

ゲームメカニクスとインストラクショナルデザインによるクエスト授業支援のフレームワーク

山根 信二^{1,a)}

概要：教育のゲーミフィケーションとしてのクエスト授業 (Quest-based Learning) について、北米の実施例をモデルとしてローカライズおよび支援システムの試実装と中間評価を行った。まずクエスト授業と支援システムについて整理し、次に北米のゲーム産業と大学教育との連携によるクエスト授業の事例について述べる。必要とされる機能を実現するために従来の LMS のモジュールを拡張することでクエスト授業を支援する学習管理システムを構築した。プロトタイプ評価として、北米の大学におけるゲーム開発・プログラミングの QBL 科目の日本版の教材を開発・試運用して評価を行なった。ゲームデザインの観点から、クエスト学習支援するマップ機能を新たに考案し開発を行った。最後に今後の課題について議論を行う。

キーワード：教育学習支援環境, QBL, ゲーミフィケーション, ゲームデザイン, e ラーニング

Framework to support Quest-Based Learning with Instructional Design and Game Mechanics

Abstract: This paper examines the prototype development of Quest-based Learning(QBL) framework and support system targeting Japanese classroom. Firstly we overview the past QBL lesson in the north America and Japan. Our development approach is to add and customize existing module for Moodle, free learning management system (LMS). To examine the prototype system, we developed the course materials localizing the game development programming course in U.S. college to Japanese environment. From the viewpoint of game design, we developed new map feature to support QBL. Finally, we discuss the future issues from the perspectives of e-learning and game design.

Keywords: LMS, QBL, gamification, game design, e-learning

1. はじめに

1.1 国内におけるゲーミフィケーションの課題

かつて流行した「ゲーミフィケーション」とは何だったのか。武藤 [1] はゲーミフィケーション関連の書籍について「なかにはバッジや実績といったゲームの表面的なシステムを模倣しているだけで、生粋のゲーマーからすれば、あまりゲーム的とは言えないものもあった」と指摘している。また藤本 [2] は、教育におけるゲーミフィケーションの課題として「実践に基づかない理論的な知見を提示するのみのものや、提供者の経験則に基づいた授業実践アイデア

の紹介にとどまるものが多く、体系的にデザイン手法として整理して議論しているものは少ない」という点を指摘している。これら両者に共通しているのは、ゲーミフィケーションが単にゲーム的な呼び方をとり入れるだけであつたり提供者個人のゲームの経験則に止まっているために、体系的な学としてのゲームの理解と活用がみられない点である。

本発表では、こうしたゲーミフィケーションの国内における停滞を打開しゲーミフィケーションをさまざまな教育において活用するために、クエスト授業の体系的なアプローチを提案するとともに、そのための支援システムについて考察を行う。

¹ 岡山理科大学
Okayama Univ. of Science, Okayama-city, Okayama 700-0005, Japan

^{a)} s-yamane@computer.org

1.2 フレームワークとしてのクエスト授業

本研究では、大学での専門教育にゲーミフィケーションを導入するとともに、その実施を支援する学習支援システム(LMS)のプロトタイプ評価を行ってきた。この取り組みについて述べる前に、まず、教育のゲーミフィケーション手法のフレームワークであるクエスト授業(Quest-based Learning)^{*1}について整理する。

Haskell[4]はクエスト学習について、

Quest-based learning is an instructional design theory that leverages game mechanics and gamer-like learning communities to support student choice within the curriculum, and offers promising pedagogical possibilities in the area.[4]

と述べている。この説明にしたがえば、クエスト授業とは

- インストラクショナルデザイン理論
- カリキュラム内での学生の能動的な選択の支援
- ゲームメカニクスとゲーマー的学習コミュニティの導入

の3つを持っていると言える。

これらの側面は、クエスト授業が教育工学におけるインストラクショナルデザインとゲームデザインにおけるゲームメカニクスという、これまでに積み重ねられてきた体系知にもとづいて学習者(ゲームにおけるプレイヤー)を導く方法論であることを示している。その一方で、本研究の視点では、このクエスト授業の体系的な側面こそが日本国内における実施の困難さをもたらしている。

