

<colette/> ein Zwei-Komponenten System:  
App für Schüler\*innen und Webportal für  
Lehrer\*innen



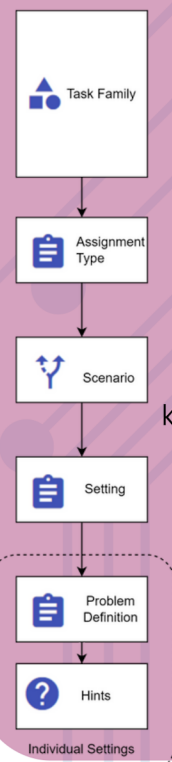
Wie man die <colette/>  
Applikation startet:

- Schritt 1:** Hintergrundinformationen über die App und das Projekt
- Schritt 2:** Registrierung auf dem Webportal (für Lehrer)
- Schritt 3:** App-Installation: Download der mobilen App für Schüler
- Schritt 4:** Nutzen Sie das Handbuch für weitere Informationen und Anleitungen

<p>Task Family</p>	<p><b>Building Cubes</b> is about an algorithm creating geometric objects or structures made out of colored cubes.</p>	<p>With <b>Drone</b> you can create a flying route of a drone using a block based language.</p>
	<p>With <b>Free Task</b> you can create your own tasks without any specifications. This allows you to create tasks for all kinds of problems.</p>	<p><b>Patterns</b> tasks are about analyzing the structure of a series and identifying the pattern that underlies the series.</p>

Im **Webportal** können Lehrkräfte aus bestehenden Aufgaben auswählen, sie anpassen oder selbst neue erstellen.

Außerdem können sie aus einer Vielzahl von **Aufgabenfamilien** wählen, um das rechnerische Denken zu fördern.



Die Lehrkräfte können die Problemdefinitionen und Einstellungen der Aufgaben bearbeiten oder frei wählen.

Außerdem können alle Einstellungen der Lernpfade und Aufgaben angepasst werden.

Sobald die Aufgaben im Lernpfad erstellt wurden, können sie mit Hilfe eines **Codes** für die Schüler\*innen freigegeben werden

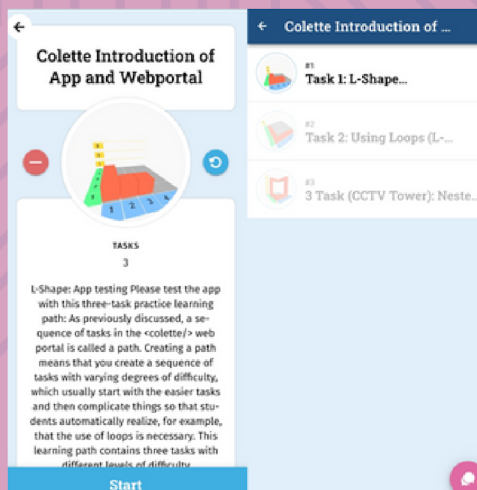
**Add path via Code**

Enter the code of a path or a session

CODE

Cancel Add

Wenn die Schüler\*innen den Code in ihre mobile App eingegeben haben, erscheint der **Lernpfad** auf ihrem Gerät.



**Schritt 1:**  
Project Website



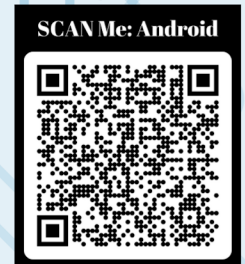
**Schritt 2:**  
Registrierung  
Webportal



**Schritt 3:**  
Installation  
Apple Store



Play Store



**Schritt 4:**  
Handbuch



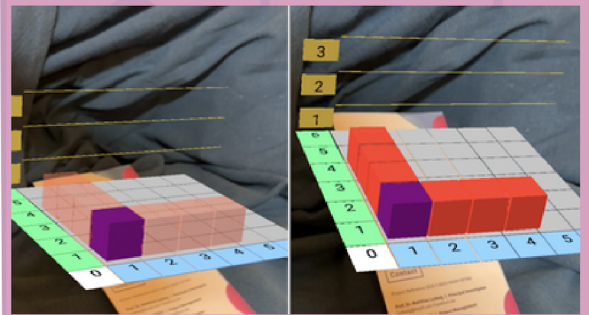
In den Aufgabenfamilien **Building Cubes** und **Drone** können die Schüler die AR-Funktion nutzen und ihre eigene Lösung in Echtzeit testen. In **Patterns** erstellen die Lehrer\*innen geometrische und arithmetische Sequenzen und die Schüler\*innen müssen die fehlenden Teile finden

Holen Sie sich Ihre gedruckte Version des **CT-Markers (AR Marker)**:

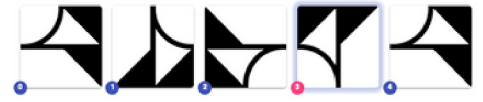
<https://colette-project.eu/downloads/>



1. Wählen Sie zur Überprüfung/Ansicht Ihrer Lösung
2. Akzeptieren Sie "Zugang zur Kamera"
3. Richten Sie die Kamera auf den Marker
4. Betrachten Sie das Ergebnis Ihres Codes in Augmented Reality (AR)



Solution



Problem



Ein Pfad kann aus vielen verschiedenen Aufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden bestehen (für die **Sekundarstufe I oder II**)

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

Die einzelnen Aufgaben können von den Schüler\*innen mit der Funktion "Check" getestet werden: Ist die Aufgabe richtig, erscheint "**Richtig!**" auf der Handy-App. - Andernfalls: "**Leider falsch!**"

Die Funktion "**Digitales Klassenzimmer**" im Webportal ermöglicht es dem Lehrer, die Aufgabenlösung eines Lernenden in einem Pfad zu sehen. Darüber hinaus können Lehrkräfte im **Chat** Feedback geben.

<> Sample Solution in Blockly