

# SLOODLE

*Simulation Linked Object Oriented  
Dynamic Learning Environment*

For

OpenSimulator



**MOODLE en SLOODLE implementatie voor OpenSim (EduSIM-NL)**

---

**Handleiding voor het gebruik van de in-world objecten**

Door Nick Zwart

December 2010

## Inhoud

MOODLE en SLOODLE implementatie voor OpenSim (EduSIM-NL) .....	1
Handleiding voor het gebruik van de in-world objecten.....	1
SNEL AAN DE SLAG MET SLOODLE 1.0 OBJECTEN .....	4
Koppelen aan Moodle via WEB CONFIGURATIE.....	5
Koppelen aan Moodle via NOTECARD CONFIGURATIE .....	6
OBJECTEN .....	8
PRESENTER .....	8
QUIZ CHAIR.....	10
PILE ON QUIZ .....	12
WEBINTERCOM (CHAT LOGGER).....	14
CHOICE (horizontaal & verticaal).....	15
TOOLBAR (LITE) .....	17
META GLOSSARY .....	18
PICTURE GLOSSARY .....	19
PRIM DROP .....	21
VENDING MACHINE.....	22
REGISTRATION BOOTH .....	23
LOGIN ZONE.....	23
PASSWORD RESET .....	24

## Sloodle4OpenSim

Samen met een aantal bij SURFnet aangesloten instellingen is een experimentele virtuele wereld ontwikkeld op basis van OpenSim technologie. Centraal staat de samenwerking tussen diverse onderwijsinstellingen en het experimenteren met deze 3D webtechnologie. In 2010 heeft het project de naam EDUsim-NL gekregen.

Nick Zwart heeft zich binnen dit project vooral bezig gehouden met implementatie van Moodle/Sloodle voor Opensim.



### Wat kan Sloodle in een OpenSim omgeving?

We hebben een koppeling gemaakt van een Moodle ELO aan een Opensim omgeving om opdrachten, resultaten en beoordelingen te kunnen beheren. Deze koppeling is mogelijk gemaakt door een Sloodle verbinding.

**Moodle** is een elektronische leeromgeving (ELO), ook wel bekend als Course Management Software (CMS), Learning Management System (LMS) of Virtual Learning Environment (VLE). Moodle is een gratis open source webapplicatie die gebruikt kan worden door leraren om effectieve online leersites te ontwikkelen.



**Sloodle** (Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment) is een open source project die de virtuele omgeving van Second Life koppelt aan de Moodle ELO.

Er zijn al een aantal voorgeprogrammeerde mogelijkheden die reeds in Second Life werken (Web intercom, Registratie, Quiz tool, Choice tool, etc.), deze mogelijkheden kunnen ook voor een Opensim omgeving kunnen werken. Het onderzoek hiernaar is afgerond.

Nagenoeg alle huidige basis Sloodle objecten werken nu in OpenSim en zijn op de sim van Digischool te downloaden.

Onderzocht is welke mogelijkheden er op dit moment gebruikt kunnen worden in Opensim en op welke manier er nieuwe applicaties te bouwen zijn. Uiteindelijk zijn Moodle en Sloodle voor de gehele EDUsim-NL groep beschikbaar gekomen.

Er is een Moodle omgeving op een server geïnstalleerd, de Sloodle koppeling is gemaakt en ook Sloodle tools in de Opensim omgeving zijn geïmporteerd en aangepast, waarna er uitvoerig is getest.

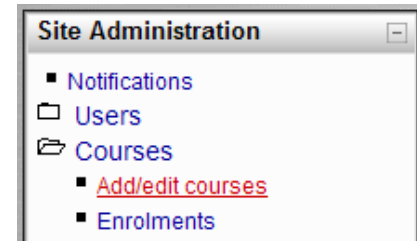
De resultaten zijn terug te vinden op [www.sloodle.nl](http://www.sloodle.nl)

## SNEL AAN DE SLAG MET SLOODLE 1.0 OBJECTEN

Als Moodle en Sloodle correct op de server zijn geïnstalleerd en geconfigureerd kunnen de objecten binnen de virtuele omgeving gebruikt worden. Het belangrijkste is dat er een cursus wordt aangemaakt en een Sloodle controller aan wordt toegevoegd.

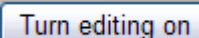
### Maak een Moodle course

- **Administration > Courses** (op de eigen Moodle homepage)
- **Add/edit courses**
- Geeft de cursus een naam en laat verder alles default



### Voeg de "Controller" module toe in de Moodle cursus

- Klik op **Turn editing on** in de nieuwe Moodle cursus
- **Add an activity...** pulldown menu
- Klik op **SLOODLE Controller**
- Vul een naam en een beschrijving in (verplicht maar niet belangrijk)
- Klik op **Save and return to course**



### Plaats de SLOODLE Objecten

- Haal de objecten in-world van het Digischool eiland van virtyou via onderstaande link:  
**secondlife://virtyou.com:11002:Digischool 1/48/245/23**  
daar staat een box met alle basis Sloodle objecten, wanneer op deze box geklikt wordt verschijnt er in de INVENTORY een map met de naam *Sloodle4OpenSim - 12.2010*.  
Of installeer de OAR met de totale Sloodle set 1.0.
- Zet de avatar's group gelijk aan de groep van het land
- Rez de **SLOODLE** objecten

### Sluit Moodle aan op OpenSim

Er zijn twee manieren om een Sloodle object op de Moodle te koppelen.

- 1) Web Configuratie, of
- 2) de Notecard Configuratie.

De Web configuratie methode is nieuwer en wordt vanwege veiligheid en eenvoudige handeling aangeraden. Maar omdat OpenSim onstabiel kan zijn en geregeld moet worden gereset, is het misschien handig om toch de Notecard configuratie te gebruiken. Een kwestie van uitproberen.

## Koppelen aan Moodle via WEB CONFIGURATIE

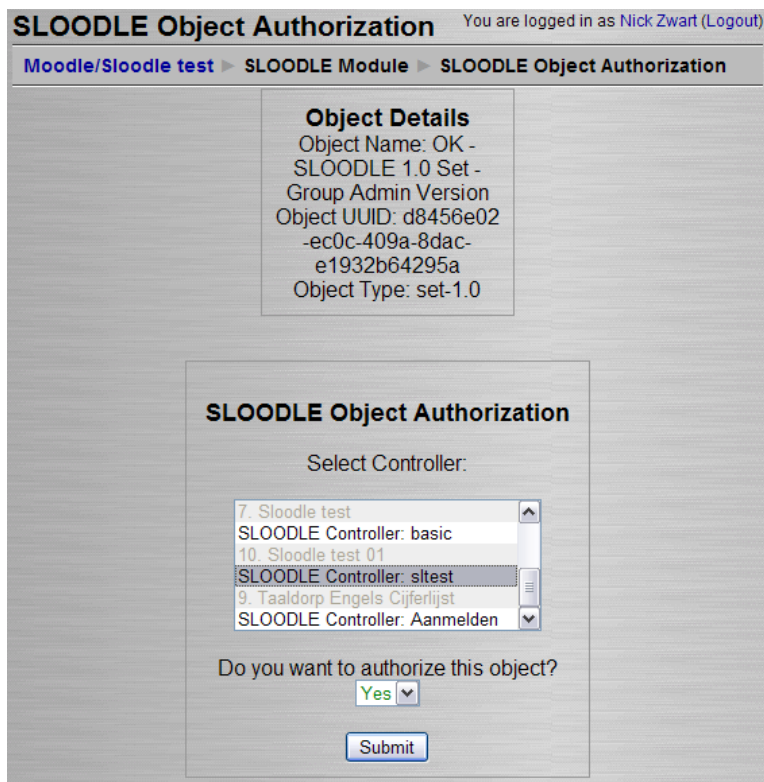
Als op een Sloodle object wordt geklikt verschijnt de tekst: "Waiting for Moodle site address" boven het object. Er wordt gevraagd om het internetadres waar de Moodle te vinden is. Typ deze in de chat.

