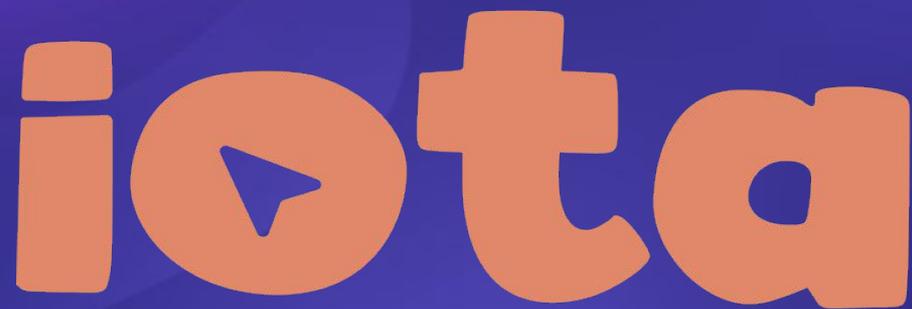


iota



iota

Informatique Ouverte
à Tous les Apprenants

iota

• Une collaboration tripartite

Un projet soutenu par
le Ministère de
l'Éducation Nationale

**DIRECTION DU
NUMÉRIQUE POUR
L'ÉDUCATION [DNE]**



**LE CONSEIL SCIENTIFIQUE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
AU SERVICE DE LA
COMMUNAUTÉ ÉDUCATIVE**



Un projet évalué
scientifiquement par une
équipe de recherche
experte en évaluation
d'impact et mesure des
compétences
non-cognitives



Une plateforme conçue par l'École 42



Plateforme d'apprentissage du numérique entre pairs



- Une plateforme clé en main pour les classes de cycle 3
- Un univers gamifié pour un apprentissage ludique
- Compétences du CRCN : culture du numérique, pensée algorithmique, programmation et création de contenus
- Une méthode d'apprentissage basée sur le peer-learning



Conception pédagogique basée sur le CRCN

5 domaines
16 compétences
8 niveaux de maîtrise
Cadre européen le DIGCOMP
Toutes les disciplines concernées

CRCN

- 1.1. Mener une recherche et une veille d'informations
- 1.2. Gérer des données
- 1.3. Traiter des données

Domaine 1 :
Information et données

D1

- 2.1. Interagir
- 2.2. Partager et publier
- 2.3. Collaborer
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique

Domaine 2 :
Communication et collaboration

D2

- 3.1. Développer des documents textuels
- 3.2. Développer des documents multimédia
- 3.3. Adapter les documents à leur finalité
- 3.4. Programmer

Domaine 3 :
Création de contenus

D3

- 4.1. Sécuriser l'environnement numérique
- 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée
- 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

Domaine 4 :
Protection et sécurité

D4

- 5.1. Résoudre des problèmes techniques
- 5.2. Evoluer dans un environnement numérique

Domaine 5 :
Environnement numérique

D5



Développement de compétences transversales et psychosociales

- Lecture de différents registres d'écriture
- Culture numérique / EMI
- Logique / résolution de problèmes
- Coopération / règles de vie dans la classe

“L’aspect coopératif est très intéressant. J’ai noté que cela a permis d’observer des connexions entre élèves qui semblaient, au départ, assez éloignés les uns des autres.”

M. Sauthier, Ecole Gabriel et Lucienne Pommier



Une navigation en toute autonomie



Vikidia



Algorithmme Végétal



AlgoLight



Érudit Connecté



Graines en Pagaille



Moteur de Recherche



Exemple d'activité - Palier onboarding



Mot de passe :

- Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun
- Choisir et appliquer des mesures simples de protection de son environnement informatique
- Se connecter à un environnement numérique

