

# Présentation du projet IOTA et de son évaluation

Bienvenue à tous !

[Connexion >](#)

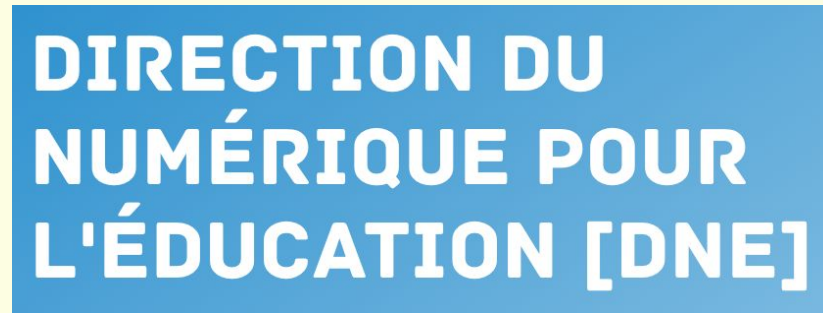
## Plan de la présentation :

1. IOTA et les parties prenantes
2. Présentation de la plateforme IOTA - Démo
3. Qu'entend-on exactement par "apprentissage entre pairs" ?
4. Premiers retours sur l'utilisation de IOTA
5. L'évaluation d'impact
6. Les sessions de jeux ludiques
  1. Dates des sessions
  2. Contenu des jeux
7. Les prérequis pour participer au projet IOTA

IOTA, un projet collaboratif

# Le projet IOTA

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

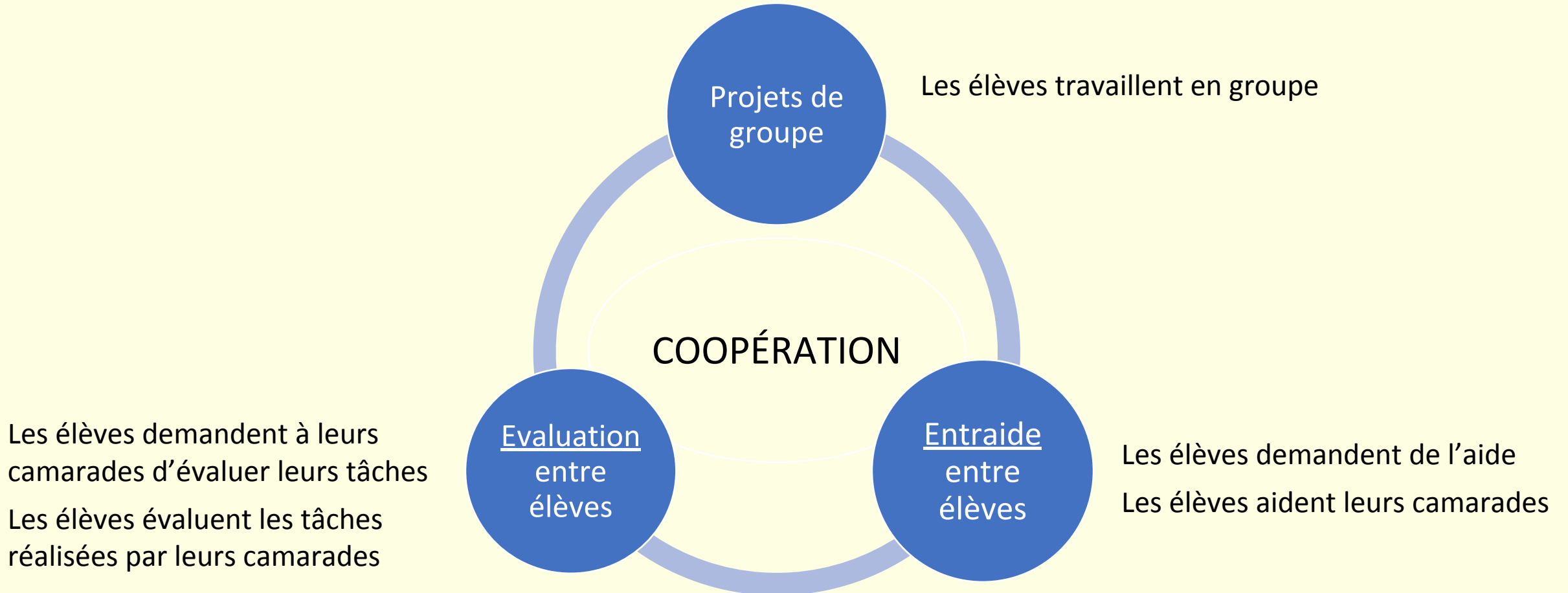


# Le projet IOTA

- 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)

Qu'entend-on exactement par  
“apprentissage entre pairs” ?

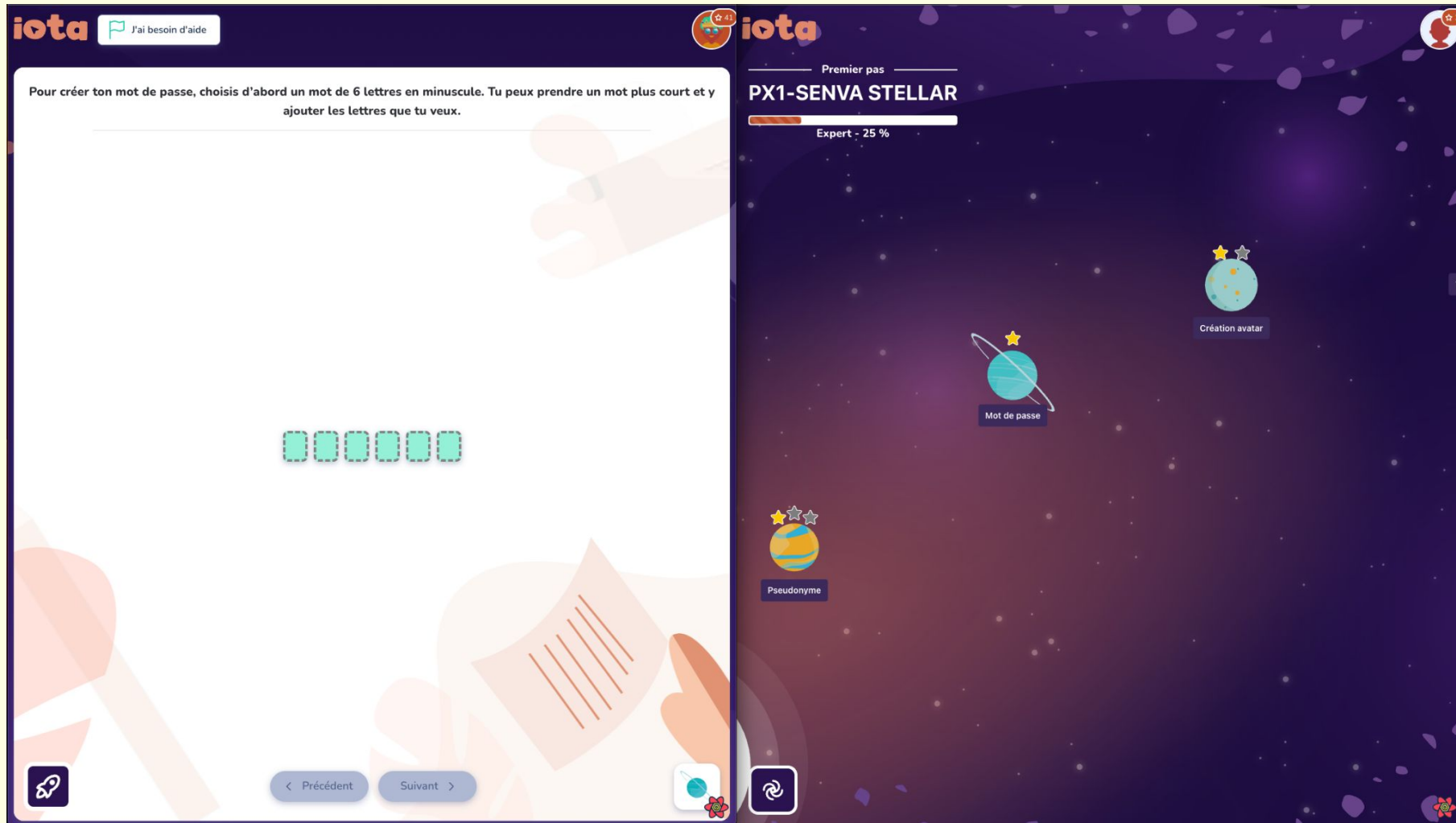
# Les trois piliers de la coopération dans IOTA