(voorbeeld: <http://mijnsite.nl/moodle>)

Vervolgens verschijnt er rechtsboven in de viewer een blauw pop-up venster: *Load web page*

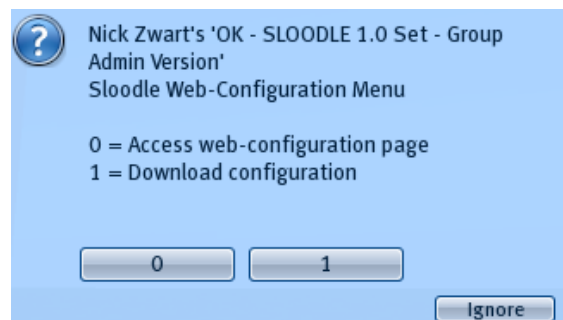
Wanneer er op **Go to page** geklikt wordt zal in een webbrowser de Moodle pagina worden geopend waar dit object kan worden geautoriseerd.

Kies de SLOODLE Controller van de gewenste cursus en klik op **Submit**



Op de volgende pagina wordt aangegeven dat het object succesvol is geconfigureerd. Ga nu terug naar de virtuele omgeving en klik nogmaals op het object.

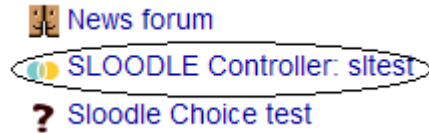
Er verschijnt rechtsboven weer een blauwe pop-up waar de configuratie kan worden gedownload door op **1** te klikken.



## Koppelen aan Moodle via NOTECARD CONFIGURATIE

De Sloodle 1.0 objecten kunnen ook via een notecard worden geconfigureerd. Dit is een 'sloodle\_config' notecard formaat die op de Moodle pagina's te genereren is. Gebruik een van de volgende methoden om een notecard te maken.

1. Ga op de Moodle pagina naar de gewenste cursus en klik op de **Sloodle Controller**.
2. Er verschijnt dan een pagina waarin het object gekozen kan worden waar een notecard voor gemaakt moet worden.



The image shows a screenshot of the 'SLOODLE Object Configuration' page. The title is 'SLOODLE Object Configuration'. Below the title, there is a paragraph explaining that users can configure SLOODLE objects with a notecard instead of using the common web-based authorisation. It notes that this is less secure but quicker and easier. Below this, there is a paragraph asking the user to select an object from a list. The list includes: Choice, LoginZone, MetaGloss, Password Reset, Picture Gloss, Presenter, PrimDrop, Quiz Chair, Quiz Pile-On, Registration/Enrolment Booth, SLOODLE Set, Sloodle API HQ, Sloodle Award System, Vending Machine, and WebIntercom.

3. Klik op het gewenste object, scroll naar beneden en klik op **GENERATE NOTECARD**. Er verschijnt dan een pagina waarin de gegevens voor de notecard worden aangegeven.

## SLOODLE Configuration Notecard

### Choice 1.0

To configure a SLOODLE object, edit or create a notecard called 'sloodle\_config' in its inventory, and add the text from the box below.

For security reasons, you should make sure that the 'sloodle\_config' notecard \*and\* the object itself cannot be modified by the next owner.

```
set:sloodleobjtype|choice-1.0
set:sloodleserverroot|http://www.opensimhosting.nl/moodle
set:sloodlecontrollerid|68
set:sloodlepwd|827244903
set:sloodlecoursename_short|Sloodle-tst01
set:sloodlecoursename_full|Sloodle test 01
set:sloodlemoduleid|70
set:sloodlerefreshtime|600
set:sloodlerelative|0
set:sloodleobjectaccessleveluse|0
set:sloodleserveraccesslevel|0
```

[<< Go back to the configuration form.](#)

4. Kopieer de tekst.
5. Het Sloodle object kan in zijn 'content' al een 'sloodle\_config' notecard hebben. Mocht dit zo zijn dan kan deze worden ge-edit om de tekst van de Sloodle notecard set-up pagina toe te voegen. Als de card niet te editen is, verwijder deze dan en maak een nieuwe.
6. Het Sloodle object kan ook een 'sloodle\_config\_sample' notecard bevatten. Deze kan ook ge-edit worden en de naam aangepast worden naar 'sloodle\_config'.
7. Als vorige opties niet voor handen zijn maak dan een nieuwe notecard in de Inventory (Klik-rechts op de "Notecards" map en kies "New Note"). Geef de nieuwe notecard de naam 'sloodle\_config' en plak de configuratie tekst in het bestand. Edit het Sloodle object en sleep de notecard van de inventory naar de 'content' van het object.

## OBJECTEN

Sloodle heeft een aantal standaard objecten die samen in een box op de sim "Digischool 1" (*secondlife://virtyou.com:11002:Digischool 1/48/245/23*) te vinden zijn. Wanneer op deze box geklikt wordt verschijnt er in de INVENTORY een map met de naam *Sloodle4OpenSim - 12.2010*

## PRESENTER

### Wat doet het?

Een *Presenter* wordt gebruikt om afbeeldingen, websites en video in de virtuele omgeving te tonen zonder dat deze in de virtuele omgeving moeten worden ge-upload.

Omdat het de 'parcel media settings' gebruikt moet de eigenaar van de presenter ook eigenaar van het land zijn waar de presenter op staat. Het is ook mogelijk om het land aan een groep te koppelen zodat de hele groep met de presenter kan werken.

De presentatie kan in de virtuele wereld en ook op de Moodle bekeken worden.



### Instellen in Moodle

Om een *Presenter* te gebruiken moet er ook een presenter in de Moodle worden aangemaakt.

1. Log in op de Moodle omgeving en klik op **Turn editing on**
2. Kies een bestaande cursus of maak een nieuwe aan
3. Klik op **Add an activity** en kies dan bij **SLOODLE Modules** -> **Presenter**
4. Geef een **naam** en een beschrijving in de eerste twee velden
5. Scroll naar beneden en klik op **Save and display**
6. Klik op **Add Slides**
7. vul bij het eerste veld **Name** de naam van de afbeelding, video of site
8. Vul bij **URL** de plek op internet waar deze te vinden is
9. Selecteer het **Type** - image, video of web
10. Selecteer de **Position**, de plek waar deze moet komen.
11. Klik op de knop **Add slides** om nog meer afbeeldingen in de presentatie te plaatsen.
12. Klik op **View** om de presentatie in Moodle te bekijken.
13. Klik op **Edit** om de presentatie aan te passen.

