

# IOTA

## Les différents prérequis avant de participer au projet

### Prérequis technique

Pour participer au projet IOTA, il est essentiel de vérifier préalablement que :

- Vous disposez d'une **connexion internet stable** (nécessaire à la réalisation du projet).
- Vous disposez de **matériel informatique** (ordinateur ou tablettes) pour au moins un **élève sur deux**.
- Vous avez mis à jour vos **appareils et navigateurs**.
- Les sites <https://projet-iota.fr> et <https://jeux-ludiques.fr> sont sur **liste blanche**, afin de les rendre accessible sur les appareils élèves.

### Prérequis pour l'évaluation

Afin de mener à bien l'expérimentation et l'évaluation de l'impact du projet, nous comptons sur vous, dans un premier temps, pour :

- Diffuser et récupérer le **consentement des parents d'élèves**.
- Effectuer les **tests techniques** afin de valider le matériel informatique (et s'assurer de la compatibilité).
- Effectuer les **tests d'évaluation d'impact** via la plateforme Pix et celle des jeux ludiques (conçus par l'équipe de recherche menée par Camille TERRIER et Fanny LANDAUD).

### Étapes préliminaires

- **Septembre 2023 : Partage des documents**  
Diffusion des fiches de consentements et des formulaires  
Transmission des recueils et des questionnaires liés à l'école, la classe et création de votre classe.
- **Septembre 2023 : Tests techniques**  
Tests techniques du matériel et des paramètres réseaux  
Série de tests afin de tester la compatibilité du matériel informatique.
- **Septembre - octobre 2023 : Tests d'évaluation de l'impact**  
Tests d'évaluation des compétences cognitives et non cognitives  
Série de tests des compétences élèves.
- **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.