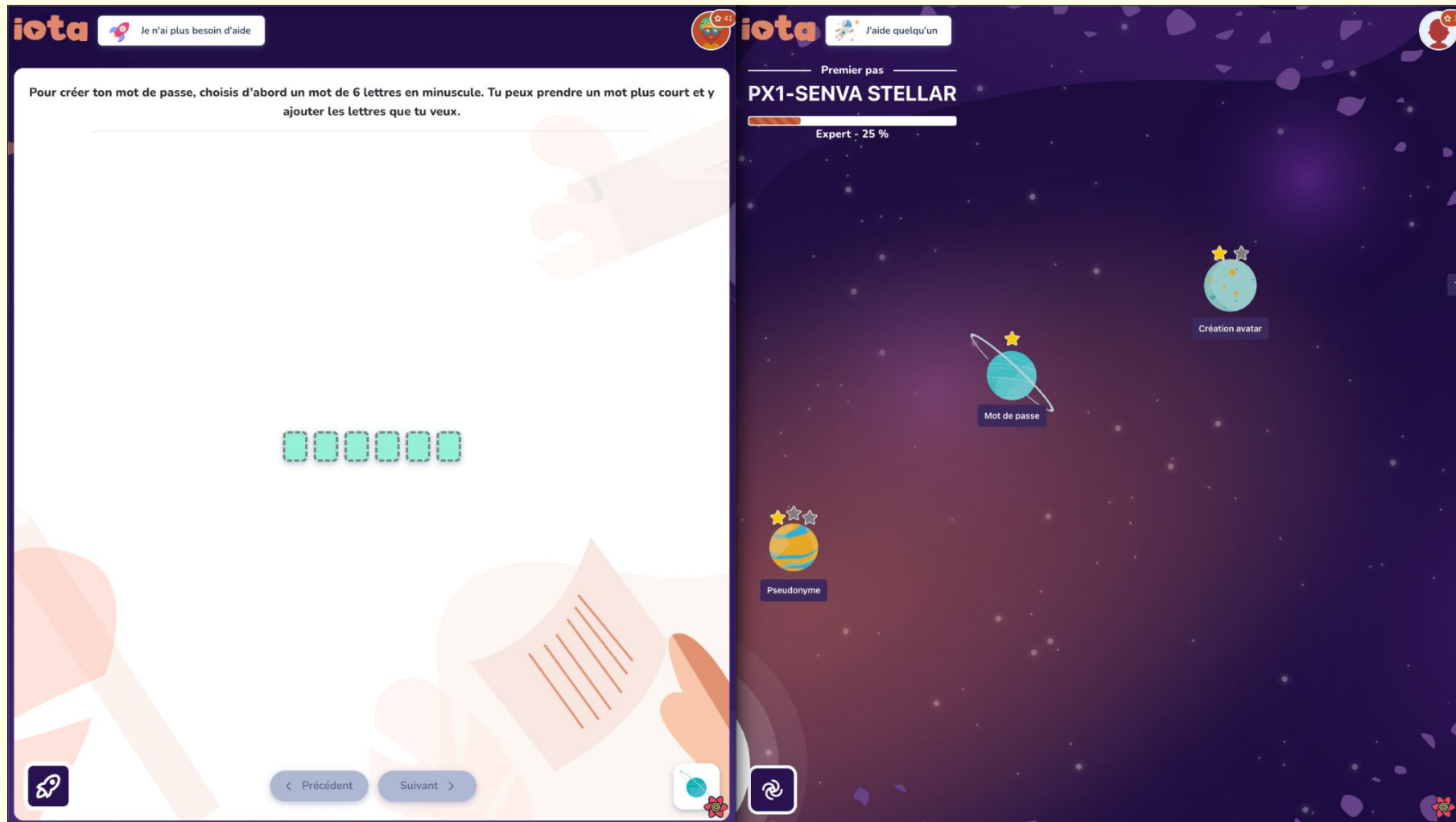
# Démonstration de la plateforme IOTA



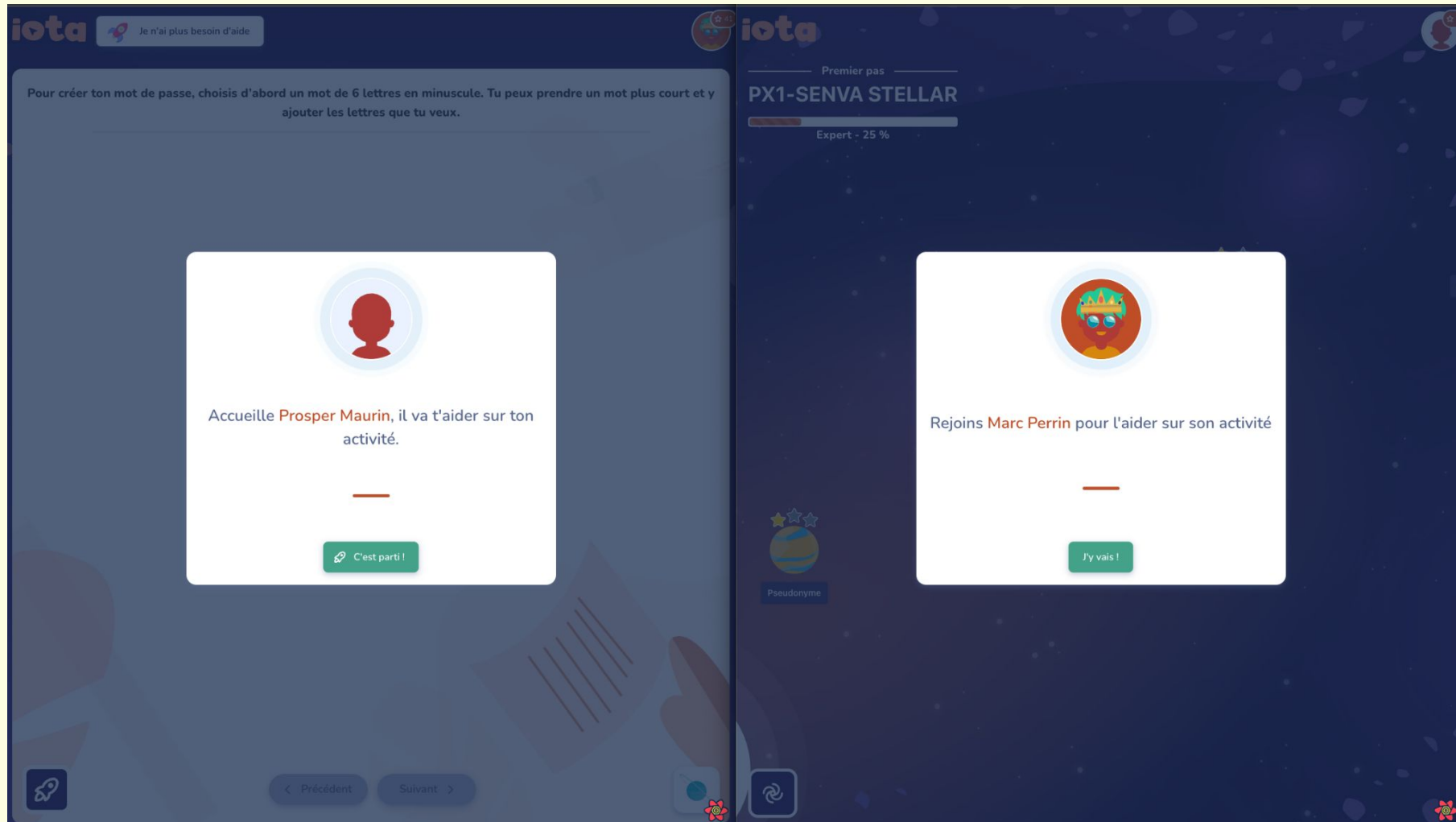