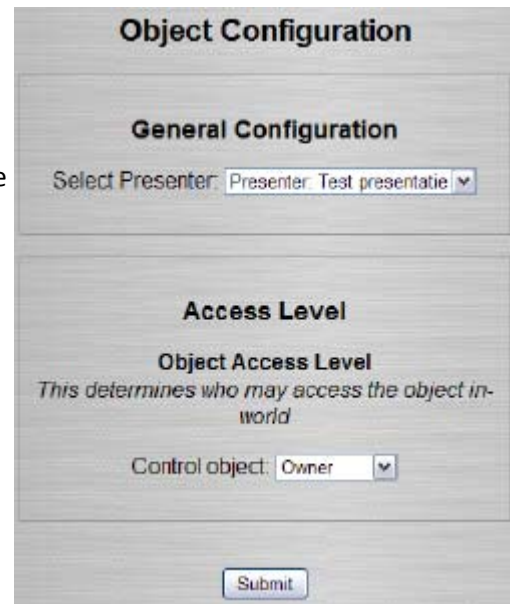
### Instellen in-world

Nu moet de *Presenter* nog op deze presentatie worden aangesloten.

1. plaats een nieuwe *Presenter* uit de inventory
2. Klik er op, deze zal dan om het internetadres van de Moodle site vragen



3. typ de URL van de site, zoals b.v.: <http://mijnsite.nl/moodle>
4. Klik rechtsboven in het blauwe veld op **Go to page** om naar de gewenste pagina te gaan
5. Log in en kies in de **SLOODLE Object Authorization** de controller van de juiste cursus
6. Er verschijnt dan een pagina met **Object authorization has been succesfull** met daaronder de mogelijkheid om het object nog te configureren
7. Kies, als er meerdere presentaties zijn, de presentatie bij **Select Presenter**
8. Kies **Access Level** voor **Owner, Group** of **Public** (iedereen). Dit is degene die de presenter kan besturen. Klik dan onderaan op **Submit**
9. Klik vervolgens in-world weer op de *Presenter* Er verschijnt wederom een blauw veld waar nu gekozen moet worden voor **1 = Download configuration**
10. Klik op de pijlen van de presenter om hem te starten.

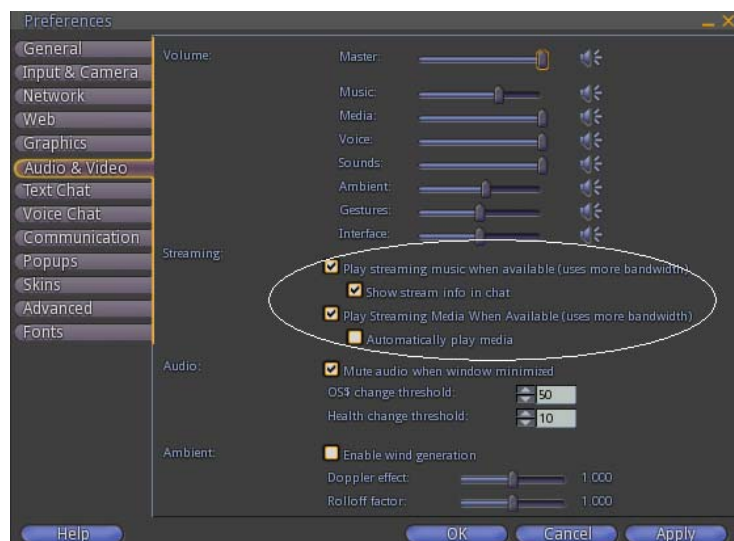


### Instellen van viewer

Als de *Presenter* niet werkt staan de instellingen van de viewer niet goed.

1. Open de **Preferences** van de viewer via **Edit -> Preferences...**
2. Klik op de tab **Audio & video**
3. Klik de volgende optie aan: **Play Streaming Media When Available**
4. Klik op **OK**

5. Onderin de viewer zijn nu een aantal knoppen de vinden. De knoppen boven Mini-Map zijn om de Streaming Media aan en uit te zetten. Wanneer op de presenter geklikt wordt gaat de Streaming Media gelijk aan bij alle avatars in dat gebied.



## QUIZ CHAIR

### Wat doet het?

Hier moet een avatar op gaan zitten om een quiz te spelen. Zodra de avatar op de *Quiz chair* zit zal deze automatisch worden ingelogd op de Moodle waar een aantal multiple choice vragen klaar staan. Elke vraag verschijnt rechtsboven in de viewer in een blauw vlak. Door op 1, 2 of 3 te klikken kan de gebruiker antwoorden. Bij een goed antwoord gaat de stoel een stukje omhoog. Bij een fout antwoord blijft de stoel op dezelfde hoogte of hij gaat weer een stap omlaag, dit is in te stellen.



### Instellen in Moodle

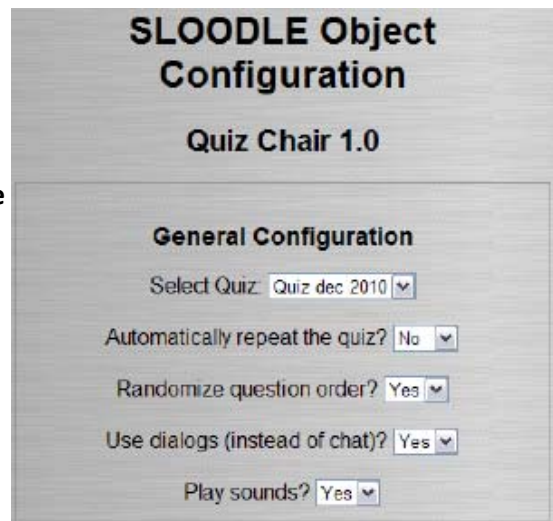
Om een *Quiz chair* te gebruiken moet er ook een quiz in de Moodle worden aangemaakt.

1. Log in op de Moodle omgeving en klik op **Turn editing on**
2. Kies een bestaande cursus of maak een nieuwe aan
3. Klik op **Add an activity** en kies dan **Quiz**
4. Geef een **naam** en een beschrijving in de eerste twee velden
5. Scroll naar beneden en klik op **Save and display**
6. Klik bij **Create new question** op **Choose..** en kies dan **Multiple Choice**
7. vul bij het eerste veld **Question name** de naam van de vraag in
8. Vul bij **Question text** de vraag in
9. Selecteer **One answer only**
10. Selecteer de optie **Shuffle the choices**
11. Vul bij **Choice 1** het eerste meerkeuze antwoord in.  
Als dit het juiste antwoord is dan moet bij **Grade** **100%** gekozen worden.  
Als dit een fout antwoord is dan moet bij **Grade** **none** of **-100%** gekozen worden, bij **-100%** gaat de stoel weer een stap omlaag.
12. Vul bij **Choice 2** het tweede meerkeuze antwoord in en pas eventueel de **Grade** aan
13. Vul bij **Choice 3** het derde meerkeuze antwoord in en pas eventueel de **Grade** aan
14. Scroll naar beneden en kies **Save changes**
15. Herhaal stap 6 - 14 om de vragen in de **Question bank** te maken
16. Klik op de tab **Quiz** en selecteer de vragen.
17. Klik op **Add to quiz**

## Instellen in-world

Nu moet de *Quiz chair* nog op deze quiz worden aangesloten.

