

Questions / Réponses

Résumé des questions

[Réponses dans les sections suivantes]

Les tests techniques

- Combien de temps durent les tests techniques ?
- Quel est l'objectif des tests techniques ?
- Est-il nécessaire de tester chacun des appareils ?
- Comment démarrer les tests techniques ?
- Le code de classe est-il toujours le même ?

Les jeux ludiques

- Quelles sont les dates des jeux ludiques ?
- Combien de temps durent les jeux ludiques ?
- Le code de classe est-il toujours le même ?
- Comment démarrer une séance de jeux ludiques ?

Les formulaires de consentement

- Est-il possible d'envoyer les formulaires de consentement par courrier ?
 - Quels arguments utiliser pour rassurer des parents hésitants ?
 - Que faire en cas de non consentement d'une famille ?
-

Les tests techniques

Combien de temps durent les tests techniques ?

Les tests durent environ 10 minutes

Quel est l'objectif des tests techniques ?

L'objectif est de vérifier que chacun des appareils (ordinateur ou tablette) peut bien se connecter à la plateforme des jeux ludiques et à la plateforme IOTA.

Les tests techniques fournissent également une première opportunité de se connecter avec tous les élèves à la plateforme jeux-ludiques.fr et ainsi de familiariser les élèves avec les étapes de connexion (l'enseignant démarre les tests sur son

espace enseignant, ce qui génère un “code classe” qu'il partage ensuite avec les élèves qui se connectent à leur tour sur la plateforme jeux-ludiques.fr.

Est-il nécessaire de tester chacun des appareils ?

Nous le recommandons fortement, notamment car cela familiarise les élèves avec les démarches de connexion à la plateforme jeux-ludiques.fr.

Comment démarrer les tests techniques ?

Les étapes sont expliquées dans une vidéo disponible sur la plateforme jeux-ludiques.fr dans l'onglet “Ressources vidéos”

Nous rappelons les étapes ci-dessous:

- 1/ L'enseignant se connecte sur la plateforme jeux-ludiques.fr
- 2/ Cliquer sur l'onglet “Tests techniques” à gauche.
- 3/ Appuyer sur “Démarrer les tests techniques”
- 4/ Un “Code de classe” apparaît alors en bas à gauche de l'écran.
- 5/ Transmettre ce code aux élèves, qui l'indique sur l'ordinateur ou tablette qu'ils utilisent après avoir cliqué sur “Connexion élève”.
- 6/ Les élèves suivent les instructions qui s'affichent, en appuyant sur “suivant” si toutes les images s'affichent correctement.
- 7/ A la fin du test technique, si tout s'est bien passé, le message suivant s'affiche “Le test est maintenant terminé !”
- Quelques points à noter :
 - il est important que les enseignants restent connectés à leur compte jeux ludiques pendant les tests. S'ils se déconnectent, le code de classe n'est plus valable et les élèves ne peuvent plus accéder aux tests techniques.
 - les élèves se connecteront aux tests techniques avec leur prénom, il est donc important de renseigner les listes de classes avant les tests techniques.

Le code de classe est-il toujours le même ?

Non, le code change à chaque nouveau démarrage d'un test technique.

Les jeux ludiques

Quelles sont les dates des jeux ludiques ?

Les dates sont indiquées sur l'espace enseignant de jeux-ludiques.fr, après avoir cliqué sur l'onglet "Séances" puis "Jeux ludiques" à gauche de l'écran.

- test 1 : dès le 21/11 et jusqu'à fin novembre
- formulaire enseignant 1/2 : dès le 21/11 et jusqu'à fin novembre
- test 2 : après les vacances d'hiver
- test 3 : après les vacances de Pâques
- test 4 : première semaine de juin (comme le formulaire enseignant 2/2)

Combien de temps durent les jeux ludiques ?

Une séance de jeux ludiques dure entre 30 et 60 minutes. Les élèves ont toujours l'option de relire les instructions (autant de fois qu'ils le souhaitent) et de faire des essais (autant de fois qu'ils le souhaitent) donc la durée peut varier entre les élèves.

Le code de classe est-il toujours le même ?

Non, le code de classe diffère pour chacune des quatre séances de jeux ludiques et pour la séance de test technique également. Les codes classes changent également à chaque fois que les enseignants arrêtent puis relancent les tests techniques ou les séances de jeux ludiques.

Comment démarrer une séance de jeux ludiques ?

Les étapes seront expliquées très prochainement dans une vidéo disponible sur la plateforme jeux-ludiques.fr dans l'onglet "Resources vidéos".

Nous rappelons les étapes ci-dessous:

- 1/ L'enseignant se connecte sur la plateforme jeux-ludiques.fr
- 2/ Cliquer sur l'onglet "Séances" puis jeux ludiques à gauche.
- 3/ Appuyer sur "Démarrer la séance" ou "Reprendre la séance"
- 4/ Un "Code de classe" apparaît alors en bas à gauche de l'écran.
- 5/ Transmettre ce code aux élèves, qui l'indique sur l'ordinateur ou tablette qu'ils utilisent après avoir cliqué sur "Connexion élève".
- 6/ Les élèves suivent les instructions qui s'affichent, en appuyant sur "suivant" après avoir répondu à chaque question.
- Quelques points à noter :
 - il est important que les enseignants restent connectés à leur compte jeux ludiques pendant les séances de jeux ludiques des élèves. S'ils se déconnectent, le code de classe n'est plus valable et les élèves ne peuvent plus accéder aux tests techniques.
 - les élèves se connecteront aux tests techniques avec leur nom, il est donc important de renseigner les listes de classes avant les tests techniques.

Les formulaires de consentement

Est-il possible d'envoyer les formulaires de consentement par courrier ?

Nous conseillons fortement de scanner les formulaires de consentement puis de les télécharger sur la plateforme. Si cela n'était pas possible, vous pouvez nous envoyer les formulaires à l'adresse suivante :

Marc Perrin
Projet IOTA - Ecole 42
96 Bd Bessières, 75017 Paris

Quels arguments utiliser pour rassurer des parents hésitants ?

1. Les données collectées ne le sont qu'à des fins de recherche.
2. L'analyse des données par l'équipe de recherche se fait en conformité avec le Règlement Général sur la Protection des Données.
3. Les données ne sont analysées que de façon agrégée. L'équipe de recherche va comparer les résultats **moyens** des élèves des classes IOTA aux résultats **moyens** des élèves des classes du groupe "contrôle".
4. Les données individuelles des élèves ne seront jamais partagées ni publiées.
5. Les données sont effacées à l'issue du projet de recherche.
6. Les parents qui consentent peuvent revenir sur leur décision à tout moment après le consentement en demandant l'effacement des données de leur enfant

Que faire en cas de non consentement d'une famille ?

En cas de non consentement, l'élève ne participe ni aux jeux ludiques ni aux séances IOTA.