# L'entraide entre élèves : Illustration



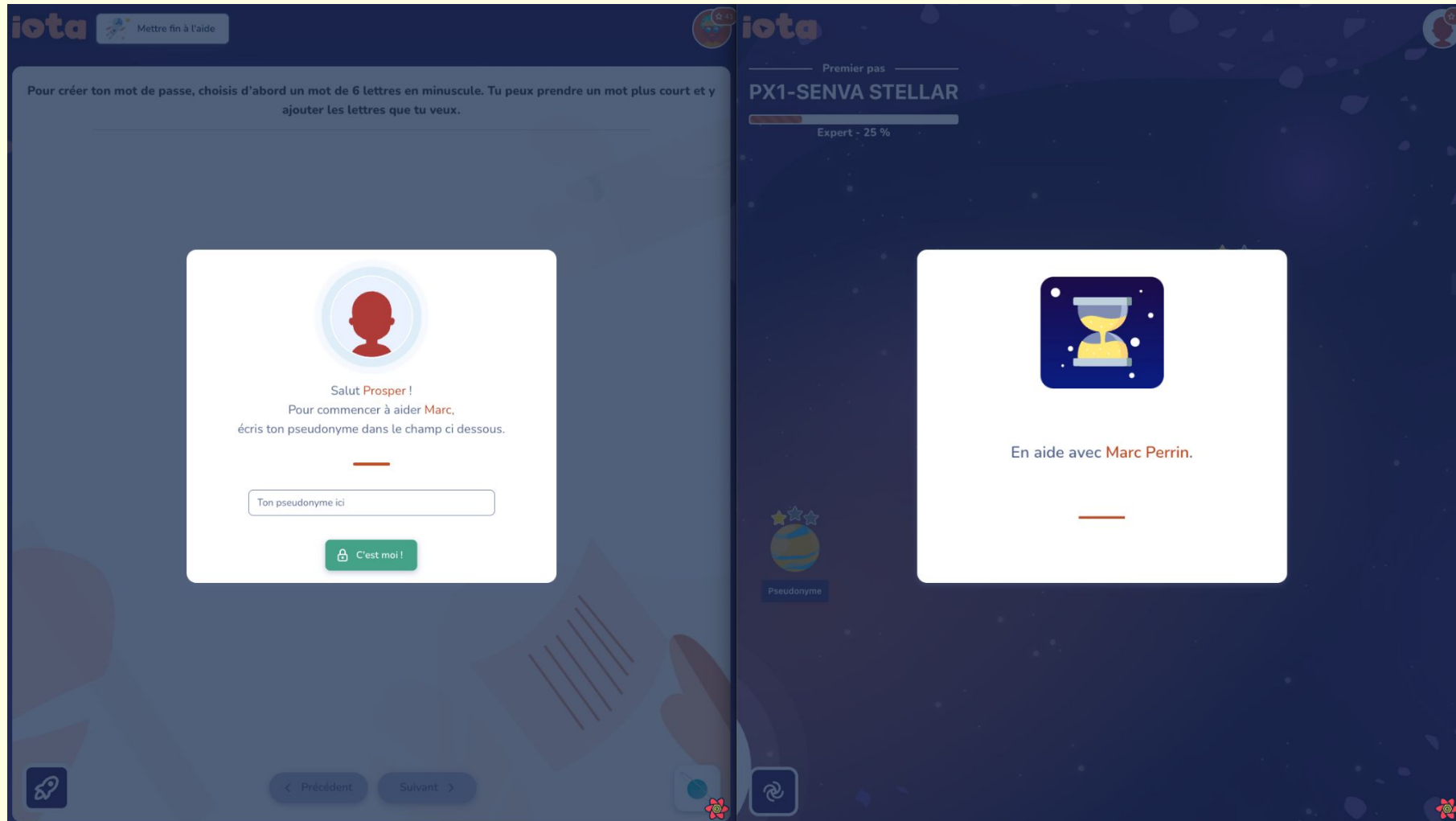
# L'entraide entre élèves : Illustration



