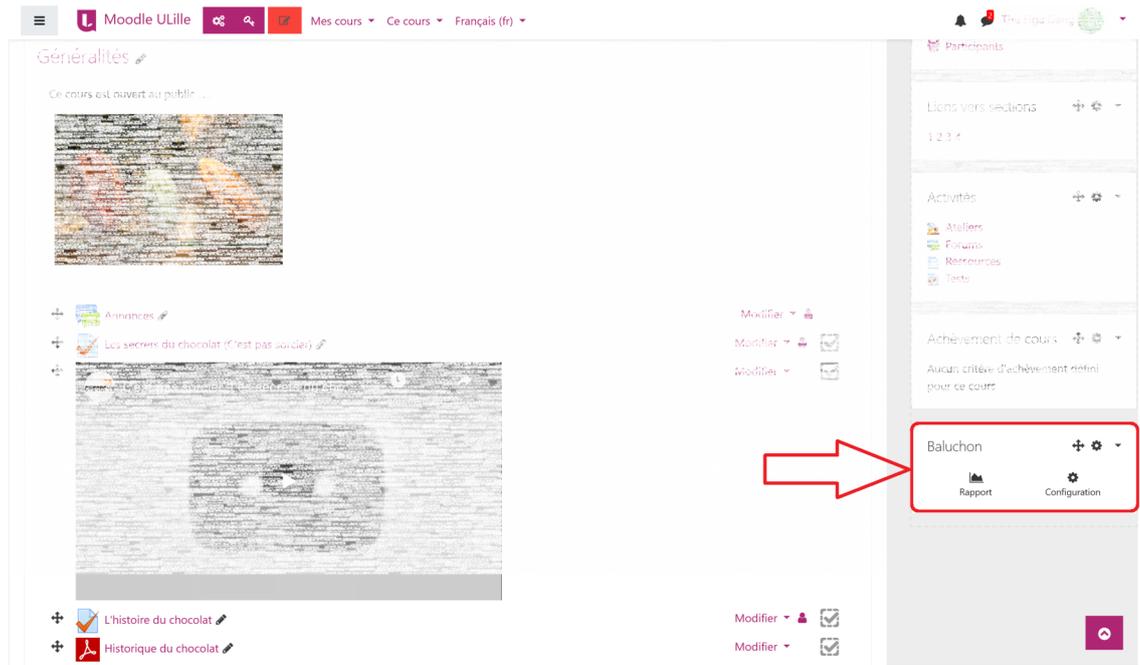
- 3 Cliquer sur **Ajouter un bloc** en bas du  menu Navigation affiché



- 4 Dans la nouvelle fenêtre affichée, choisir  Baluchon



↳ Le bloc s'affiche dans votre cours :

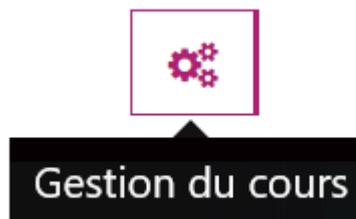


5 Si vous le souhaitez, déplacez ce bloc à la position souhaitée en cliquant puis en maintenant ce bouton :



## Activer le filtre Shortcodes

1 Cliquer sur la molette **Gestion du cours** en haut.



2 Dans Cours, cliquer sur **Filtres**.

The screenshot shows the course administration interface with several sections:

- Cours**: Gérer les paramètres du cours. Options: Paramètres du cours, Paramètres d'achèvement du cours, Compétences, **Filtres** (highlighted), Surveillance d'événements, Corbeille.
- Sauvegarde**: Exporter et importer les contenus du cours. Options: Sauvegarde, Restauration, Importation, Réinitialiser.
- Utilisateurs**: Inscrire des étudiants et gérer les groupes. Options: Participants, Groupes, Méthodes d'inscription.
- Rapports**: Consulter les notes et suivre la participation des étudiants. Options: Carnet de notes, Achèvement d'activité, Achèvement de cours, Journaux, Journal en direct, Participation au cours, Activités du cours.
- Questions**: Créer et organiser les questions de vos tests. Options: Banque de questions, Catégorie de questions, Importer, Exporter.
- Badges**: Définir et gérer les badges en ligne. Options: Gérer les badges, Ajouter un badge.
- Activités**: Voir toutes les activités du cours. Options: Feedbacks, Forums, Questionnaires, Ressources, Réunions Zoom, Wikis.

A red circle highlights the 'Filtres' option in the 'Cours' section, with a red arrow pointing to it from the right.

