

<colette/> is een systeem met twee componenten: App voor studenten en Webportal voor docenten



Hoe de <colette/> app te starten:

- Step 1:** Achtergrondinformatie over de app en het project
- Step 2:** Registreren op het Webportaal (voor docenten)
- Step 3:** App installeren: Download de mobiele app voor studenten
- Step 4:** Gebruik het Handboek voor verdere informatie en instructie

Step 1: Project Website



Step 2: Registratie Webportal



Step 3: App installeren Apple Store



Play Store



Step 4: Handboek

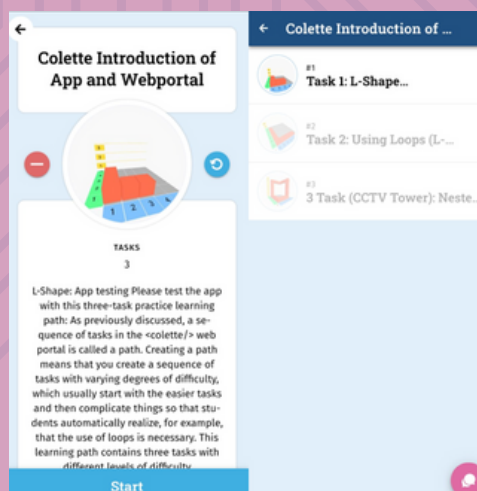


 Task Family	 Building Cubes is about an algorithm creating geometric objects or structures made out of colored cubes.	 With Drone you can create a flying route of a drone using a block based language.
	 With Free Task you can create your own tasks without any specifications. This allows you to create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

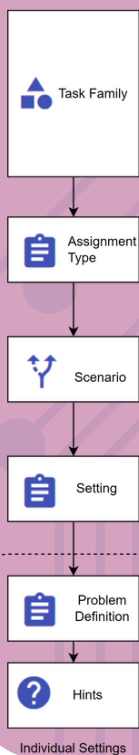
In het Webportaal kunnen docenten kiezen uit bestaande opdrachten, deze aanpassen of zelf nieuwe maken.

Bovendien kunnen ze kiezen uit verschillende opdrachtenfamilies om Computational Thinking te bevorderen.

Wanneer de leerlingen de code in hun mobiele app hebben ingevoerd, verschijnt het leerpad op hun apparaat



Docenten kunnen de probleemdefinities en instellingen van de opdrachten bewerken of vrij kiezen. Bovendien kunnen alle instellingen van de leerpaden en opdrachten worden aangepast. Zodra de opdrachten zijn aangemaakt in het leerpad, kan het worden gedeeld met de leerlingen met behulp van een code



Add path via Code

Enter the code of a path or a session

CODE

In de opdrachtenfamilies **Blokken Bouwen** en **Drone** kunnen leerlingen de AR-functie gebruiken en hun eigen oplossing in realtime testen.

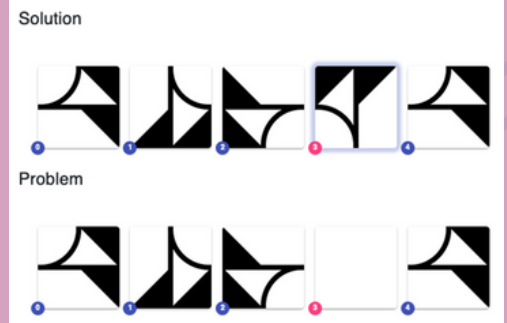
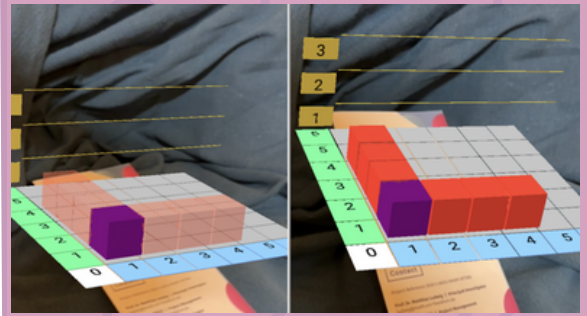
In **Patronen** maken docenten geometrische en rekenkundige reeksen en moeten leerlingen de ontbrekende delen vinden.



AR marker

Zorg voor een print van de CT marker (AR Marker): <https://colette-project.eu/downloads/>

1. Om de oplossing te controleren/bekijken
2. Accepteer "Toegang tot camera".
3. Richt de camera op de marker
4. Bekijk het resultaat van de code in Augmented Reality (AR)



Een pad kan bestaan uit veel verschillende opdrachten met verschillende moeilijkheidsgraden (voor onderbouw of bovenbouw VO)

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

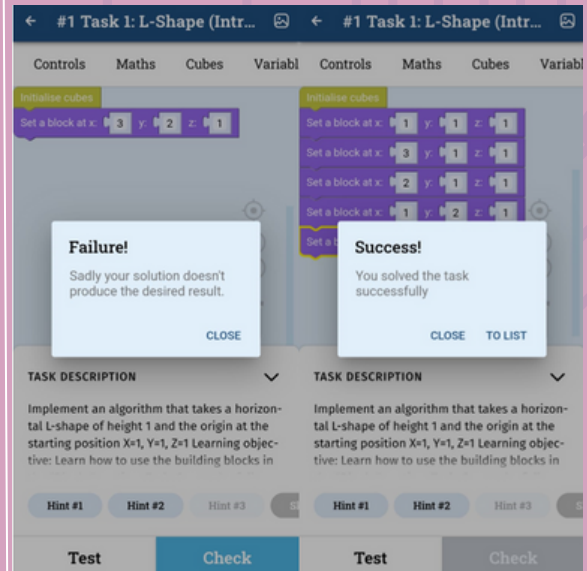
Build a platform with given parameters

Task 2

Build a pyramid using several stocked platforms

Task 3

Build Hourglass



De individuele opdrachten kunnen door de leerlingen worden getest met de functie "Controleren": Als de opdracht correct is, verschijnt "Succes!" op de mobiele app. - Anders: "Mislukt!"

Met de functie Digitaal Klaslokaal in het Webportaal kan de docent de opdracht-oplossing van een leerling bekijken in een pad. Bovendien kan de leerkracht feedback geven in de chat.

<> 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
  
```