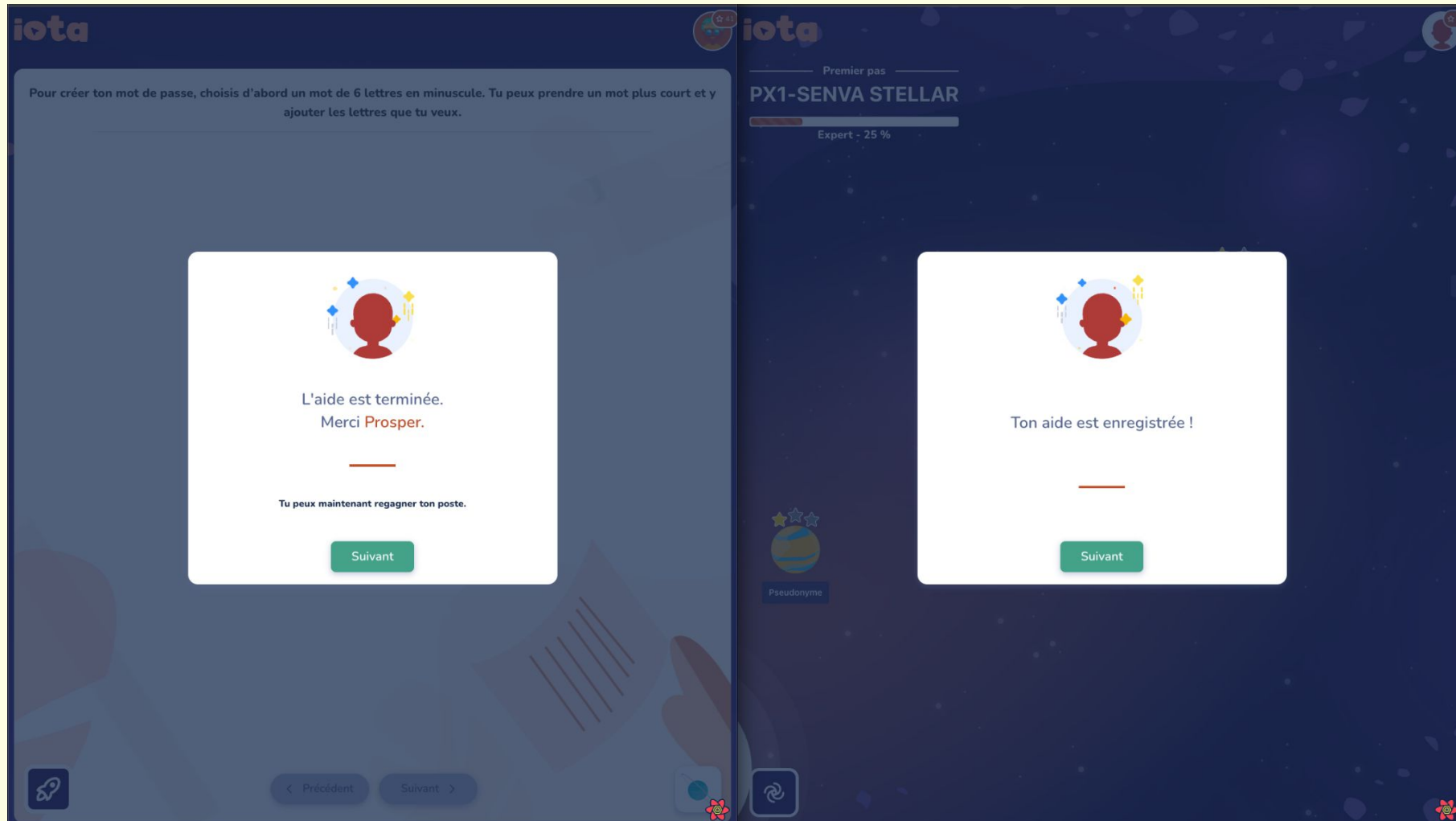
# L'entre-aide entre élèves : Illustration



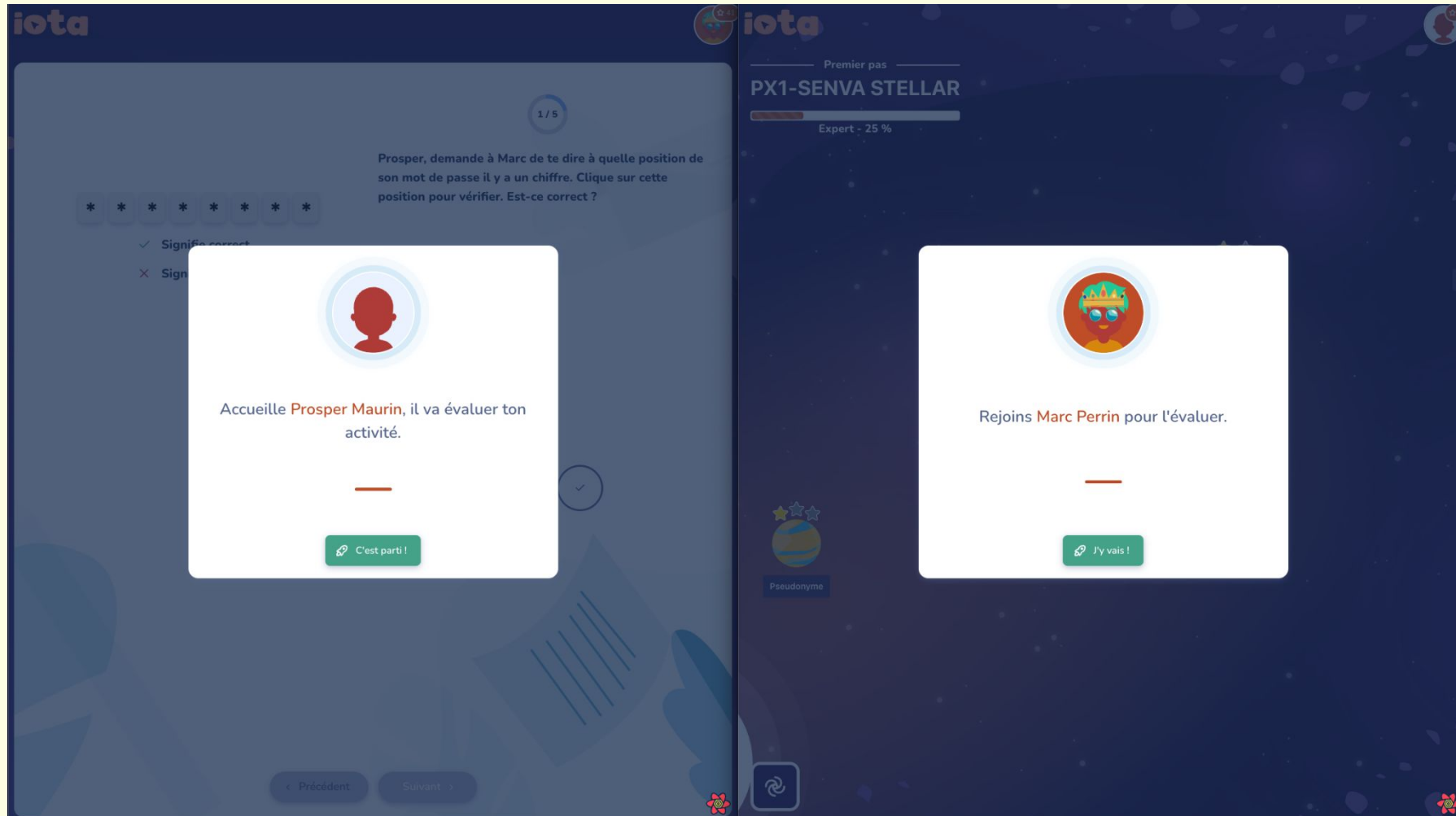
# L'entre-aide entre élèves : Illustration