3 Dans cette page **Réglages de filtre** dans le cours, à la ligne de **Shortcodes**, choisir **Activé**.

The screenshot shows the 'Réglages de filtre' page with the following table:

Filtre	Actif?	Paramètres
Plugins multimédia	Défaut (Désactivé) ▾	
Conversion des URLs Pod	Défaut (Désactivé) ▾	Paramètres
MathJax	Défaut (Désactivé) ▾	
Liens automatiques des activités	Défaut (Désactivé) ▾	
Protection des adresses de courriel	Défaut (Activé) ▾	
Afficher les binettes sous forme d'images	Défaut (Activé) ▾	
Notation TeX	Défaut (Désactivé) ▾	
Liaison automatique des glossaires	Défaut (Désactivé) ▾	
Convertir les URLs en liens et images	Défaut (Activé) ▾	
Filtre oEmbed	Défaut (Activé) ▾	
<b>Shortcodes</b>	Défaut (Désactivé) ▾	

The 'Shortcodes' row is highlighted with a red circle, and its dropdown menu is open, showing 'Défaut (Désactivé)'. Below the table is an 'Enregistrer' button.

4 Enregistrer puis revenir à la page d'accueil du cours.

## 3. Comment ajouter un objet virtuel dans le Baluchon ?

Une fois le bloc ajouté, il faut également ajouter aussi les objets, puis les "cacher".



N'oubliez pas d'inclure des consignes au début de votre cours afin que vos étudiant·e·s sachent pourquoi ils/elles doivent collecter ces éléments durant leurs parcours d'apprentissage.



Vous pouvez revenir sur les pages mentionnées dans les étapes ci-dessous (la description de votre objet, celle de votre cachette et le code) après la création de votre objet.

### Ajouter un objet virtuel

1 Cliquer sur le bouton **Configuration** dans le bloc Baluchon :



↳ Une nouvelle page s'affiche. Une fois créés, tous les objets se trouvent également sur cette page.

2 Cliquer sur **Ajouter un objet** :



↳ Une nouvelle page s'affiche.

3 Dans cette nouvelle page, ajouter au moins le nom (1) et l'image (2) de l'objet :

L'image sera utilisée pour afficher l'objet. Sa taille recommandée est de 100x100 pixels.

4 Puis cliquer sur **Enregistrer et continuer** pour accéder à la page de l'emplacement de l'objet.

5 Renseigner au moins le lieu de votre cachette puis cliquer sur **Enregistrer et continuer**.

Cette page contient des informations concernant un seul emplacement de cet objet. Vous pouvez définir combien de fois l'étudiant-e peut récupérer cet objet à cet endroit.

Une nouvelle page s'affiche.

6 Copier le code de votre objet prévu à cet endroit puis cliquer sur **Retour à l'écran principal**.

Le texte du bouton, d'origine en anglais, peut - être modifié en "Attrape-moi !", "Ramasse-moi !", "Ajoute-moi à votre/ton baluchon !" ou dans une autre langue, etc.

↳ Vous vous retrouvez à la page dans laquelle se trouvent tous les objets créés.

Nom de l'objet	Lieux	Actions
chapeau_viking	page d'accueil	✖ + 🗑️

Un objet peut se trouver à des endroits différents. Pour définir une autre cachette du même objet, dans cette page, vous cliquez sur le bouton **Ajouter un nouveau lieu de dépôt** (1). Dans l'exemple ci-dessous, l'objet se trouve à 2 endroits (2).

Nom de l'objet	Lieux	Actions
chapeau_viking	forum annonce page d'accueil	✖ + 🗑️

Vous pouvez créer autant d'objets que vous voulez, ajouter autant de lieux que vous souhaitez mais chaque code copié correspond à un objet et à un endroit uniques.

## Cacher les objets

1 Sélectionner un endroit où un éditeur de texte est disponible dans votre cours Moodle pour cacher l'objet créé.



Il faut que cet endroit soit une ressource (étiquette, page, etc.) ou une activité native de Moodle

(Test, Forum, Devoir, etc.).

2 Dans la zone éditable de l'éditeur de texte, coller le code copié de l'étape "Ajouter un objet".

```
[stashdrop secret="6h2ZXz" text="Pick up!" image]
```



Si vous avez perdu le code, vous pouvez cliquer sur le lien vers l'emplacement de l'objet pour le retrouver.

Objets

Objets Troc Rapport

Liste des objets

Ajouter un objet

Nom de l'objet ^	Lieux	Actions
 chapeau_viking	page d'accueil	  

3 Enregistrer votre ressource ou activité Moodle.

↳ Si vous revenez à votre ressource ou activité, vous remarquerez que la récompense est prête :

