

Participez au projet avec votre classe !

Avant-propos

Le projet IOTA est une initiative totalement citoyenne et pro bono.

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.

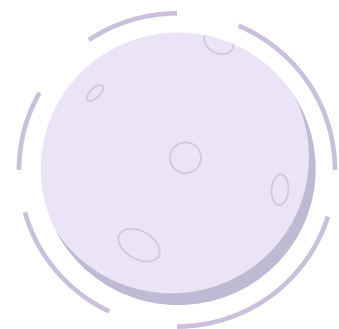
Les principes

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.



Timeline

Les étapes de la rentrée 2022-2023 pour les classes de CM1

- 
- Jun - octobre 2022 : Inscription**
Participation des enseignants volontaires au Projet IOTA et à son évaluation
Le formulaire d'inscription est disponible sur la plateforme !
 - Octobre 2022 : Tests techniques**
Tests techniques du matériel et des paramètres réseaux
Série de tests directement sur la plateforme afin de tester les différentes fonctionnalités de l'application.
 - 1ère semaine novembre 2022 : Présentation**
Présentation de la plateforme de jeux ludiques et F.A.Q.
Moments d'échanges entre l'équipe de recherche de Lausanne, l'équipe IOTA et les enseignants pour présenter le projet et répondre aux questions.
 - 2ème semaine novembre 2022 : Jeux ludiques (1/4)**
Réalisation de la première séance de jeux ludiques
Séance référence de 15 à 30 minutes dans toutes les classes tests et témoins.
 - 2ème semaine novembre 2022 : Tests PIX (1/2)**
Réalisation des premiers tests PIX
Évaluation et mesure de référence des compétences numériques dans les classes tests et témoins.
 - Dernière semaine novembre 2022 : Tirage au sort**
Attribution du type de classe aux enseignants, à savoir tests ou témoins
Groupe test qui utilise la plateforme de manière hebdomadaire. Les groupes tests et témoins effectuent tous deux l'ensemble des jeux ludiques.
 - Janvier à juin 2023 : Séances IOTA**
Réalisation des séances IOTA au cours de l'année à hauteur de 2h par semaine
Les séances IOTA constituent le coeur de l'expérimentation et doivent être effectuées de manière régulière.
 - Avant les vacances d'hiver 2023 : Jeux ludiques (2/4)**
Réalisation de la seconde séance de jeux ludiques
Séance de 15 à 30 minutes dans toutes les classes tests et témoins.
 - Avant les vacances de Pâques 2023 : Jeux ludiques (3/4)**
Réalisation de la troisième séance de jeux ludiques
Séance de 15 à 30 minutes dans toutes les classes tests et témoins.
 - 1ère semaine de juin 2023 : Jeux ludiques (4/4)**
Réalisation de la dernière séance de jeux ludiques
Séance de 15 à 30 minutes dans toutes les classes tests et témoins.
 - 1ère semaine de juin 2023 : Tests 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.

L'expérimentation et son évaluation

Les activités IOTA

Les activités sur la plateforme sont 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



Les jeux ludiques

L'évaluation des compétences non cognitives 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.

Cette évaluation est réalisée par le biais de la plateforme de jeux-ludiques.fr et a été réalisée par l'équipe de recherche indépendante de l'Université de Lausanne, dirigée par Camille Terrier.

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.

Les tests PIX

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 d'évaluer l'impact du projet IOTA sur les compétences numériques des élèves.

Participation

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