# L'entre-aide entre élèves : Illustration



# Les évaluations entre pairs : Illustration



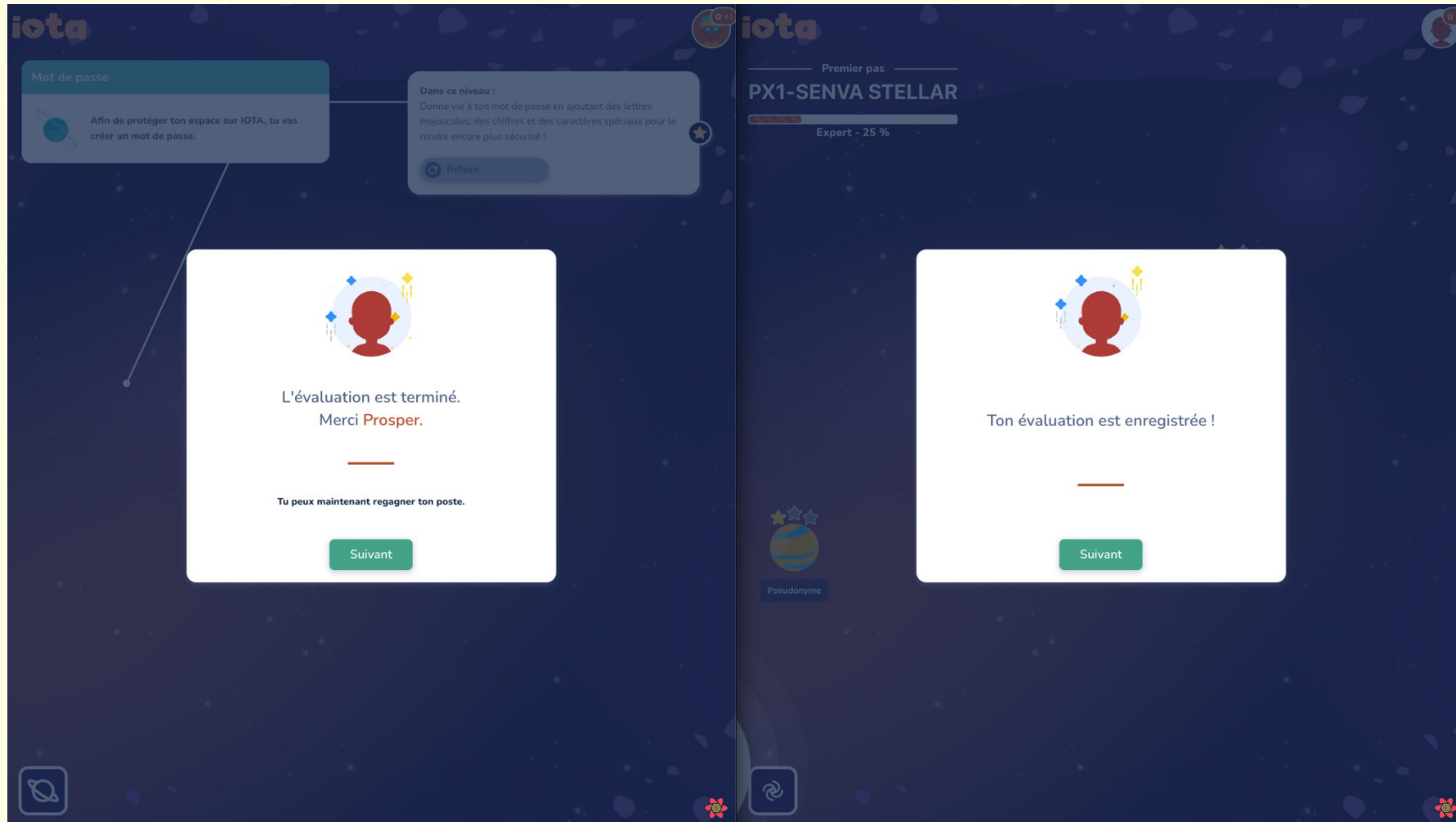
# Les évaluations entre pairs : Illustration

The image displays two screenshots from the Iota platform, illustrating peer evaluation.

**Left Screenshot:** Shows a quiz question. The Iota logo is in the top left. A progress indicator shows "1/5". The question text is: "Prosper, demande à Marc de te dire à quelle position de son mot de passe il y a un chiffre. Clique sur cette position pour vérifier. Est-ce correct ?". Below the question is a row of eight asterisks representing password positions. A legend indicates: "✓ Signifie correct" and "✗ Signifie incorrect". At the bottom, there are "Précédent" and "Suivant" buttons.

