

Manuel de démarrage rapide

<colette/> est un système à deux composantes : Application pour les étudiants et portail Web pour les enseignants



Comment démarrer l'application <colette/> :

Étape 1 :

Lire les informations générales sur l'application et le projet

Étape 2 :

S'inscrire sur le portail Web (pour les enseignants)

Étape 3 :

Installer l'application : Télécharger l'application mobile pour les élèves

Étape 4 :

Utiliser le manuel pour plus d'informations

Étape 1: Project Website



Étape 2: Inscription Webportal



Étape 3: L'installation Apple Store



Play Store



Étape 4: Manuel



Task Family



Building Cubes is about an algorithm creating geometric objects or structures made out of colored cubes.



With **Drone** you can create a flying route of a drone using a block based language.



With **Free Task** you can create your own tasks without any specifications. This allows you to create tasks for all kinds of problems.



Patterns tasks are about analyzing the structure of a series and identifying the pattern that underlies the series.

Sur le portail Web, les enseignants peuvent choisir des tâches existantes, les adapter ou en créer de nouvelles.

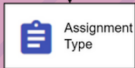
En outre, ils peuvent choisir parmi une variété de familles de tâches pour promouvoir la pensée computationnelle.

Les enseignants peuvent modifier ou choisir librement les définitions des problèmes et les paramètres des tâches. En outre, tous les paramètres des parcours d'apprentissage et des tâches peuvent être personnalisés. Une fois que les tâches ont été créées dans un parcours d'apprentissage, elles peuvent être partagées avec les étudiants à l'aide d'un code.

Lorsque les élèves ont saisi le code dans leur application mobile, le parcours d'apprentissage apparaît sur leur appareil.



Task Family



Assignment Type



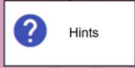
Scenario



Setting



Problem Definition



Hints

Individual Settings

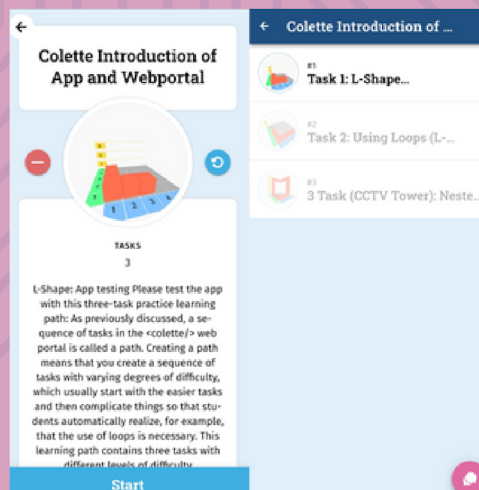
Add path via Code

Enter the code of a path or a session

CODE

Cancel

Add

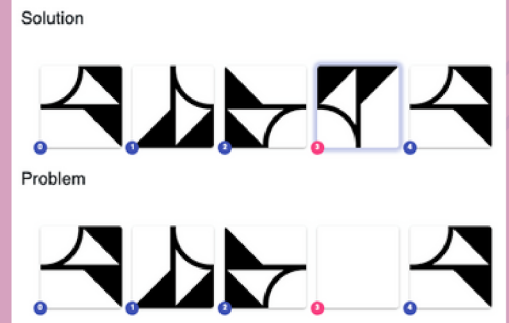
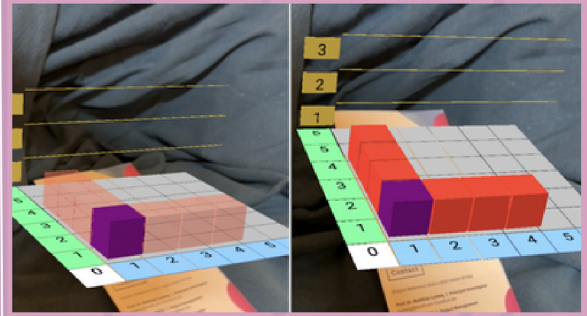


Dans les familles de tâches **Building Cubes** et **Drone**, les élèves peuvent utiliser la fonction de Réalité Augmentée et tester leur propre solution en temps réel. Dans les modèles (**Patterns**), les enseignants créent des séquences géométriques et arithmétiques et les élèves doivent trouver les parties manquantes.

Obtenez votre version imprimée du marqueur CT (marqueur Réalité Augmentée) : <https://colette-project.eu/downloads/>



1. Sélectionnez pour vérifier/visualiser votre solution
2. Accepter l'accès à la caméra
3. Pointez la caméra vers le marqueur
4. Visualisez le résultat de votre code en réalité augmentée (RA)



Un parcours peut consister en un grand nombre de tâches différentes présentant divers degrés de difficulté (pour le collège ou le lycée).

Example Path for Lower Secondary School

Task 1

Place the brick on the exact position

Task 2

Build a line of four bricks placed in the correct position

Task 3

Build an L-shaped structure

Example Path for Upper Secondary School

Task 1

Build a platform with given parameters

Task 2

Build a pyramid using several stocked platforms

Task 3

Build Hourglass

Une solution peut être testée par un élève en cliquant sur "Vérifier" : "Succès" ou "Échec" apparaissent sur l'application mobile suivant si la tâche est correcte ou non.

La fonction Classe numérique du portail Web permet à un enseignant de superviser le travail de tous les élèves sur un parcours à une période donnée. En outre, l'enseignant peut donner une rétroaction dans le fil de discussion.

<> Sample Solution in Blockly

```

When "Run" is clicked
  set size to 7
  set startX to 5
  set startY to 5
  set startZ to 2
  Set red block at x: startX y: startY z: startZ
  count with i from 1 to size - 1 by 1
  do
    Set red block at x: startX + i y: startY z: startZ
    Set red block at x: startX y: startY + i z: startZ
  
```

Chat

hello!

10.08.2023 14:48

Hello!

10.08.2023 14:48

you successfully solved your first task!

10.08.2023 14:48

Feedback for solution of Task 1: L-Shape (Introduction)

Message

Feedback Message!