まず、日本の教育者養成ではインストラクショナルデザインを習得する教育プログラムが限られており、学部教育での実践報告も数少ない[5]。さらに、ゲームデザイン・ゲーム開発者人材育成でも欧米のような体系的な学としての高等教育は行われておらず、ゲームデザインの学位プログラムを持つ大学は限られている[6]。このため、2014年の報告では日本国内では世界でも例外的にゲームを高度専門人材育成を実施しておらず、既存のゲームの模倣を重視する職業訓練教育[7]が主体であると分析されている。

そこで本研究では、教育のゲーミフィケーションのフレームワークであるクエスト授業の国内における問題を、インストラクショナルデザインやゲームメカニクスの方法論が容易に活用できない問題と位置づけ、その解決策として、教育のゲーミフィケーションを支援するために、国内の学部教育レベルのインストラクショナルデザイン教科書[8]^{*2}および海外の学部教育レベルのゲームデザインの教科書[9]^{*3}をつかったフレームワークを提案し、最後に

その支援システムについて述べる。

2. 先行研究

本章では、クエスト授業に関する国内外の先行研究について述べる。

教育のゲーミフィケーションを参照するに際して、従来の教育方法からの評価だけでなく、ゲーム開発者からの評価も参考になる^{*4}。そこで本研究では、ゲームデベロッパー企業から評価され、さらに理論だけでなくシラバスや教材も公表されている教育のゲーミフィケーション実践報告をさがした。そこで注目したのが、ニューヨーク州立大学で行われた Marcello による「Simulation and Game Development Programming I, II」での教育実践報告である。

この Marcello の授業は、大手ゲームデベロッパー・ゲームエンジンデベロッパーである Epic Games から高い評価を受けている。まず2015年に Epic Games 社ウェブサイトに自社ゲームエンジンの教育実践例として紹介され[10]、同社より助成金を受けることが発表された[11]。さらに国際会議 SIGGRAPH2015 で開催された教育イベント(発表報告[12]、発表資料[13])、GDC2016 と同時開催された Unreal Engine Educational Summit(発表資料[14])で教育者向けの発表をおこなっている。これらの一連の発表ではシラバスや授業のクエスト一覧まで公開されており、著者らはこの授業教材の日本語化と LMS での試実装を行うことでクエスト授業の設計運用について多くの示唆を得た[15]。

また、ゲーミフィケーション研究が活発な研究分野として、Massive Online Open Courses(MOOCs)に代表される Technology-Enhanced Learning(TEL)をあげることができる。学習者による能動的な学びが求められる MOOCs では高いドロップアウト率が課題になっている。そこで Antonaci 他[16]は、ゲームデザイン・学習科学・TEL の分野の42人の専門家の協力のもとに MOOC 環境で利用可能な21のゲームのデザインパターンをまとめている。

国内における教育実践報告としては、藤本が2015年に報告した教育実践[2]では、Facebook や Google フォームといった無料ツールと表計算ソフト Excel を使って、非常勤講師による週1回のスコア更新でもクエスト授業が実施可能であることを示している。この報告はのちに書籍にもまとめられている[3]。特別なシステム構築や運営スタッフの配置を行わないという日本の教育環境にあわせたアプローチは本研究でも参考にしている。

^{*1} 本発表では藤本[2][3]の先例にしたがって Quest-based Learning を「クエスト授業」と訳す。

^{*2} 国内大学の学部での e ラーニング専門家人材育成で用いられている教科書の一部。

^{*3} Amazon.com におけるゲームデザイン書籍ベストセラーランキング1位の教科書。

^{*4} 多くのゲーミフィケーション事例報告は、ゲームの用語を導入するに際して驚くほどゲーム開発者からの評価について無関心である。

3. クエスト授業のフレームワーク

本章では、インストラクショナルデザインのモデルの一つ ADDIE モデルにもとづき、授業の分析 (Analysis)・設計 (Design)・開発 (Develop)・実施 (Implement)・評価 (Evaluate) のサイクルにもとづくクエスト授業のフレームワークについて説明する。

すでにシラバスや学習目標が決まっている科目にクエスト授業を取り入れることを想定し、インストラクショナルデザインのモデルにゲームデザイン (特にゲームメカニクス) の知見を取り入れることとした。