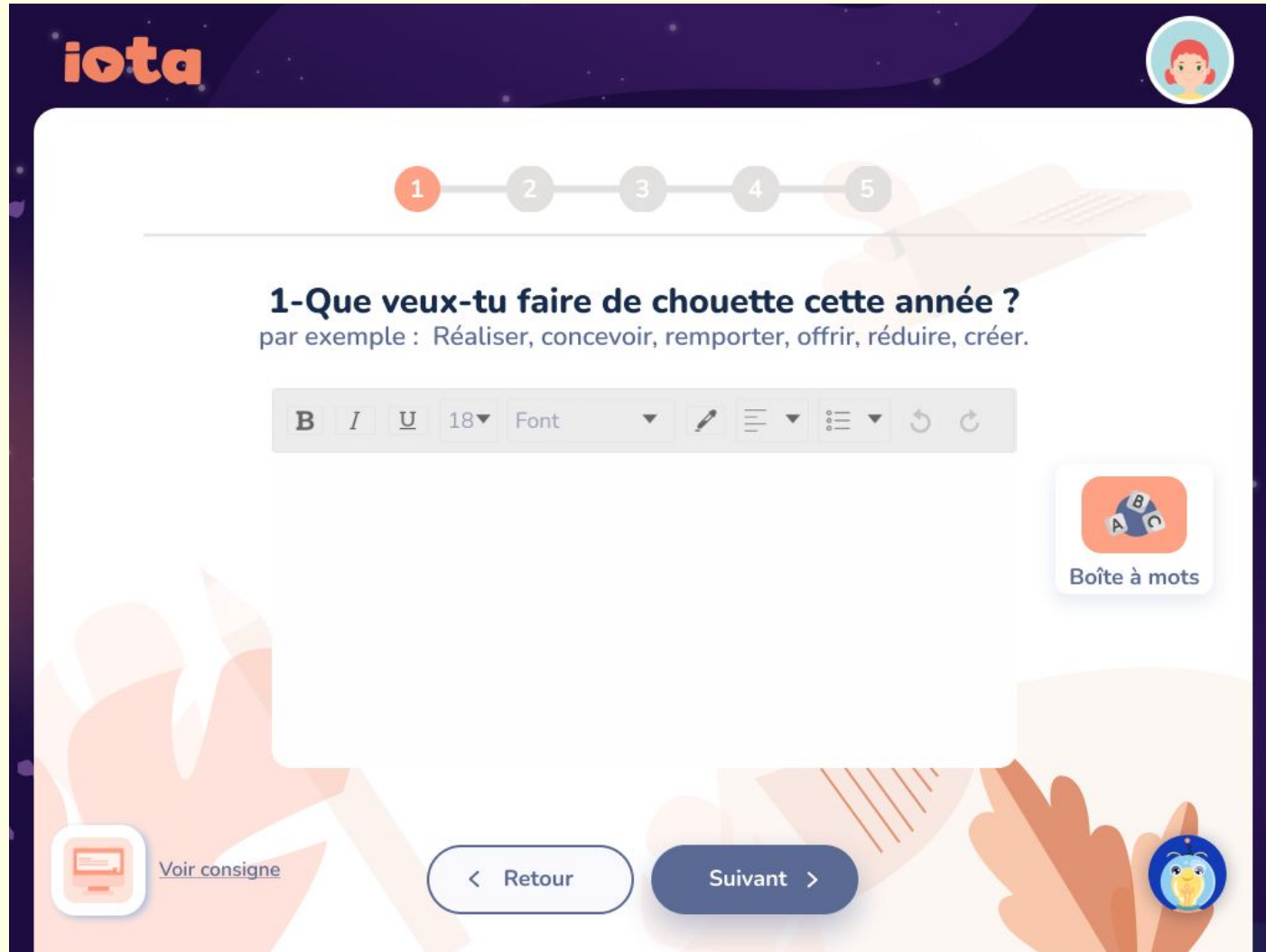
**Right Screenshot:** Shows a peer evaluation card. The Iota logo is in the top left. The card title is "Premier pas PX1-SENVA STELLAR" with a progress bar and "Expert - 25 %". The card features an hourglass icon and the text "En évaluation avec Marc Perrin." Below the card is a "Pseudonyme" label with a globe icon and a refresh button.

# Les évaluations entre pairs : Illustration





# Les projets de groupe: Illustration

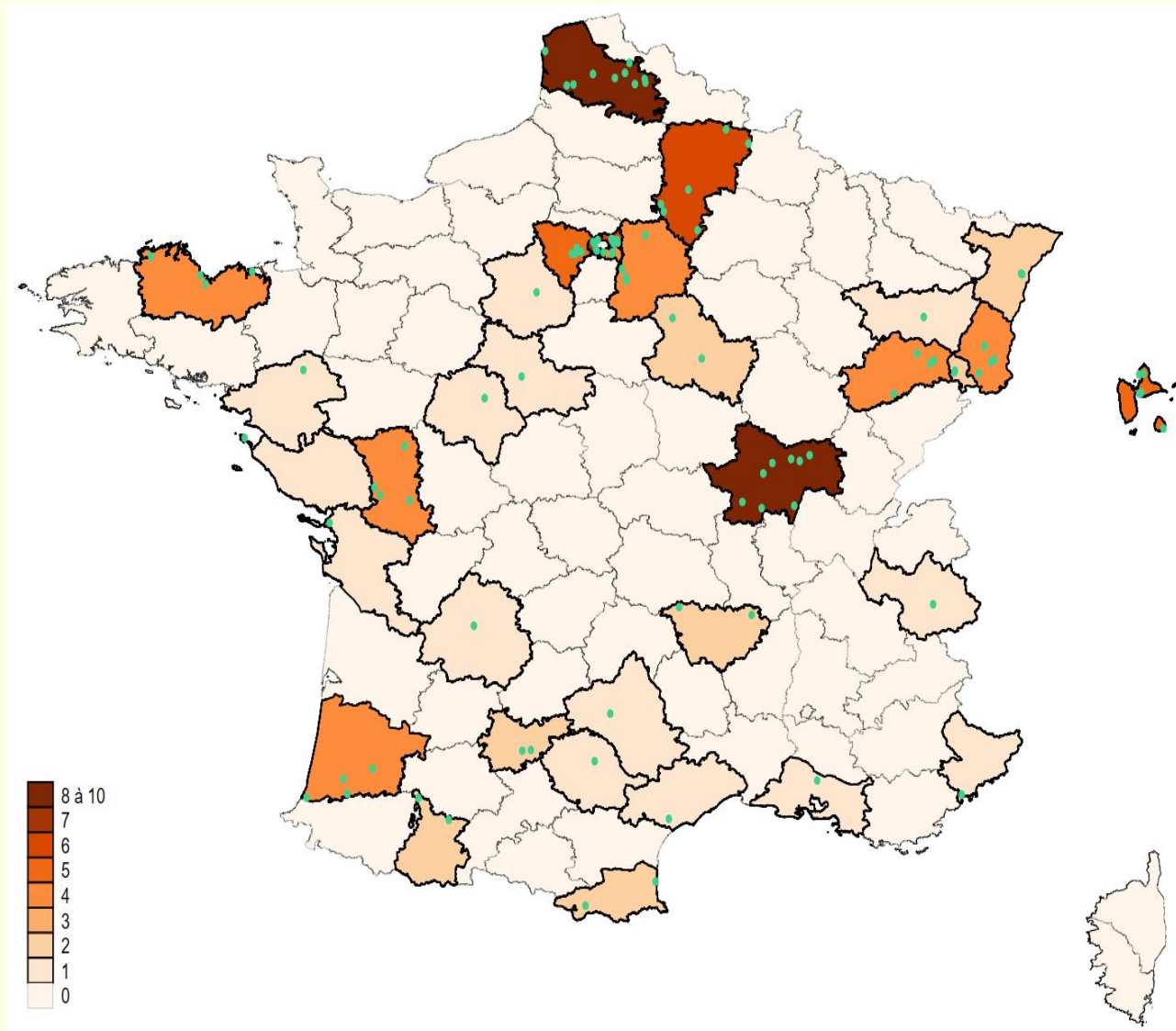


The screenshot shows the Iota platform interface for a group project. At the top left is the 'iota' logo. At the top right is a circular profile picture of a girl. Below the logo is a progress bar with five steps, where the first step is highlighted in red. The main heading is '1-Que veux-tu faire de chouette cette année ?' followed by the example text 'par exemple : Réaliser, concevoir, remporter, offrir, réduire, créer.' Below this is a rich text editor toolbar with buttons for bold (B), italic (I), underline (U), font size (18), font color (Font), text color, bulleted list, numbered list, undo, and redo. To the right of the editor is a 'Boîte à mots' (Word Bank) icon with the letters A, B, and C. At the bottom left is a 'Voir consigne' (View instructions) button. At the bottom center are 'Retour' (Back) and 'Suivant' (Next) buttons. At the bottom right is a small circular icon of a penguin.