Exemple d'activité - Culture numérique

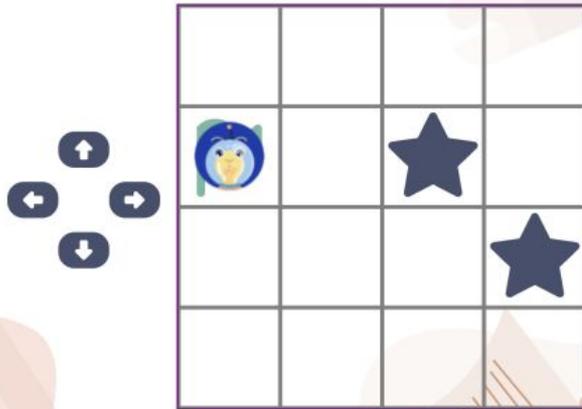


Vikidia :

- Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques
- Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche
- Lire et repérer des informations sur un support numérique

Exemple d'activité - Algorithmique

Utilise les flèches pour me diriger vers les étoiles afin de les allumer.



Algolight :

- Réaliser un programme simple
- Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples



Les deux piliers de la coopération

Evaluation
entre élèves

Entraide
entre élèves



L'entraide - Je demande de l'aide

The image shows two side-by-side screenshots from the Iota app. The left screenshot displays a help request interface. At the top left is the 'iota' logo and a button labeled 'J'ai besoin d'aide'. The main text reads: 'Pour créer ton mot de passe, choisis d'abord un mot de 6 lettres en minuscule. Tu peux prendre un mot plus court et y ajouter les lettres que tu veux.' Below this text is a horizontal line for input and a row of six empty green boxes. At the bottom, there are navigation buttons for 'Précédent' and 'Suivant', along with a rocket icon and a help icon. The right screenshot shows a progress screen for the 'Premier pas' (First step). The title is 'PX1-SENVA STELLAR' and the progress is 'Expert - 25 %'. The background is a dark space with stars and nebulae. Three icons are visible: a planet with a ring labeled 'Mot de passe', a planet with stars labeled 'Création avatar', and a planet with stars labeled 'Pseudonyme'. The 'iota' logo is at the top, and a profile icon is at the top right. Navigation icons are at the bottom.



L'entraide - J'aide un autre élève

Je n'ai plus besoin d'aide

Pour créer ton mot de passe, choisis d'abord un mot de 6 lettres en minuscule. Tu peux prendre un mot plus court et y ajouter les lettres que tu veux.

■ ■ ■ ■ ■ ■

[Précédent](#) [Suivant](#)

J'aide quelqu'un

Premier pas

PX1-SEVA STELLAR

Expert - 25 %

[Création avatar](#)

[Mot de passe](#)

[Pseudonyme](#)



L'entraide entre élèves

The image shows two side-by-side screenshots of the Iota app interface, illustrating the peer support process.

Left Screenshot:

- Header: **iota** with a button "Je n'ai plus besoin d'aide".
- Text: "Pour créer ton mot de passe, choisis d'abord un mot de 6 lettres en minuscule. Tu peux prendre un mot plus court et y ajouter les lettres que tu veux."
- Profile Card: A white card with a red silhouette icon. Text: "Accueille **Prosper Maurin**, il va t'aider sur ton activité." Below the text is a red progress bar and a green button labeled "C'est parti!".
- Bottom: Navigation buttons "Précédent" and "Suivant", and a rocket icon.

Right Screenshot:

- Header: **iota** with a profile icon.
- Text: "Premier pas" above the username **PX1-SENVA STELLAR**. Below the name is a progress bar and the text "Expert - 25 %".
- Profile Card: A white card with a colorful character icon. Text: "Rejoins **Marc Perrin** pour l'aider sur son activité." Below the text is a red progress bar and a green button labeled "J'y vais!".
- Bottom: A "Pseudonyme" icon with three stars and a globe, and a refresh icon.



L'entraide entre élèves

iota Mettre fin à l'aide

Pour créer ton mot de passe, choisis d'abord un mot de 6 lettres en minuscule. Tu peux prendre un mot plus court et y ajouter les lettres que tu veux.



Salut **Prosper** !
Pour commencer à aider **Marc**,
écris ton pseudonyme dans le champ ci dessous.

C'est moi !

Précédent Suivant

iota

Premier pas

PX1-SENVA STELLAR

Expert - 25 %



En aide avec **Marc Perrin**.