3.1 分析フェーズ

3.1.1 ニーズ分析・学習目標分析

クエスト授業は手段であり、それ自体に目標があるわけではない。すでにシラバスが作成されている場合、教育ニーズや学習目標は具体化されており、クエスト授業はそれらの目的達成を支援するために用いられる。学習目標は、ゲームデザインでのゲームのゴールに相当する。ゴールは開講前に開示され、プレイヤー (学習者) ははっきりとした目的を持って参加できる。そのゴールへとプレイヤー (学習者) を導くためにゲームデザインの手法が求められる。

3.1.2 対象者分析

プレイヤー (学習者) に応じた教育を行うことで、教育内容はより効果的になる。「知っていることばかりやられる」「退屈な作業ばかりやられる」のは逆効果だが、すべてのケースを想定するのは困難である。そこで、プレイヤーのタイプを決めておくとよい。

注意すべき点として、今日のゲームにおいてプレイヤーはただハイスコアを競っているだけではなく、ゲーム中に目指すもの一つではない点がある。ゲームデザインにおけるプレイヤーの代表的な分類を以下に示す^{*5}。

- Achievers(挑戦者): ゲームのゴールを目指す
- Explorers(冒険者): ゲームの中を探索する・知識や法則を発見しまとめる
- Socialisers(社交好き): 他人と交流する
- Killers(殺人者): 他人と競争し優越しようとする

それぞれのプレイヤーがゲームの中で目指すものは異なる。なおこれらは独立したタイプではなく、複数のタイプにまたがる関心を持つプレイヤーもいるため、多様なプレイヤーのニーズにも対応できるクエスト設計が望ましい^{*6}。

さらに、学習者がどのようなゲームライフを行っているのかをインタビューすることも有用である。特に世代差が

^{*5} ゲームデザインにおけるプレイヤー分析については Schell[9] 第9章を参照。

^{*6} ゲームにおけるゴールについては Schell[9] 第6章のテーマについての議論を参照。ゲーム世界内でのプレイヤーが何をできるかという観点でのゲームメカニクスについては Schell[9] 第12章のゲームメカニクス7分類を参照。

生じやすい学校教育の場合、教師と学習者とはまったく異なるゲームをプレイしている可能性もある。

3.1.3 技術分析

技術分析では、これから設計するクエスト学習で活用できる ICT について明らかにする。たとえば第2章で述べた Marcello の研究では、開発環境 (Unreal Engine 4) に独自設定を行っている他、学習管理に商用 LMS の Blackboard を使用している。それに対して、国内の先行研究 [2] では、特別なシステム構築を行わず、Facebook や Google フォームのような無料ツールと Excel のような汎用ツールを使っている。

さらに本研究では、誰でも入手可能なオープンソースの学習支援システム上で、ルタイムにレベルアップやランキング、クエスト解除などのリアルタイムフィードバックを与えられる支援システム [15] の開発を行う。

3.1.4 コスト分析

いくら教育内容がすぐれていても、赤字では意味が無い。特に欧米の大学の授業では、準備時間を含めて TA を雇用し、専門家のチーム体制ですすめられるため、コスト分析無しにクエスト授業を薦めるのはリスクを伴う。そこで国内先行研究 [2] では、非常勤講師 1 名のみで運営することを前提に、スコアボードを週 1 回更新 (授業期間中 15 回の更新) するというデザインを示している。

3.2 設計フェーズ

設計フェーズでは、クエスト授業の設計仕様書をつくる。このフェーズは、以下の4項目に分けることができる。(1) 学習目標詳細化: クエスト授業での学習目標を小さなタスクに分解する作業、(2) 学習目標構造化: 学習目標を下位の目標へ詳細化しなおす作業、(3) 学習目標系列化: 学習しやすい順番やプレイヤー (学習者) によって変わりうる順番を考える。(4) テストを考える: 授業の開発は、このテキストに合格できるようにつくる。

第2章で述べた Marcello の研究では、実際のクエスト授業のシラバスと設計仕様書が公表されている。ここでは、2つの科目を 100 以上の小課題に分割しており、それぞれをクエストとして再構築している。たとえば、10 分弱の MOOC 教材を視聴する、クラス内でゲームエンジン UE4 の機能をデモする、小さなプロジェクトを完成させる、オンライン情報を収集してまとめる、などの多岐にわたる学習活動がクエストとして提示される。学習を開始した最初の時点では学習者に提示されるクエストは限られているが、クエストごとに経験値 (XP) をあげていくことでレベルアップし、さらに複雑なクエストを選ぶことができる。この科目では、学習者は期日までに一定量の XP を取得することで、ギルド (グループプロジェクトの開発チーム) に入る権利を得る。学習者はクラスの順位表でランクが上がれば成績が上がり、格別の努力や指導力を発揮する

