

# Calendrier

## Les étapes de la rentrée 2023-2024 pour les classes de CM1 & CM2



### Mars - septembre 2023 : Inscription

Inscription des enseignants volontaires au Projet IOTA et à son évaluation  
Le formulaire d'inscription est disponible sur la plateforme au lien suivant : [projet-iota.fr](https://projet-iota.fr)

### Septembre 2023 : Tests techniques

Tests techniques du matériel et des paramètres réseaux  
Série de tests afin de tester la compatibilité du matériel informatique

### Septembre 2023 : Webinaires de présentation de l'évaluation de l'impact

Présentation des plateformes d'évaluation et F.A.Q.  
Moments d'échanges entre l'équipe de recherche, l'équipe IOTA et les enseignants afin de présenter le projet et répondre aux questions relatives à l'expérimentation.

### Septembre - octobre 2023 : Tests d'évaluation de l'impact

Tests d'évaluation des compétences cognitives et non cognitives  
Série de tests pour les élèves à réaliser sur les plateformes [jeux-ludiques](https://jeux-ludiques.com) et Pix.

### Fin octobre 2023 : Tirage au sort des classes

#### Tirage au sort des classes en groupes de test et contrôle

Création de plusieurs groupes de classes au sein de l'expérimentation afin d'évaluer les impacts du projet au sein de classes ayant accès à IOTA cette année, d'autres, l'année prochaine.

### Novembre 2023 : Premières séances IOTA

Accès à la plateforme IOTA pour les groupes tests et séances hebdomadaires  
Les séances IOTA constituent le cœur de l'expérimentation et doivent être effectuées de manière hebdomadaire.

### Après les vacances de Noël 2023 : Jeux ludiques (2/4)

Réalisation de la seconde séance de jeux ludiques  
Séance d'évaluation d'impact de 15 à 30 minutes dans toutes les classes.

### Entre les vacances d'hiver et de Pâques 2024 : Jeux ludiques (3/4)

Réalisation de la troisième séance de jeux ludiques  
Séance d'évaluation d'impact de 15 à 30 minutes dans toutes les classes.

### 1ère semaine de juin 2024 : Jeux ludiques (4/4)

Réalisation de la dernière séance de jeux ludiques  
Séance d'évaluation d'impact de 15 à 30 minutes dans toutes les classes.

### 1ère semaine de juin 2024 : Test Pix (2/2)

Réalisation des seconds tests PIX  
Évaluation finale des compétences numériques dans les classes tests et témoins, afin de mesurer l'impact de la plateforme sur les compétences cognitives.

### 2ème semaine de juin 2024 : Retours d'expérience

Webinaires de fin d'expérimentation  
Moments d'échanges et de retours sur l'expérimentation.