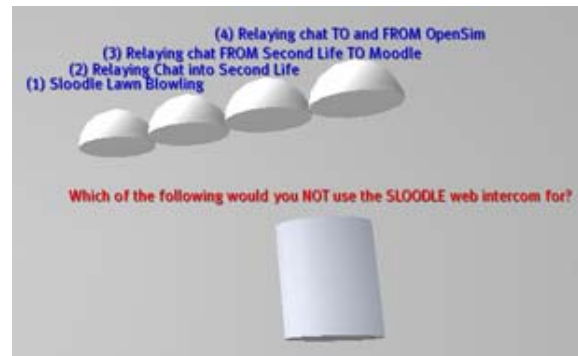
1. plaats een nieuwe *Quiz chair* uit de inventory
2. Klik er op, deze zal dan om het internetadres van de Moodle site vragen
3. typ de URL van de site, zoals b.v.:  
<http://mijnsite.nl/moodle>
4. Klik rechtsboven in het blauwe veld op **Go to page** om naar de gewenste pagina te gaan
5. Log in en kies in de **SLOODLE Object Authorization** de controller van de juiste cursus
6. Er verschijnt dan een pagina met **Object authorization has been succesfull** met daaronder de mogelijkheid om het object nog te configureren
7. Als er meerdere quizzes zijn dan kan hier de quiz gekozen worden, of de quiz herhaald moet worden, etc.  
Stel het in zoals hierboven. en klik dan onderaan op **Submit**
8. Klik vervolgens in-world weer op de *Quiz chair*
9. Er verschijnt wederom een blauw veld waar nu gekozen moet worden voor **1 = Download configuration**
10. Ga op de *Quiz chair* zitten en volg de quiz. De resultaten worden in de Moodle opgeslagen.



## PILE ON QUIZ

### Wat doet het?

Hier kunnen avatars kiezen uit multiple choice vragen. de vraag verschijnt boven de witte cilinder en de te kiezen antwoorden verschijnen boven halve bollen. Leerlingen kunnen als antwoord op een van de bollen gaan zitten. Als er dan op de cilinder wordt geklikt voor het juiste antwoord zal alleen de halve bol blijven staan met het juiste antwoord. De andere bollen verdwijnen en de avatars vallen naar beneden.



### Instellen in Moodle

Om een *Pile on quiz* te gebruiken moet er ook een quiz in de Moodle worden aangemaakt.

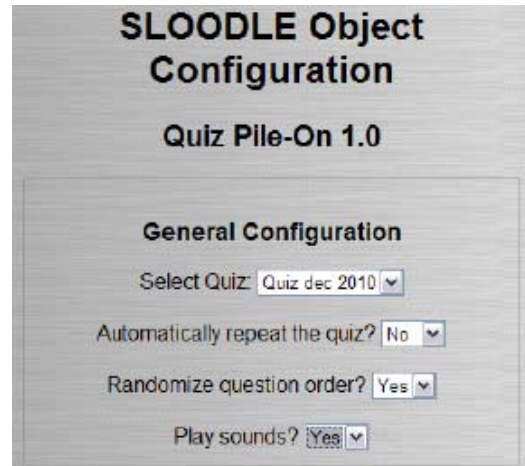
1. Log in op de Moodle omgeving en klik op **Turn editing on**
2. Kies een bestaande cursus of maak een nieuwe aan
3. Klik op **Add an activity** en kies dan **Quiz**
4. Geef een **naam** en een beschrijving in de eerste twee velden
5. Scroll naar beneden en klik op **Save and display**
6. Klik bij **Create new question** op **Choose..** en kies dan **Multiple Choice**
7. vul bij het eerste veld **Question name** de naam van de vraag in
8. Vul bij **Question text** de vraag in
9. Selecteer **One answer only**
10. Selecteer de optie **Shuffle the choices**
11. Vul bij **Choice 1** het eerste meerkeuze antwoord in.  
Als dit het juiste antwoord is dan moet bij **Grade** 100% gekozen worden.  
Als dit een fout antwoord is dan moet bij **Grade** none gekozen worden.
12. Vul bij **Choice 2** het tweede meerkeuze antwoord in en pas eventueel de **Grade** aan
13. Vul bij **Choice 3** het derde meerkeuze antwoord in en pas eventueel de **Grade** aan
14. Scroll naar beneden en kies **Save changes**
15. Herhaal stap 6 - 14 om een aantal vragen in de **Question bank** te maken
16. Klik op de tab **Quiz** en selecteer de vragen.
17. Klik op **Add to quiz**

### Instellen in-world

Nu moet de *Pile on quiz* nog op deze quiz worden aangesloten.

1. plaats een nieuwe *Pile on quiz* uit de inventory
2. Klik er op, deze zal dan om het internetadres van de Moodle site vragen
3. typ de URL van de site, zoals b.v.: <http://mijnsite.nl/moodle>
4. Klik rechtsboven in het blauwe veld op **Go to page** om naar de gewenste pagina te gaan
5. Log in en kies in de **SLOODLE Object Authorization** de controller van de juiste cursus

6. Er verschijnt dan een pagina met **Object authorization has been succesfull** met daaronder de mogelijkheid om het object nog te configureren
7. Als er meerdere quizzes zijn dan kan bij **Select quiz** de quiz gekozen worden, of de quiz herhaald moet worden, etc.  
Stel het in zoals hierboven. en klik dan onderaan op **Submit**
8. Klik vervolgens in-world weer op de *Pile on quiz*
9. Er verschijnt wederom een blauw veld waar nu gekozen moet worden voor **1 = Download configuration**
10. Klik op de *Pile on quiz* cilinder, er verschijnt een blauw venster, kies voor **1 = Start**
11. De vraag verschijnt boven de cilinder en er verschijnen een aantal halve bollen met te kiezen antwoorden.
12. De leerling kan op een van de bollen gaan zitten waarvan hij of zij denkt dat het het juiste antwoord is.
13. Als iedereen zit dan kan er weer op de cilinder worden geklikt waarna er gekozen kan worden voor het antwoord.



## WEBINTERCOM (CHAT LOGGER)

### Wat doet het?

Een *Webintercom* wordt gebruikt om textchats te loggen en een chat functie te maken tussen de Moodle en in-world. Er kan per avatar voor gekozen worden of de chat gelogd moet worden.

### Instellen in Moodle

Om een *Webintercom* te gebruiken moet er ook een chatroom in de Moodle worden aangemaakt.

1. Log in op de Moodle omgeving en klik op **Turn editing on**
2. Kies een bestaande cursus of maak een nieuwe aan
3. Klik op **Add an activity** en kies dan bij **ASSIGNMENTS** -> **Chat**
4. Geef een **naam** en een **Introduction text** aan de chatroom
5. Scroll naar beneden en klik op **Save and display**
6. Klik op **Click here to enter the chat now**
7. Het is nu mogelijk om met anderen te chatten die ook op de Moodle zijn ingelogd.
8. Wanneer de *Webintercom* ook in-world is geplaatst kunnen ook de avatars met de gebruikers van de Moodle communiceren.