とバッジを与えられる。

ここで動機付け設計にゲームメカニクスが要求される。本や映画といった非ゲームメディアと異なり、ゲームではプレイヤー（学習者）は受身ではなく、主体的に選択する自由な感覚を持つという特徴がある。ゲームメカニクスを「他のメディアには無い、ゲームだけが持ちうる機構」としてとらえた時、プレイヤー（学習者）にとって意味のある選択およびその結果を提供するゲームメカニクスが重要となる*7。

学習者が複数の選択肢の中から自らクエストを選択できるように、教師は選択肢やクエスト間の順序関係を設計する。しかし、ロールプレイングゲームのスタイルは利用者分析を踏まえた上で採用すべきである*8。

3.3 開発フェーズ

開発フェーズの工程は、教材設計と実施計画とに分けることができる。インストラクショナルデザインにおいては、ARCSモデル、成人学習理論、欲求階層説など学習者のモチベーションを高めるために考慮すべき点が整理されている。

しかしクエスト授業においてはそれらにも増して、プレイヤー（学習者）に必要なときに意味のある情報を提示するインタフェースデザインが重要となる。自分はゴールに近づいているか、自分のレベルはどの位か、学習コミュニティにはどのようなプレイヤーがいるのかといった情報を必要なときに提示し、それを苦痛に感じないようにする設計が必要である*9。

3.4 実施フェーズ

実施フェーズにおいては、ICT活用スキルを獲得することが最初の課題となる。Marcelloの先行研究では、シラバス記載内容を回答させるクエストに並んで、チャットサービスや投稿サイトといったクラウドツールの課題を最初の課題として提示している。

3.5 評価フェーズ

実際のインストラクショナルデザインでは、デザイナーはコース開始前に形成的評価を行い、またすべてのフェーズ

で評価が行われる。*10

その一方で、コースの最後に総括的評価を行う。藤本による先行研究[2]では、クエスト授業評価の質問項目が掲載されており有用である。特にゲームメカニクスの観点からは、設計フェーズでも述べた「選択によってもたらされる自由の感覚」が実現されているかどうかの評価が重要となる。

4. プロトタイプ開発および評価

前章ではインストラクショナルデザインとゲームメカニクスを用いたクエスト授業のフレームワークについて述べた。本章ではこのフレームワークにもとづくクエスト授業支援システムの開発および評価を行う。

4.1 実際の教材を使ったツールの評価

本発表の技術分析でも述べたように、本研究では、レベルアップやランキング表示、クエスト解除などを支援するシステムの開発を行う。これらの学習活動を支援するためには、プレイヤー（学習者）ごとの活動や経験値をコントロールできリアルタイムにフィードバックを行えるオンライン学習管理システム(LMS)が有効である。

誰でも入手可能なLMS上で、学習活動を経験値として管理し、レベルアップの値に到達したらそれまで受けられなかったクエストを選択することができる。このような仕様の実現可能性を検討したところ、Moodle上のサードパーティーモジュールであるLevel Up!モジュール[17]の標準機能で実施可能であった。

そこでLevel Up!モジュール(無料版)の機能で先行研究の100個以上のクエストを実装するとともに、日本の学生の意見をもとにレベルアップの条件やルールを調整しつつ、モジュールの日本語化を進めている。

4.2 画面設計

クエスト画面では、オンライン学習中に自分と他の学習者の到達レベルと経験値を表示されるようにした。また、クエストごとにチェックボックスを追加することで、未クリアのクエストとクリア後のクエストとを一目で区別できるようにした(図1)。

4.3 レベルアップモジュール

Moodleに追加したLevelUp!モジュール(日本語化)を図2に示す。初期画面では自分のレベルと経験値、レベルアップに必要な経験値、さらにの詳細画面へのリンクをクリックすると、同じコースを受講している学生とのランキングへのリンクを見ることができる。これは学生側だけの画面設計であるが、講師側は学生側と同じものだけでな