Pseudonyme

Précédent Suivant



L'évaluation entre élèves

The image displays two screenshots of the Iota application interface, illustrating the peer evaluation process.

Left Screenshot: Shows a task titled "Premier pas" with the activity "PX1-SENVA STELLAR". The progress bar indicates "Expert - 25%". A notification card is displayed, stating: "Accueille **Prosper Maurin**, il va évaluer ton activité." Below the notification is a green button labeled "C'est parti!".

Right Screenshot: Shows the same activity. A notification card is displayed, stating: "Rejoins **Marc Perrin** pour l'évaluer." Below the notification is a green button labeled "J'y vais!".

L'évaluation entre élèves

iota

1/5

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 ?

* * * * * * *

✓ Signifie correct
✗ Signifie incorrect

✕ ✓

← Précédent Suivant →

iota

Premier pas

PX1-SEVA STELLAR

Expert - 25 %

En évaluation avec **Marc Perrin**.

Pseudonyme



L'évaluation entre élèves

Mot de passe

Afin de protéger ton espace sur IOTA, tu vas créer un mot de passe.

Dans ce niveau :
Donne vie à ton mot de passe en ajoutant des lettres majuscules, des chiffres et des caractères spéciaux pour le rendre encore plus sécurisé !

Refaire

L'évaluation est terminée.
Merci Prosper.

Tu peux maintenant regagner ton poste.

Suivant

Premier pas

PX1-SENVA STELLAR

Expert - 25 %

Ton évaluation est enregistrée !

Suivant

Pseudonyme

>>

🏠

📅

👤

🕒

🔍

📄

📁

📄

MB



Nom
Beilles1

Prénom
Maxime

Pseudo
mbeilles1

Genre
♂

[modifier](#)

🏆 Activités

- 91 +

🎮 Expérience

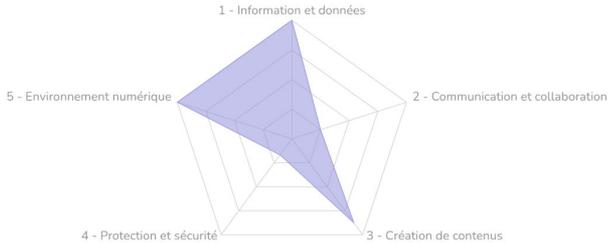
- 1400 +

🏠 Statut

Libre

[Débloquer](#)

Progrès Interactions Bulletin Compétences



[Télécharger le rapport](#)

[Télécharger le référentiel de compétences](#)