IOTA :

Les premiers retours

# Premiers retours sur l'utilisation de IOTA



124 classes ont participé au projet IOTA pendant l'année scolaire 2022-2023

# Premiers retours sur l'utilisation de IOTA

“ Plus de coopération et d'échanges entre les élèves. ”

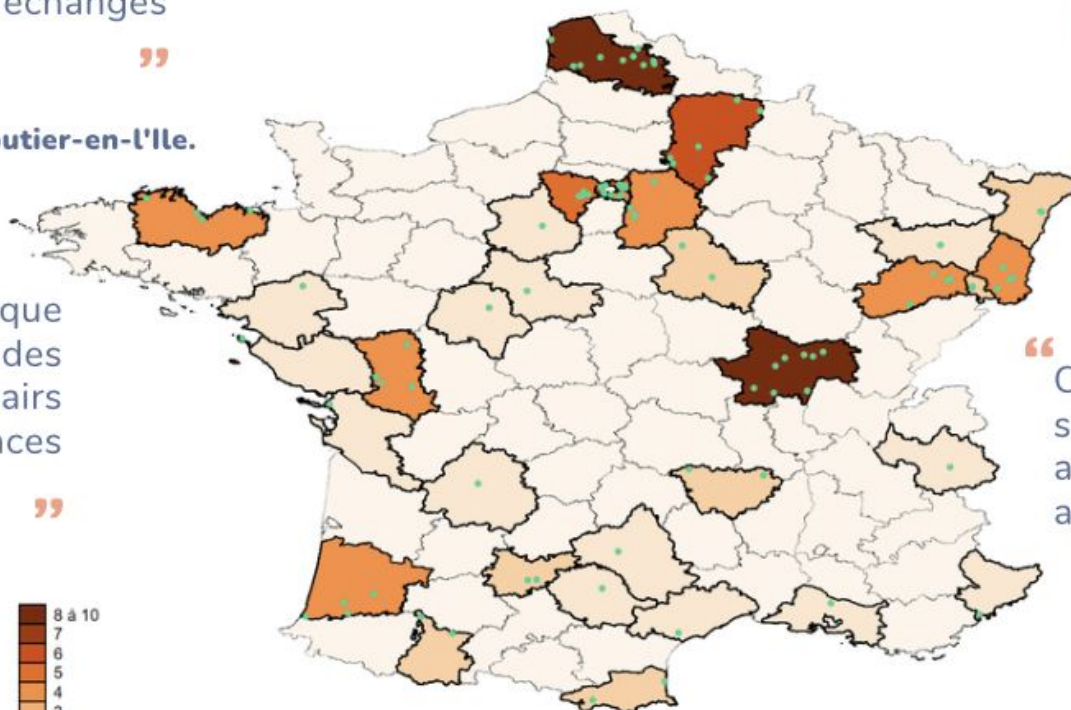
**Mme Houzeau,**  
**École Richer - Noirmoutier-en-l'Île.**

“ Le fait que tous les élèves quelque soit leur niveau profitent de l'aide des autres. L'autoévaluation par ses pairs favorise le gommage des différences de niveau. ”

**M. Grillet,**  
**École Arc en ciel -**  
**La Séauve-sur-Semène**

“ Ils comprennent qu'ils ne peuvent pas progresser sans s'entraider. ”

**M. Spiegelhalter,**  
**École de l'Illberg - Mulhouse**



**Classes partenaires**

**2022-2023**

“ Je constate, notamment, que des élèves peu impliqués dans la vie de la classe se révèlent. ”

**Mme Pavard,**  
**École Jean Monnet - Clamart.**

“ Ce ne sont pas forcément les mêmes qui sont en réussite et capables d'aider les autres. C'est extra pour certains qui peuvent ainsi retrouver un peu de confiance. ”

**Mme Daubagna,**  
**École Felix Concaret - Tarnos.**

“ Les élèves sont plus à l'écoute entre eux. ”

**Mme Rippon,**  
**École Paul Langevin - Trappes.**

# L'évaluation d'impact

# L'évaluation d'impact

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

# L'évaluation d'impact

## Comment l'évaluation se déroule-t-elle ?

- 1. Des enseignants se portent volontaires** pour participer
- 2. Tirage au sort** de “classes IOTA” et “classes témoin” (Fin Octobre)
  - Classes IOTA : utilisent IOTA à partir de janvier
  - Classes témoins : pourront utiliser IOTA, mais à partir de septembre 2024
- 3. Nous mesurons l'évolution des compétences** des élèves dans les classes IOTA et les classes témoins
  - Les classes IOTA et les classes témoin participent à 3 sessions de jeux ludiques au cours de l'année scolaire.
  - La première session a lieu avant le tirage au sort (Sept/Oct).

# L'évaluation d'impact

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

1. Large nombre d'enseignants volontaires

Nécessaire pour mener des analyses statistiques précises.

2. Les classes IOTA et témoin participent toutes aux premières séances de jeux ludiques.

3. Participation jusqu'au bout, quelle que soit l'issue du tirage au sort.

**Nous sommes très reconnaissants de votre aide pour recruter des enseignants volontaires !**



# Les sessions de jeux ludiques

- Trois sessions de jeux ludiques (20 – 30 minutes)
- Dates:
  - Date 1 : De mi-Septembre à mi-October
  - Date 2 : Entre les vacances d'hiver et les vacances de pâques 2024
  - Date 3 : De mi-Mai à mi-Juin 2024