*7 ゲームにおいて選択を通じて生じる自由の感覚については、Schell[9]第2章の自由な感覚、その判断基準となるゲームバランスについては第13章を参照。また第12章の創発的ゲームプレイ、第18章の自由の感覚、第23章の強いコミュニティに関する議論も参照。

*8 第2章で述べた藤本による先行研究では、クエストをロールプレイングゲームのスタイルとして説明しているが、クエストとロールプレイは本来異なる概念であり、ここではロールプレイすることなく学習者がクエストに取り組むデザインを想定している。

*9 ゲームのユーザインタフェースについてはSchell[9]第15章を参照。他のプレイヤーが果たす機能については第23章、コミュニティ運営については第24章参照。

*10 これはゲーム開発でも同様である。



図 1 クエスト学習支援システムの画面

Fig. 1 Display design of QBL support system



図 2 LevelUp!モジュール日本語化の例

Fig. 2 Localized LevelUp! module



図 3 クエストマップ表示ブロック

Fig. 3 Quest map block

く、学生のレベルと経験値をリセットできるリンクやレベルアップするための詳細な設定画面へのリンクが追加されている。これにより講師は必要に応じてレベルや経験値を自由に変更することができるが、学生は詳細とランキングのみ見ることができる。

4.4 追加機能: クエスト支援機能

レベル設計を行い、レベルの上昇に伴い新たにクエストが表示されるシステムを開発したが、学習者がどのレベルのクエストをやっているのか分からなくなる問題が生じた。そのため、その科目のクエストの全体マップを随時表示する方法を検討した。一目でクエストが一望でき、どのレベルでどんなクエストが表示されるか分かるブロックをHTML5とCSSを使用し、アコーディオン表示をすることで作成した(図3)。

4.5 一対一評価による形成的評価

日本語にローカライズした教材をMoodle上に2学期分にあたる全7レベルを実装し、そのうちチーム開発に進む前のレベル3までを実際にレビューする形成的評価をおこなった。評価方法としては、学生1名が学習者役となり、大学教員1名がインストラクショナルデザイナー役をつとめる一対一評価(One-to-One Evaluation)を用いた。

コースの開講時には、経験値ゼロの状態から取り組むクエストを選び、講師に評価されるまでのレビューを行った。ただし本科目は講師に最終評価を受ける際、クエスト60%、期末プロジェクト40%で評価を行うが、今回はプロジェクト開発部分は除いてレビューを行った。レベルの上昇に伴い新たなクエストが表示され、学生は通常の授業時間以外でも自分のペースでクエスト選択が可能である。成果物の評価も正常に行われ、講師側は学生がクエスト完了後、評価点を入力し随時更新が可能であった。

評価を行った教員の指摘によれば、個人ごとのペースでクエストを選択していくクエスト授業の手法は、到達度に個人差が出やすいと考えられる。このために、授業では他の学生のレベルを表示する機能を活用する必要がある。また、いつでもどこでもログイン可能なLMSを利用することで、生活時間の異なる学生が1つのゲーマーコミュニティ(学習の共同体)に参加することを促せるといった利点が挙げられた。

4.6 今後の課題

これらの一対一評価をもとに、2017年度から2018年度にかけて情報科学科の1,2,3,4年生を対象として実験授業を実施している。学習者の評価を集めたところ、LMSに常時レベルや経験値が表示され、さらにメニューからランキングも表示できる画面設計については、大きな抵抗は見られなかった。2017年度は学習者の到達度と学習者の評価

とを別々に集めたために、2017年度はそれらの関係についても評価を集める予定である。

LevelUp!モジュールの日本語化部分については、今後モジュール開発者への還元を行う予定である。独自開発機能については、自動化や独立モジュール化を検討している。

5. まとめ

本研究は、インストラクショナルデザインとゲームメカニクスを用いたクエスト授業 (QBL) のフレームワークを提案し、そのための支援ツールのプロトタイプを作成した。LMS を利用したことで学生が学習しやすいシステムを整えることができ、オープンソースのモジュールを追加拡張する方式により、より広くクエスト授業の実施を支援する学習システムを示した。

開発・日本語化した機能については今後 Moodle 開発者コミュニティへの還元を行う予定である。独自開発機能については、自動化や独立モジュール化を検討している。またクエスト授業に適したゲームメカニクスの分類および活用法についてさらに導入容易なフレームワークを検討したい。

