

# Evaluation d'impact du projet IOTA

Bienvenue à tous !

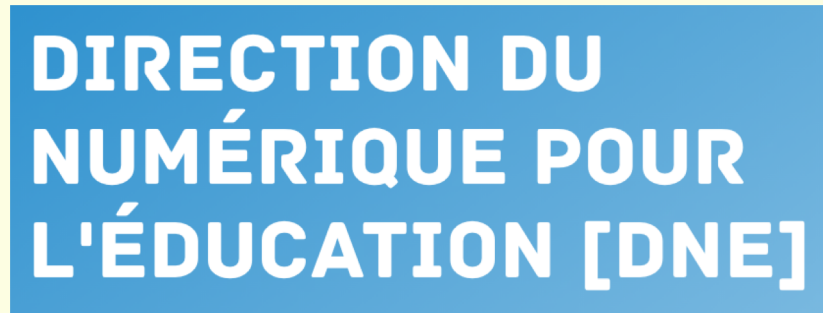
Connexion >

## Plan de la vidéo d'information :

1. IOTA et les parties prenantes
2. L'évaluation d'impact
3. Les sessions de jeux ludiques
  1. Dates des sessions
  2. Contenu des jeux
4. Le consentement (impératif) des parents
5. Le matériel

# Le projet IOTA

- IOTA: Informatique Ouverte à Tous les Apprenants
- Introduction des Sciences Numériques dans les programmes scolaires
- Partenariat entre:



# Le projet IOTA

- Activités ludiques à réaliser en classe (sur intranet)
- Contenu: culture du numérique, prise en main d'outils de création de contenus, pensée algorithmique, et codage.
- Méthode d'apprentissage basée sur l'apprentissage entre pairs (peer-learning)

# L'évaluation d'impact

- Méthode de **l'évaluation aléatoire**

# L'évaluation d'impact

- Comment l'évaluation se déroule elle?
  1. **Des classes se portent volontaires** pour participer
  2. **Tirage au sort** de “classes IOTA” et “classes témoin” (décembre)
    - Classes IOTA (2/3) utilisent IOTA à partir de janvier
    - Classes témoin (1/3) utiliseront IOTA, mais à partir de septembre prochain uniquement
  3. **Nous mesurons l'évolution des compétences** des élèves dans les classes IOTA et les classes témoin
    - Les classes IOTA et les classes témoin participent à 4 sessions de jeux ludiques au cours de l'année scolaire
    - Première session a lieu avant le tirage au sort (Novembre)

# L'évaluation d'impact

- **Trois éléments primordiaux pour l'évaluation:**

1. Les classes IOTA et les classes témoin participent aux séances de jeux ludiques.
2. Accepter le résultat du tirage au sort
3. Participation jusqu'au bout (aux 4 sessions de jeux ludiques)

**Nous sommes très reconnaissants de votre participation !**

# Les sessions de jeux ludiques

- Quatre sessions de jeux ludiques (20 – 30 minutes)
- Dates:
  - Date 1 : Au retour des vacances de la Toussaint
  - Date 2 : Après les vacances d'hiver 2023
  - Date 3 : Après les vacances de Pâques 2023
  - Date 4 : 1ère semaine de juin 2023



# L'évaluation d'impact

- **Pourquoi une évaluation aléatoire ?**
  - Pour éviter les biais dans l'évaluation
  - Ex: Aisance avec les recherches en ligne sur internet

# Les sessions de jeux ludiques

- Contenu des tests: les compétences non-cognitives

Nous restons volontairement vagues sur le contenu



A présent, tu vas jouer avec deux camarades de ta classe, choisis au hasard.  
Le jeu est facile !

suivant



On te donne deux pièces comme celles-ci.



Tu dois décider : - combien de pièces tu gardes en les mettant dans ta tirelire personnelle



On te donne deux pièces comme celles-ci.