# Les sessions de jeux ludiques

- Contenu des tests: les compétences non-cognitives

Nous restons volontairement vagues sur le contenu

**On te donne quatre pièces comme celles-ci.**



Précédent

Suivant

**Tu dois décider combien de pièces tu gardes en les mettant dans ta tirelire personnelle.**

Tirelire personnelle



Précédent

Suivant

**Et tu dois décider aussi combien de pièces tu mets dans cette tirelire commune.**

Tirelire commune



Précédent

Suivant

**Mets les pièces dans ta tirelire personnelle ou dans la tirelire commune.**



**Tirelire perso**



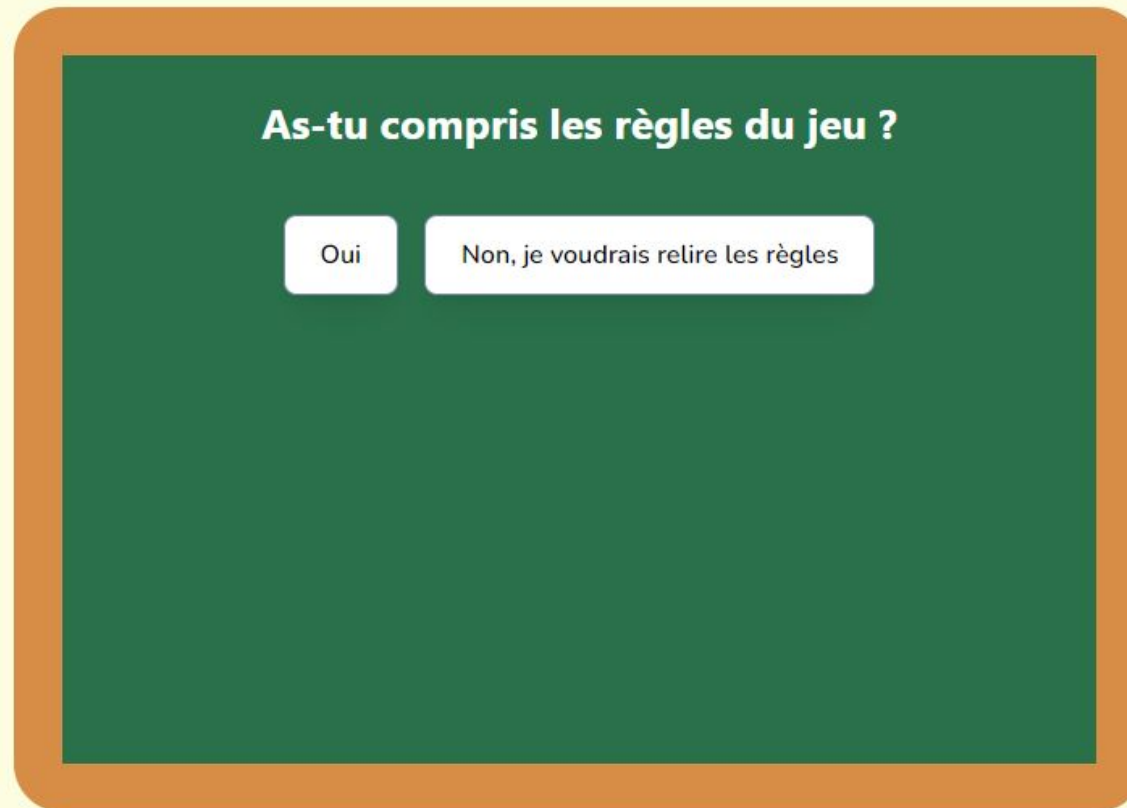
**Tirelire commune**



- Toutes les instructions

- Contiennent des exemples

- Sont suivies de phases d'essai que les élèves peuvent répéter autant de fois qu'ils le souhaitent



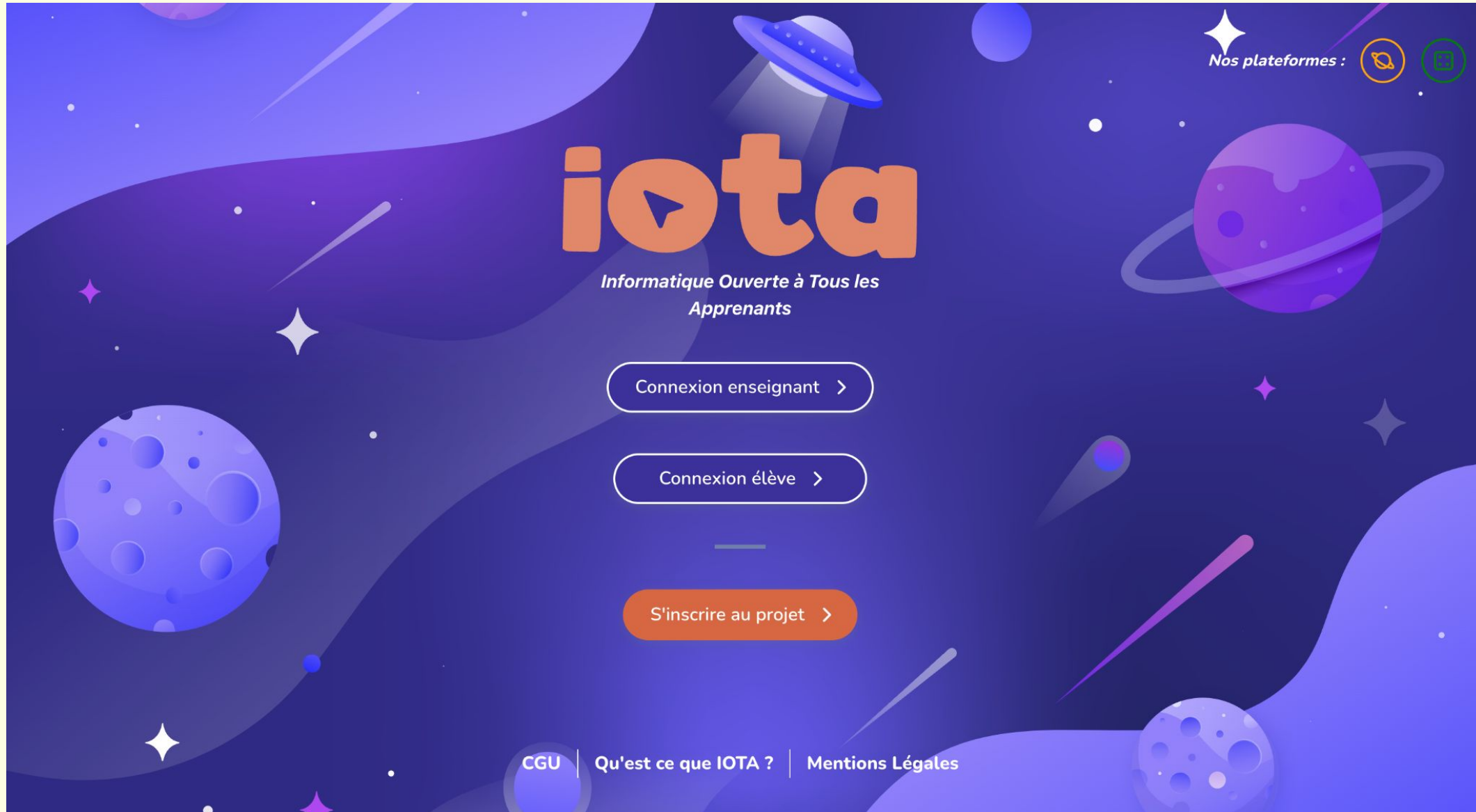
Prérequis pour participer à  
l'évaluation d'impact  
(très important !)



# Prérequis pour participer au projet IOTA

- Disposer d'une connexion internet stable.
- Disposer de matériel informatique (ordinateurs ou tablettes) pour au moins un élève sur deux.
- Diffuser et récupérer le consentement des parents d'élèves (pour une collecte et un traitement des données conforme au RGPD).
- Prévoir des créneaux de 45 minutes par semaine pour réaliser régulièrement des séances IOTA.

Pour s'inscrire : <https://projet-iota.fr/>



# Questions

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

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