謝辞 本研究は岡山理科大学の教育改革推進事業の助成を受けている。

参考文献

- [1] 武藤陽生：訳者あとがき、ジェイン・マクゴニガル。スーパーベターになろう!：ゲームの科学で作る「強く勇敢な自分」、早川書房，pp. 597-602 (2015)。
- [2] 藤本徹：ゲーム要素を取り入れた授業デザイン枠組の開発と実践，日本教育工学会論文誌，Vol. 38, No. 4, pp. 351-361. (2015). 教育実践研究論文. Also available online at <https://ci.nii.ac.jp/naid/110009923600/>.
- [3] 藤本徹：ゲームと教育・学習の将来像，ゲームと教育・学習 (藤本徹，森田裕介，編)，ミネルヴァ書房，chapter 6, pp. 155-160 (2017)。
- [4] Haskell, C.: Understanding Quest-Based Learning: Creating effective classroom experiences through game-based mechanics and community, Whitepaper, Boise State University. (2013). Available online at https://issuu.com/loraevanouski/docs/qbl-whitepaper_haskell-final.
- [5] 山根信二：eラーニング専門家人材育成プログラムの早期実施の取り組み，青山スタンダード論集，No. 6, 青山学院大学青山スタンダード教育機構，pp. 43-50 (2011). Online version available at <https://ci.nii.ac.jp/naid/120005433275/>.
- [6] 山根信二：コンピュータサイエンス教育とゲーム開発：20年の展開と展望，情報教育シンポジウム論文集，情報処理学会，pp. 73-80 (2014). IPSJ Symposium Series Vol. 2014, No. 2. ISSN 1344-0640. <http://id.nii.ac.jp/1001/00113038/> 最優秀論文賞。
- [7] Zagal, J. P.: Understanding Japanese Games Education, *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies* (2013). <http://www.digra.org/digital-library>.
- [8] 玉木欽也 (編)：これ一冊でわかる eラーニング専門家

- の基本: ICT・ID・著作権から資格取得準備まで，東京電機大学出版局 (2010). 2018年4月第2刷。
- [9] Schell, J.: *The Art of Game Design: A book of lenses*, CRC Press, 2nd edition (2014).
 - [10] Cataldi, L.: 教育スポットライト: SUNY Sullivan, Unreal Engine コミュニティブログ (2015). Online article available at <https://www.unrealengine.com/ja/blog/suny-sullivan-educational-spotlight>.
 - [11] Wawro, A.: Epic doles out \$75k to UE4 educators via Unreal Dev Grants, *Gamasutra* (2015). Online article available at https://www.gamasutra.com/view/news/252441/Epic_doles_out_75k_to_UE4_educators_via_Unreal_Dev_Grants.php.
 - [12] Cataldi, L.: UE4 Educational Wordshop を終えて，Unreal Engine コミュニティブログ (2015). Online article available at <https://www.unrealengine.com/ja/blog/unreal-engine-educational-workshop-siggraph-2015>.
 - [13] Marcello, C.: Teaching UE4 using Quest-Based Learning, Presentation materials (2015). Presented at SIGGRAPH-sponsored Epic Games Unreal Educational Event. Available online at <http://bit.ly/Marcello-QBL>.
 - [14] Marcello, C.: Teaching UE4 with Quest Based Learning, Presentation slide (2016). Unreal Engine GDC 2016 Educational Summit presentation. Available online at <http://www.slideshare.net/LearnUnreal/teaching-ue4-with-quest-based-learning-dr-cynthia-marcello>.
 - [15] 山根信二，西田雅哉：ゲームデザインにもとづくクエスト授業支援システムのプロトタイプ開発，情報処理学会研究報告，Vol. 2018-CE-145, No. 3 (2018). Also available online at <http://id.nii.ac.jp/1001/00189536/>.
 - [16] Antonaci, A., Klemke, R., Stracke, C. M. and Specht, M.: Identifying Game Elements Suitable for MOOCs, *Data Driven Approaches in Digital Education: Proceedings of 12th European Conference on Technology Enhanced Learning (EC-TEL 2017)*, Lecture Notes in Computer Science (LNCS), Vol. 10474, Springer, pp. 355-360 (2017).
 - [17] Massart, F.: Blocks: Level up!, Moodle. https://moodle.org/plugins/block_xp.