Tu dois décider : - combien de pièces tu mets dans cette tirelire commune



suivant

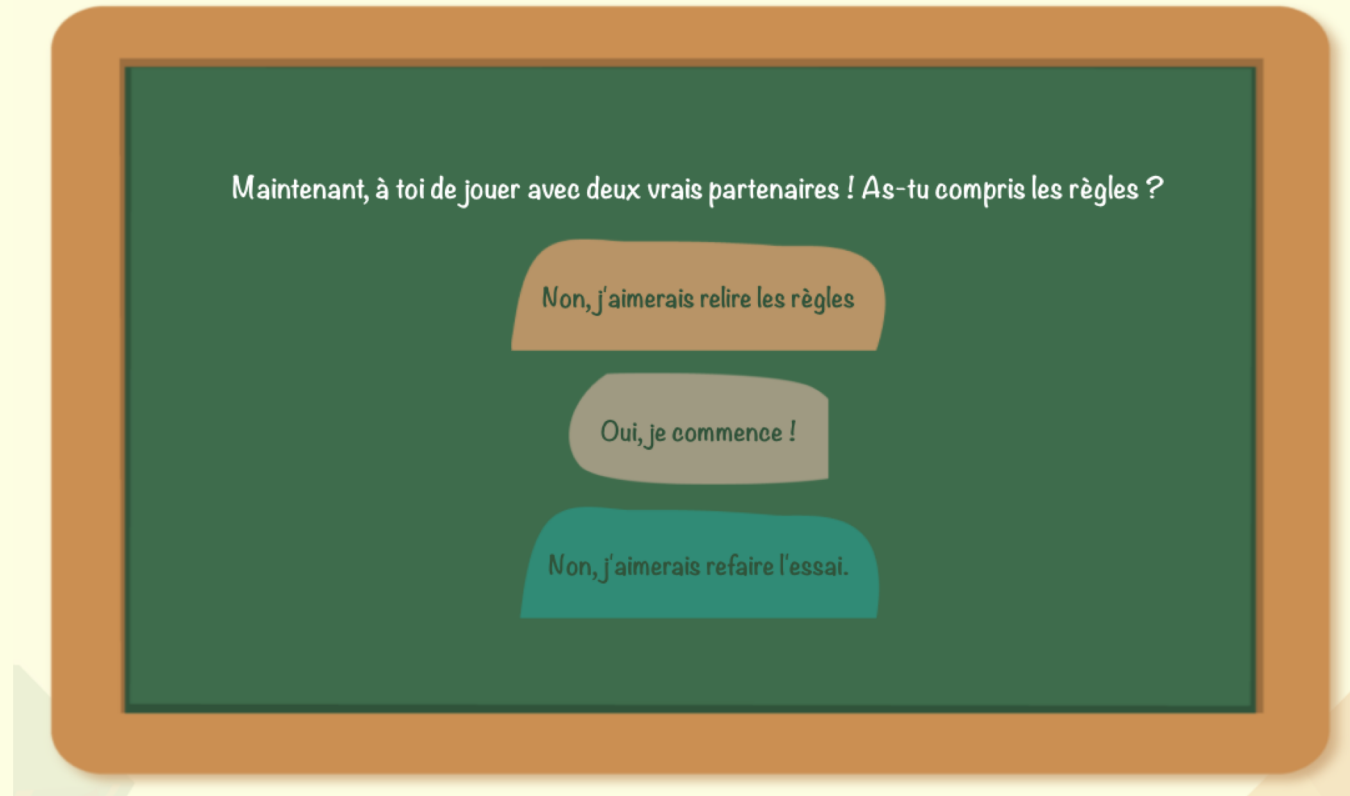


A toi d'essayer de mettre cette pièce dans l'une des tirelires !



suivant

- Toutes les instructions
  - Contiennent des exemples
  - Sont suivies de phases d'essai que les élèves peuvent répéter autant de fois qu'ils le souhaitent



# Consentement des parents

- Collecte et traitement des données conforme au Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD).
- Formulaire de consentement (impératif) rempli par les parents
- A nous renvoyer d'ici le **vendredi 18 novembre!**
- En cas de non consentement, pas de collecte de données.



# Le matériel

- Ordinateur ou tablette (minimum 1 appareil pour deux élèves)
- Sessions peuvent se faire en demi classe
- Connexion internet suffisante

# Questions

N'hésitez pas à nous faire part de vos questions !

Contact: [contact@projet-iota.fr](mailto:contact@projet-iota.fr)