### Instellen in-world

Nu moet de *Webintercom* nog op deze chatroom worden aangesloten.

1. plaats een nieuwe *Webintercom* (of chat logger) uit de inventory
2. Klik er op, deze zal dan om het internetadres van de Moodle site vragen
3. typ de URL van de site, zoals b.v.: <http://mijnsite.nl/moodle>
4. Klik rechtsboven in het blauwe veld op **Go to page** om naar de gewenste pagina te gaan
5. Log in en kies in de **SLOODLE Object Authorization** de controller van de juiste cursus
6. Er verschijnt dan een pagina met **Object authorization has been succesfull** met daaronder de mogelijkheid om het object nog te configureren
7. Kies de gewenste **Chatroom**
8. Klik op **Submit**
9. Klik vervolgens in-world weer op de *Webintercom*  
Er verschijnt wederom een blauw veld waar nu gekozen moet worden voor **1 = Download configuration**
10. Klik op de *Webintercom* om de chat van de avatar te registreren. Er verschijnt een blauw venster waar de *Webintercom* aan en uit gezet kan worden per avatar.
11. Alleen avatars die op de *Webintercom* hebben geklikt worden geregistreerd. De namen van de avatars die geregistreerd worden zijn boven de *Webintercom* te zien.
12. Nogmaals op de *webintercom* klikken zorgt dat de chat niet meer wordt geregistreerd.

**SLOODLE Object Configuration**  
**WebIntercom 1.0**

**General Configuration**

Select Chatroom:

Listen to object chat:

Allow auto-deactivation:

**Access Level**

**Object Access Level**  
*This determines who may access the object in-world*

Use object:

Control object:

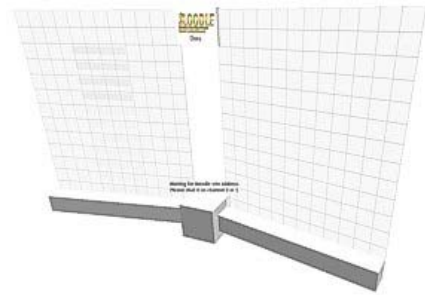
**Server Access Level**  
*This determines who may use the server resource*

Access Level:

## CHOICE (horizontaal & verticaal)

### Wat doet het?

*Choice* wordt gebruikt om Moodle 'choice' ook in-world te gebruiken. Er kunnen polls, verkiezingen of andere gegevens verzameld worden van gebruikers binnen een cursus. De informatie kan grafisch worden weergegeven in de virtuele omgeving.



### Instellen in Moodle

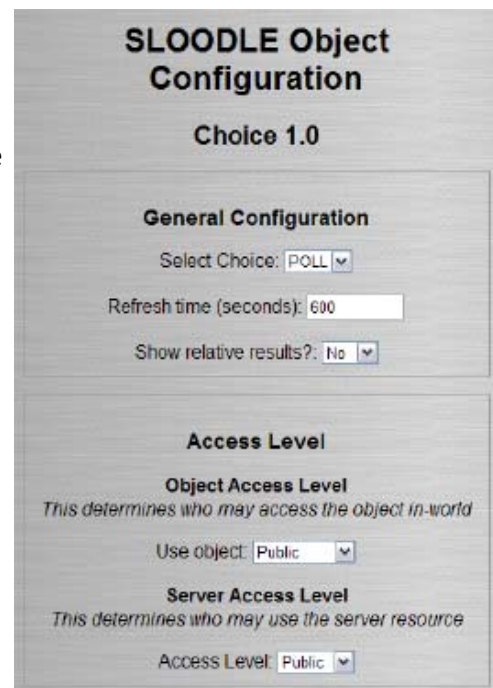
Om een van de twee *Choice* objecten (horizontaal of verticaal) te gebruiken moet er ook een 'choice' in de Moodle worden aangemaakt.

1. Log in op de Moodle omgeving en klik op **Turn editing on**
2. Kies een bestaande cursus of maak een nieuwe aan
3. Klik op **Add an activity** en kies dan bij **ASSIGNMENTS** -> **Choice**
4. Geef een **naam** en een **Introduction text** aan de 'choice'  
Let op, deze beide tekstvelden verschijnen in-world boven het Sloodle *Choice* object.
5. Vul de **Choice 1, 2, 3, etc.** velden in. De Sloodle *Choice* kan maximaal 12 opties tonen.
6. Kies bij **Miscellaneous Settings** -> **Publish results** voor **Always show results to students**
7. Kies voor **Allow choice to be updated** als er nog van gedachten veranderd mag worden.
8. Scroll naar beneden en klik op **Save and display**

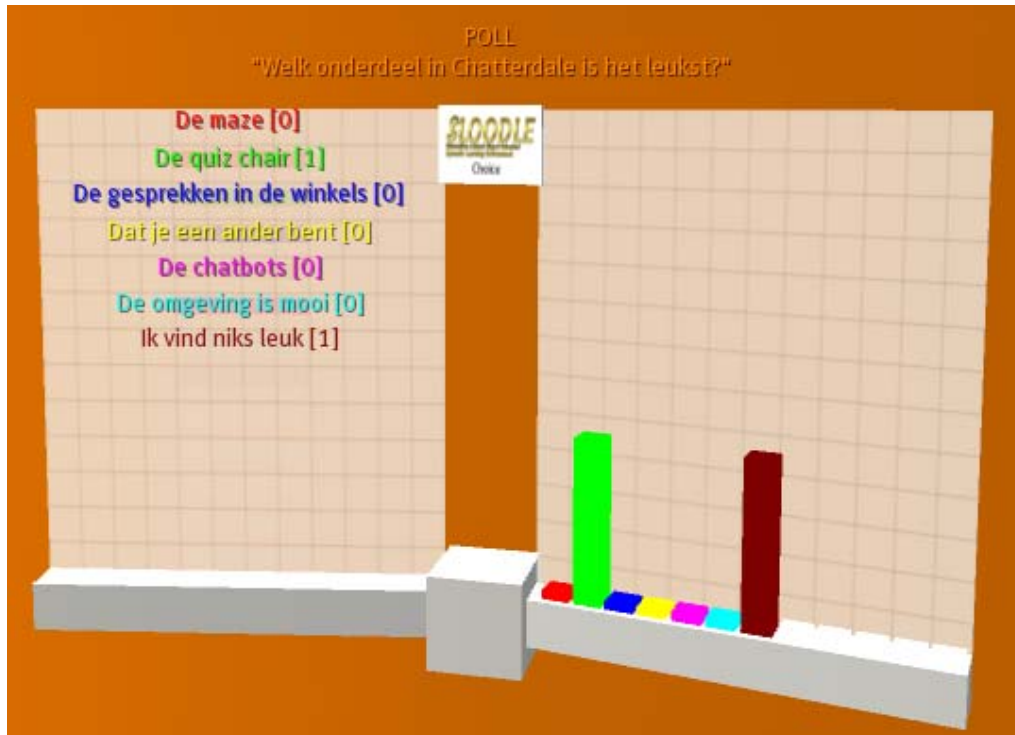
### Instellen in-world

Nu moet de *Choice* nog in-world worden aangesloten.

