

## Participez au projet avec votre classe !

### Avant-propos

Le projet IOTA est une initiative totalement citoyenne et à but non lucratif.

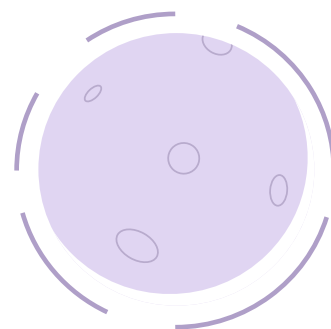
Le but est de contribuer à donner les outils nécessaires à la jeune génération pour pouvoir évoluer dans une société hyper connectée, où la fracture numérique peut être forte.

La plateforme IOTA vise à éveiller la curiosité et l'esprit critique des élèves, et à développer leur créativité grâce à diverses activités en lien direct avec le programme du cycle 3.

### Les principes

Collaboration, créativité, capacité à comprendre et à apprécier différentes perspectives, mais aussi empathie et altruisme, deviennent des traits clés.

1. Travailler en groupe
2. Évaluer et être évalué(e) par ses pairs
3. Apprendre par essai libre et par l'erreur
4. Être autonome et avancer à son propre rythme
5. Chercher les réponses et être créateur/créatrice



### Les valeurs

- Apprendre ensemble et mieux communiquer
- Favoriser l'autonomie des élèves
- Expérimenter une autre façon d'apprendre
- Montrer aux élèves les applications concrètes des acquis
- Lutter contre les inégalités sociales (du milieu et des genres) par l'équité

# L'expérimentation et son évaluation



## Les activités IOTA

Les activités sur la plateforme sont basées sur le CRCN (Cadre de Référence des Compétences Numériques) et divisées selon 3 branches :

- l'algorithmique pour stimuler et développer leur raisonnement logique
- la culture du numérique pour mieux comprendre internet et ses enjeux
- la création de contenu pour prendre en main les outils numériques de création



## L'évaluation de l'impact

L'évaluation des compétences non cognitives est réalisée via de la plateforme de jeux-ludiques.fr et a été réalisée par l'équipe de recherche indépendante dirigée par Camille Terrier (Université de Queen Mary) et Fanny Landaud (CNRS).

Cette évaluation vise à comprendre si le contenu que nous développons pour l'enseignement des sciences numériques et la méthode pédagogique que nous proposons contribuent au développement des apprentissages cognitifs et aux compétences non cognitives des élèves.

En vue de suivre l'évolution régulière des compétences des élèves, les élèves réaliseront 4 séances dédiées à l'évaluation de ces compétences au cours de l'année scolaire, afin d'en mesurer l'évolution.

Le Pix est un service public en ligne gratuit pour évaluer le niveau de maîtrise des connaissances et des compétences numériques. Il est accessible sur le lien suivant : <https://pix.fr/>. Cette plateforme nous permet, à travers un parcours adapté à IOTA, d'évaluer l'impact du projet IOTA sur les compétences numériques des élèves.

## Participation

Les premiers retours de l'expérimentation 2022-2023 sont très encourageants, les enseignants remarquent une amélioration des échanges entre élèves et valorisent l'accompagnement opérationnel et le support de l'équipe.

Vous souhaitez vous aussi participer au projet IOTA ? Inscrivez-vous ici : <http://projet-iota.fr/>

# Calendrier

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

### Mars - 19 novembre 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 - octobre 2023 : Webinaires de présentation

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 - 13 décembre 2023 - Tests techniques, formulaires et évaluations

Tests de compatibilité des appareils et d'évaluation des compétences élèves

Formulaire de consentement à faire signer par les parents.

Série de tests pour les élèves à réaliser sur les plateformes [jeux-ludiques](#) et Pix.

### 15 décembre 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, et d'autres, de contrôle, qui y auront accès l'année prochaine.

### 8 janvier - juin 2024 : Séances IOTA

Séances hebdomadaires sur la plateforme IOTA pour les groupes tirés au sort

*Les séances IOTA constituent le cœur de l'expérimentation et doivent être effectuées de manière hebdomadaire.*

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

Webinaires de fin d'expérimentation

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