1 - Information et données

2 / 3

1.1 - Mener une recherche ou une veille d'information

0 / 1

1.2 - Gérer des données

2 - Communication et collaboration

abordé

2 / 2

2.4 - S'insérer dans un monde numérique

3 - Création de contenus

abordé

1 / 1

3.2 - Développer des documents visuels et sonores

abordé

4 / 4

3.4 - Programmer

4 - Protection et sécurité

abordé

1 / 1

4.1 - Sécuriser l'environnement numérique

0 / 2

4.2 - Protéger les données personnelles et la vie privée

0 / 1

4.3 - Protéger la santé le bien-être et l'environnement

5 - Environnement numérique

abordé

2 / 2

5.2 - Évoluer dans un environnement numérique





2022 / 2023

expérimentation menée dans 124 classes

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

M. Spiegelhalter,
École de l’Illberg - Mulhouse

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

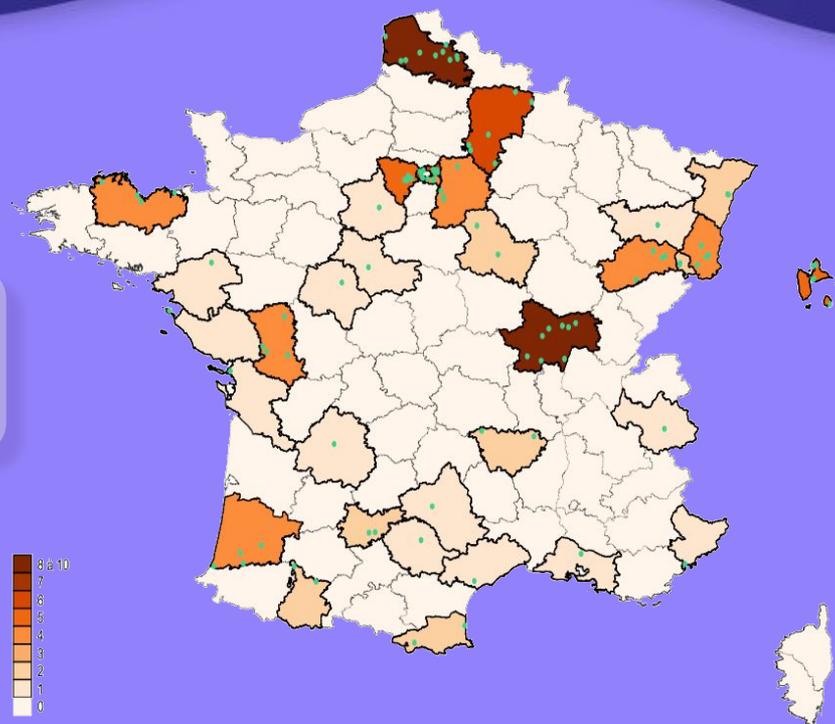
Mme Pavard,
École Jean Monnet - Clamart

“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 Daubagne,
École Félix Concaret - Tarnos

“ C’est une magnifique expérience ! Les élèves ont développé de nombreuses compétences. La preuve en est leurs résultats au permis internet de notre bassin (9,9 / 10 de moyenne = 1ère classe du bassin). Et surtout l’utilisation spontanée par les élèves de l’outil numérique pour des besoins pédagogiques. J’espère pouvoir continuer l’année prochaine !”

M. Grillet - École Arc-En-Ciel - La Séauve-sur-Semène





2022 / 2023

Les retours des enseignants

- *65% considèrent que IOTA a augmenté les interactions entre élèves.*
- *80% considèrent que IOTA a mené à des interactions plus diverses entre élèves.*
- *70% estiment que leurs élèves ont appris en utilisant IOTA.*
- *74% souhaitent continuer à utiliser IOTA.*
- *87% recommandent IOTA à leurs collègues.*



Evaluation d'impact

1. Enseignants volontaires pour participer à l'expérimentation
2. Tirage au sort de “classes IOTA” et “classes témoins”
 - *Classe IOTA ($\frac{2}{3}$) utilisent IOTA à partir de novembre 2023*
 - *Classe témoins ($\frac{1}{3}$) utilisent IOTA à la rentrée 2024*
3. Mesure de l'évolution des compétences des élèves
 - *Classe IOTA + classe témoins*
 - *3 sessions jeux ludiques (compétences non-cognitives)*
 - *2 sessions d'évaluation PIX (compétences numériques)*



Les prérequis



- Connexion internet stable
- Un ordinateur ou tablette par élève
- Consentement des parents
- Une séance IOTA de 45 minutes par semaine



Le calendrier 2023 / 2024

- Jusqu'au **29 octobre** : inscription au projet et webinaires
- Jusqu'au 24 novembre : étapes préliminaires
 - Création classe, tests techniques, consentement parents, jeux ludiques, PIX.
- Lundi 27 novembre : annonce des résultats du tirage au sort
- Du 27 novembre à fin juin : séances IOTA
- Mars/Avril : jeux ludiques #2
- Juin : jeux ludiques #3 et PIX #2



Aidez-nous à recruter 1000 classes !

<https://projet-iota.fr/>





Aidez-nous à recruter 1000 classes !

<https://projet-iota.fr/>

Sur le site, vous trouverez :

- Une vidéo de présentation du projet
- Les principes du projet
- Les compétences travaillées
- Les dates des webinaires
- Les dates d'inscription et le déroulé de l'année
- Les témoignages des enseignants
- Le lien d'inscription

iota

Une question ?

contact@projet-iota.fr