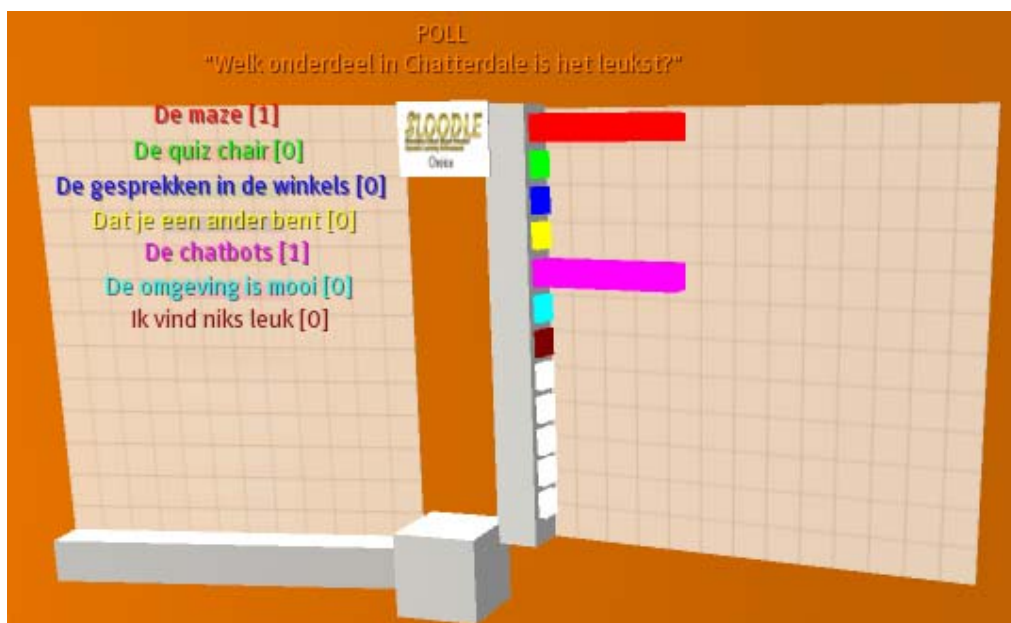
1. plaats een nieuwe *Choice* (horizontaal of verticaal) uit de inventory
2. Klik er op, deze zal dan om het internetadres van de Moodle site vragen
3. typ de URL van de site, zoals b.v.:  
<http://mijnsite.nl/moodle>
4. Klik rechtsboven in het blauwe veld op **Go to page** om naar de gewenste pagina te gaan
5. Log in en kies in de **SLOODLE Object Authorization** de controller van de juiste cursus
6. Er verschijnt dan een pagina met **Object authorization has been succesfull** met daaronder de mogelijkheid om het object nog te configureren
7. Kies de gewenste **Choice**
8. Kies bij **Show relative results?** voor **No**
9. Klik op **Submit**
10. Klik vervolgens in-world weer op de *Choice*  
Er verschijnt wederom een blauw veld waar nu gekozen moet worden voor **1 = Download configuration**



11. De omschrijvingen en keuzes verschijnen op de *Choice* (zie afbeelding hieronder)
12. Om een keuze te maken moet de gebruiker binnen de cursus zijn aangemeld
13. Klik op een van de blokken aan de rechterkant om een keuze te maken.
14. Als **Allow choice to be updated** (zie bij *Instellen in Moodle*) is ingeschakeld kan de gebruiker nog van keuze veranderen.



Choice Verticaal



Choice Horizontaal



## TOOLBAR (LITE)

### Wat doet het?

*Toolbar Lite* is een uitgekede versie van de *Toolbar 1.4* (deze werkt nog niet in OpenSim) De lite versie kan 'gestures' van een avatar starten zoals een hand opsteken, zwaaien, etc.

Het is een 'HUD' (heads up display) die een vaste plek heeft in de viewer.



### Instellen in Moodle

Dit is niet nodig bij dit object.

### Instellen in-world

De *Toolbar Lite* hoeft alleen maar binnen de viewer te worden geactiveerd.

1. Klik met de rechter muisknop in je *Inventory* op de *Toolbar Lite* en selecteer 'Wear'. De toolbar verschijnt bovenaan in het beeldscherm.
2. Alle gestures werken een keer en stoppen als ze klaar zijn, behalve de twee linkse (zwaaien en hand opsteken), die moeten aan en uit gezet worden.
3. Elke keer als iemand op zijn toolbar klikt verschijnt er ook onderin beeld waar op geklikt is.
4. Als de toolbar niet op de juiste plek zit dan kan er met rechts op geklikt worden en dan voor 'edit' worden gekozen. De toolbar is dan te verschuiven.

## META GLOSSARY

### Wat doet het?

Hier kunnen studenten in-world zoeken in een begrippenlijst vanuit de Moodle ELO.

### Instellen in Moodle

Om een *Meta Glossary* te gebruiken moet er ook een 'glossary' in de Moodle worden aangemaakt.

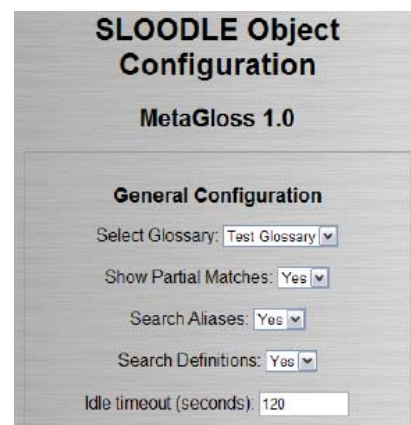


1. Log in op de Moodle omgeving en klik op **Turn editing on**
2. Kies een bestaande cursus of maak een nieuwe aan
3. Klik op **Add an activity** en kies dan **Glossary**
4. Geef een **naam** en een beschrijving in de eerste twee velden
5. Kies bij **Glossary type** - Main Glossary
6. Scroll naar beneden en klik op **Save and display**
7. Klik op de **Add a new entry** knop
8. vul bij **Concept** het begrip in
9. Vul bij **Definition** de uitleg van het woord in
10. Vul bij **Keywords** een aantal keywords in
11. Klik op **Save changes**
12. Herhaal stap 7 - 11 om nieuwe begrippen toe te voegen.

### Instellen in-world

Nu moet de *Meta Glossary* nog op deze 'glossary' worden aangesloten.

1. plaats een nieuwe *Meta Glossary* object vanuit de inventory
2. Klik er op, deze zal dan om het internetadres van de Moodle site vragen
3. typ de URL van de site, zoals b.v.: <http://mijnsite.nl/moodle>
4. Klik rechtsboven in het blauwe veld op **Go to page** om naar de gewenste pagina te gaan
5. Log in en kies in de **SLOODLE Object Authorization** de controller van de juiste cursus
6. Er verschijnt dan een pagina met **Object authorization has been succesfull** met daaronder de mogelijkheid om het object nog te configureren
7. Als er meerdere glossaries zijn dan kan bij **Select Glossary** de juiste gekozen worden.
8. Bij **Show partial Matches** kan gekozen worden om op een deel van een woord te zoeken
9. Bij **Search Aliases** wordt ook gezocht bij de keywords
10. Bij **Search Definitions** wordt ook gezocht in de omschrijving
11. Klik dan onderaan op **Submit**
12. Klik vervolgens in-world weer op het *Meta Glossary* object
13. Er verschijnt wederom een blauw veld waar nu gekozen moet worden voor **1 = Download configuration**
14. Klik op de *Meta Glossary* om hem aan te zetten, er verschijnt een rode tekst boven: **Chat "/def" then a term to search glossary**
15. Typ in de chat: /def <het woord>
16. Als het woord of meerdere woorden in de lijst aanwezig zijn zal de uitleg in de local chat verschijnen.



## PICTURE GLOSSARY

### Wat doet het?

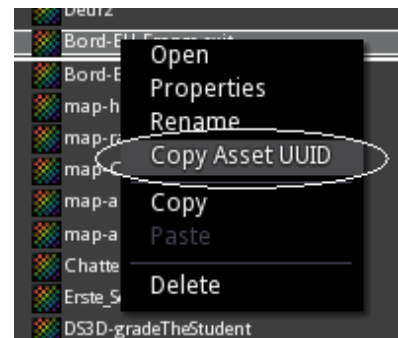
Hier kunnen afbeeldingen die als texture in de virtuele wereld aanwezig zijn getoond worden.

### Instellen in Moodle

Om een *Picture Glossary* te gebruiken moet er ook een 'glossary' in de Moodle worden aangemaakt.



1. Log in op de Moodle omgeving en klik op **Turn editing on**
2. Kies een bestaande cursus of maak een nieuwe aan
3. Klik op **Add an activity** en kies dan **Glossary**
4. Geef een **naam** en een beschrijving in de eerste twee velden
5. Kies bij **Glossary type** - Main Glossary
6. Scroll naar beneden en klik op **Save and display**
7. Zoek in-world in je inventory naar de textures map.
8. Selecteer de texture die in de Moodle moet komen met de rechtermuisknop. Er verschijnt een extra venster.
9. Kies daar **Copy Asset UUID**
10. Klik op de **Add a new entry** knop
11. vul bij **Concept** de naam van de texture in
12. Plak bij **Definition** de *asset UUID* van de texture in en voeg er `:100:100` aan toe als de afbeelding 1x1 mtr. moet zijn. (`:200:300` = 2x3 mtr.)  
een hele regel ziet er dan bijvoorbeeld zo uit:  
`14427bd9-53d3-4280-bb3f-33a574a466d0:200:300`
13. Vul bij **Keywords** eventueel een aantal keywords in
14. Klik op **Save changes**
15. Herhaal stap 7 - 14 om nieuwe textures toe te voegen.



### Instellen in-world

Nu moet de *Picture Glossary* nog op deze 'glossary' worden aangesloten.

1. plaats een nieuwe *Picture Glossary* object vanuit de inventory
2. Klik er op, deze zal dan om het internetadres van de Moodle site vragen
3. typ de URL van de site, zoals b.v.: <http://mijnsite.nl/moodle>
4. Klik rechtsboven in het blauwe veld op **Go to page** om naar de gewenste pagina te gaan
5. Log in en kies in de **SLOODLE Object Authorization** de controller van de juiste cursus
6. Er verschijnt dan een pagina met **Object authorization has been succesfull** met daaronder de mogelijkheid om het object nog te configureren

7. Als er meerdere glossaries zijn dan kan bij **Select Glossary** de juiste gekozen worden.
8. Bij **Show partial Matches** kan gekozen worden om op een deel van een woord te zoeken
9. Bij **Search Aliases** wordt ook gezocht bij de keywords
10. Bij **Search Definitions** wordt ook gezocht in de omschrijving, dat is hier niet van toepassing dus die moet op **No** staan.
11. Klik dan onderaan op **Submit**
12. Klik vervolgens in-world weer op het *Picture Glossary* object
13. Er verschijnt wederom een blauw veld waar nu gekozen moet worden voor **1 = Download configuration**
14. Klik op de *Picture Glossary* om hem aan te zetten, er verschijnt een rode tekst boven:  
***Chat "/pix" then a term to search glossary***
15. Typ in de chat: /pix <het woord>
16. Als het woord in de lijst aanwezig zijn zal de afbeelding in het juiste formaat op het blok verschijnen.
17. *LET OP - gebruik wel unieke namen, als er twee afbeeldingen gevonden worden zullen ze heel snel achter elkaar worden getoond en zal alleen de laatste blijven staan.*

**General Configuration**

Select Glossary:

Show Partial Matches:

Search Aliases:

Search Definitions:

Idle timeout (seconds):

## PRIM DROP

### Wat doet het?

Hier kunnen studenten hun opdracht lezen en zelf gemaakte 3D objecten inleveren. Dit wordt genoteerd in de Moodle ELO.



### Instellen in Moodle

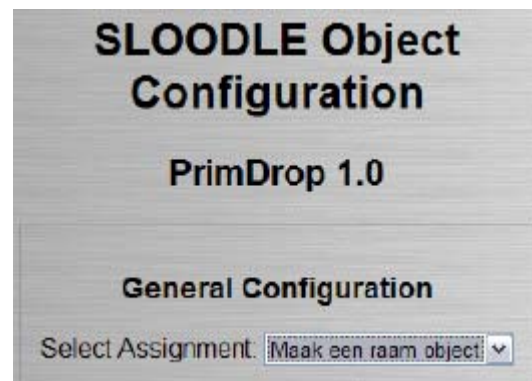
Om een *Prim drop* te gebruiken moet er ook een opdracht in de Moodle worden aangemaakt.

1. Log in op de Moodle omgeving en klik op **Turn editing on**
2. Kies een bestaande cursus of maak een nieuwe aan
3. Klik op **Add an activity** en kies dan **TypeSloodleObject**
4. Geef een **naam** en een beschrijving van de opdracht in de eerste twee velden
5. Scroll naar beneden en klik op **Save and display**

### Instellen in-world

Nu moet de *Prim drop* nog op deze opdracht worden aangesloten.

1. plaats een nieuwe *Prim drop* object vanuit de inventory
2. Klik er op, deze zal dan om het internetadres van de Moodle site vragen
3. typ de URL van de site, zoals b.v.: <http://mijnsite.nl/moodle>
4. Klik rechtsboven in het blauwe veld op **Go to page** om naar de gewenste pagina te gaan
5. Log in en kies in de **SLOODLE Object Authorization** de controller van de juiste cursus
6. Er verschijnt dan een pagina met **Object authorization has been succesfull** met daaronder de mogelijkheid om het object nog te configureren
7. Als er meerdere opdrachten zijn dan kan bij **Select Assignment** de juiste gekozen worden.
8. Klik dan onderaan op **Submit**
9. Klik vervolgens in-world weer op het *Prim drop* object
10. Er verschijnt wederom een blauw veld waar nu gekozen moet worden voor **1 = Download configuration**
11. Als de student nu op de *Prim drop* klikt verschijnt er een venster met vier keuzes.



- 0 = Cancel (deze actie stoppen)*
- 1 = Assignment summary (Tonen van de opdracht)*
- 2 = Submit (Object inleveren)*
- 3 = View Online (opdracht in de Moodle bekijken)*

12. Als de student op 2 klikt dan kan hij met ctr+ het slepen van één object zijn opdracht inleveren. Opdrachten door anderen gemaakt worden geweigerd.

## VENDING MACHINE

### Wat doet het?

Hier kunnen docenten objecten in plaatsen die voor een bepaalde cursus nodig zijn. De studenten die de cursus doen kunnen de objecten hier ophalen.



### Instellen in Moodle

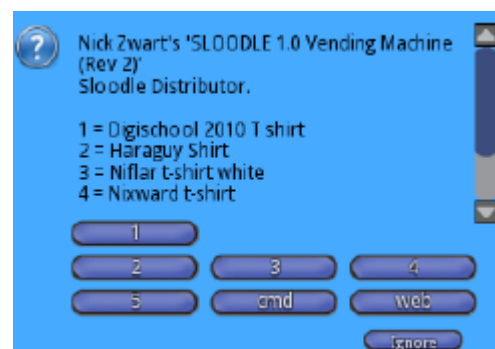
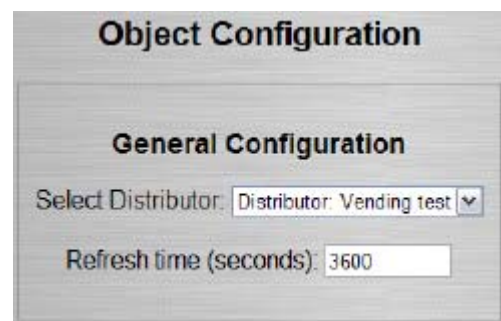
Om een *Vending machine* te gebruiken moet er ook een 'distributor' module in de Moodle worden aangemaakt.

1. Log in op de Moodle omgeving en klik op **Turn editing on**
2. Kies een bestaande cursus of maak een nieuwe aan
3. Klik op **Add an activity** en kies dan onder **SLOODLE Modules** voor **Distributor**
4. Geef een **naam** aan deze distributor
5. Scroll naar beneden en klik op **Save and display**
6. Er verschijnt een venster met de melding **No objects are currently available for distribution. The SLOODLE Object Distributor may need to be given contents?**
7. Ga nu in-world verder

### Instellen in-world

Nu moet de *Vending machine* nog op deze 'distributor' worden aangesloten.

1. plaats een nieuwe *Vending machine* vanuit de inventory
2. Klik er op, deze zal dan om het internetadres van de Moodle site vragen
3. typ de URL van de site, zoals b.v.: <http://mijnsite.nl/moodle>
4. Klik rechtsboven in het blauwe veld op **Go to page** om naar de gewenste pagina te gaan
5. Log in en kies in de **SLOODLE Object Authorization** de controller van de juiste cursus
6. Er verschijnt dan een pagina met **Object authorization has been succesfull** met daaronder de mogelijkheid om het object nog te configureren
7. Als er meerdere distributors zijn dan kan bij **Select Distributor** de juiste gekozen worden.
8. Klik dan onderaan op **Submit**
9. Klik vervolgens in-world weer op het *Vending machine* object
10. Er verschijnt wederom een blauw veld waar nu gekozen moet worden voor **1 = Download configuration**
11. De docent kan nu objecten in-world vanuit de inventory naar de *Vending machine* slepen. Deze worden in de machine bewaard.
12. De student kan op de *Vending machine* klikken en via het blauwe venster rechtsboven het object kiezen dat hij nodig heeft.



## REGISTRATION BOOTH

### Wat doet het?

Hier kunnen studenten zich voor een cursus aanmelden. Als er op de *Registration booth* geklikt wordt opent de Moodle om zich aan te melden bij de cursus waar de booth bij hoort.



### Instellen in Moodle

Dit is niet nodig

### Instellen in-world

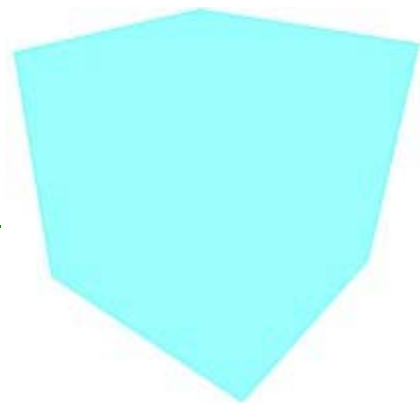
Om een *Registration booth* te gebruiken hoeft deze alleen maar gekoppeld te worden met de gewenste cursus.

1. plaats een nieuwe *Registration booth* vanuit de inventory
2. Klik er op, deze zal dan om het internetadres van de Moodle site vragen
3. typ de URL van de site, zoals b.v.: <http://mijnsite.nl/moodle>
4. Klik rechtsboven in het blauwe veld op **Go to page** om naar de gewenste pagina te gaan
5. Log in en kies in de **SLOODLE Object Authorization** de controller van de juiste cursus
6. Er verschijnt dan een pagina met **Object authorization has been succesfull**
7. De student kan nu op de *Registration booth* klikken en via het blauwe venster rechtsboven naar de Moodle pagina gaan om zich aan te melden voor de cursus.

## LOGIN ZONE

### Wat doet het?

Hiermee kan vanaf de Moodle site, via een link, naar de in-world plek worden getransporteerd. Het controleert ook of een avatar al is geregistreerd.



De *Login zone* heeft bugs in SL en is dan ook niet in OpenSim geïmplementeerd. Voor meer informatie over de bugs: [http://slisweb.sjsu.edu/sl/index.php/Sloodle\\_LoginZone](http://slisweb.sjsu.edu/sl/index.php/Sloodle_LoginZone)

## PASSWORD RESET

### Wat doet het?

Hier kunnen avatars een password voor de Moodle omgeving van een cursus aanvragen als ze die nog niet hebben.



### Instellen in Moodle

Dit is niet nodig

### Instellen in-world

Om een *Password reset* te gebruiken hoeft deze alleen maar gekoppeld te worden met de gewenste cursus.

1. plaats een nieuwe *Password reset* vanuit de inventory
2. Klik er op, deze zal dan om het internetadres van de Moodle site vragen
3. typ de URL van de site, zoals b.v.: <http://mijnsite.nl/moodle>
4. Klik rechtsboven in het blauwe veld op **Go to page** om naar de gewenste pagina te gaan
5. Log in en kies in de **SLOODLE Object Authorization** de controller van de juiste cursus
6. Er verschijnt dan een pagina met **Object authorization has been succesfull**
7. De gebruiker kan nu op de *Password reset* klikken
8. Er kunnen verschillende boodschappen verschijnen...
  - a. Sorry <avatar name> There is an email address associated with your Moodle account at <Moodle site>. Please use Moodle to reset your password (log in op de Moodle en verander het password daar)
  - b. Error Message: User was not enrolled on the course and we weren't allowed to enrol them automatically (zorg dat de avatar aangemeld is bij de cursus)
  - c. Thank you <avatar name>. Your password has been successfully reset.  
Site: <Moodle site>  
Username: xxxx  
Password: xxxx