

# pix+ Édu

## Pix+ Édu

## Guide utilisateur



**MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



Financé par  
l'Union européenne  
NextGenerationEU

# Introduction

- **Le dispositif Pix+ Édu** vise à renforcer la culture numérique des enseignants et personnels d'éducation. Il est constitué d'un parcours d'auto-positionnement, et de formations en ligne et/ou en présentiel pour accompagner la montée en compétences.
- Les **compétences numériques transversales et professionnelles** attendues sont définies dans le [cadre de référence des compétences numériques pour l'éducation](#) (CRCN-Édu), inspiré du DigCompEdu.
- **Le parcours d'auto-positionnement Pix+ Édu** est un parcours en ligne conçu pour découvrir le dispositif Pix+ Édu, se situer dans la maîtrise des compétences numériques pour l'éducation, et accéder à des ressources de formation.
- Ce parcours est mis à votre disposition **sur la base du volontariat**.
- À l'issue de votre parcours, vous avez la **possibilité de partager vos résultats** avec les équipes académiques. Ce partage leur permet de vous proposer une **offre de formation et un accompagnement au plus près de vos besoins**.

# Un dispositif au service de la montée en compétences



## AUTO-POSITIONNEMENT

Un **parcours d'auto-positionnement** \* pour vous situer dans la maîtrise des compétences numériques pour l'éducation et vous proposer un accompagnement adapté.

*Retrouvez en annexe le détail des compétences et des sujets ciblés.*

## MONTÉE EN COMPÉTENCES

**Auto-entraînement sur Pix :** dimension apprenante des tests et visualisation de tutoriels.

**Accompagnement adapté en académie.**

# Modalités du parcours d'auto-positionnement Pix+ Édu



Il comporte en moyenne  
**40 questions**  
(proposées par un  
algorithme adaptatif, leur  
nombre et leur difficulté  
varient en fonction des  
réponses apportées).



**1h à 2h** sont nécessaires  
pour le réaliser. Vous  
pouvez **suspendre et**  
**reprendre** le parcours à  
tout moment.



Il se concentre sur  
**les compétences**  
**numériques transversales**  
**et professionnelles**. Il  
permet d'effectuer  
rapidement  
un premier auto-  
positionnement.

# Sommaire

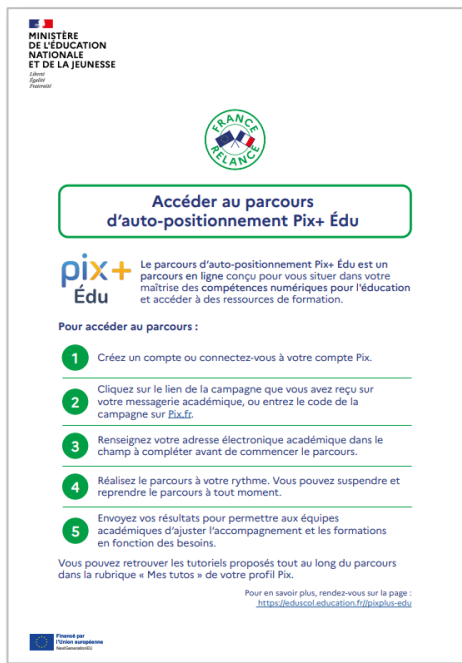
1. Accéder au parcours d'auto-positionnement
  2. Commencer le parcours
  3. Aller plus loin...
- 
- A decorative graphic in the bottom right corner of the slide, consisting of a cluster of hexagons. Some hexagons are solid light orange, while others are outlined in white. The pattern is arranged in a roughly triangular shape, with the top hexagon being a white outline, the middle row having two white outlines, and the bottom row having three white outlines.




# 1. Accéder au parcours

# J'accède au parcours via un code campagne

## Fiche pratique



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE  
L'État  
Seine  
Normandie



**Accéder au parcours d'auto-positionnement Pix+ Édu**

**pix+** Le parcours d'auto-positionnement Pix+ Édu est un parcours en ligne conçu pour vous situer dans votre maîtrise des compétences numériques pour l'éducation et accéder à des ressources de formation.  
**Édu**

Pour accéder au parcours :

- 1 Créez un compte ou connectez-vous à votre compte Pix.
- 2 Cliquez sur le lien de la campagne que vous avez reçu sur votre messagerie académique, ou entrez le code de la campagne sur [pix.fr](https://pix.fr).
- 3 Renseignez votre adresse électronique académique dans le champ à compléter avant de commencer le parcours.
- 4 Réalisez le parcours à votre rythme. Vous pouvez suspendre et reprendre le parcours à tout moment.
- 5 Envoyez vos résultats pour permettre aux équipes académiques d'ajuster l'accompagnement et les formations en fonction des besoins.

Vous pouvez retrouver les tutoriels proposés tout au long du parcours dans la rubrique « Mes tutos » de votre profil Pix.  
Pour en savoir plus, rendez-vous sur la page : <https://pix.education.fr/pix/accueil>

Financé par l'Union européenne

J'accède au parcours via **un lien d'accès direct** ou un **code campagne spécifique** à partir duquel je peux, si je le souhaite, initier mon parcours **via le site <https://pix.fr/>**

Si toutefois je n'ai pas reçu le mail avec ces informations, je peux **recupérer l'accès à la campagne** auprès des équipes académiques.

Pour prendre part à ce parcours, je dois **créer un compte Pix** si je n'en dispose pas déjà.

# Je crée un compte Pix ou me connecte à un compte existant

Je n'ai pas de compte Pix : je m'inscris en renseignant les différents champs.



The image shows a registration form for the Pix platform. At the top, the Pix logo is displayed. Below it, the text 'Inscrivez-vous' is followed by a link 'ou connectez-vous à votre compte' which is highlighted with a green box and a green arrow pointing to the right. Below this, a note states 'Tous les champs sont obligatoires.' The registration form itself is enclosed in a green border and contains the following fields: 'Prénom', 'Nom', 'Adresse e-mail' (with the example 'ex: nom@exemple.fr'), and 'Mot de passe' (with the requirement '8 caractères minimum, dont une majuscule, une minuscule et un chiffre'). At the bottom of the form, there is a checkbox for 'J'accepte les conditions d'utilisation et la politique de confidentialité de Pix' and a blue button labeled 'Je m'inscris'. A green arrow points from the text on the left to the registration form area.

Je possède déjà un compte Pix : je me connecte en cliquant ici.



# Je me connecte sur pix.fr et je saisis le lien d'accès direct ou le code de la campagne

J'utilise le lien d'accès direct ou le code campagne sur pix.fr.

Pour saisir le code, je me rends sur pix.fr et je clique sur « Entrer un code ».

1 <https://pix.fr/>

2 Entrer un code

3 Saisissez votre code

Ce code est un identifiant unique qui permet de démarrer un parcours ou d'envoyer votre profil.

FKYZDL621

Accéder au parcours


Qu'est-ce qu'un code parcours et comment l'utiliser ?

# Je renseigne mon adresse électronique académique

Avant de commencer le parcours, je suis invité à renseigner **mon adresse électronique académique**.

## Avant de commencer

L'organisateur a besoin de l'information ci-dessous pour pouvoir vous accompagner :



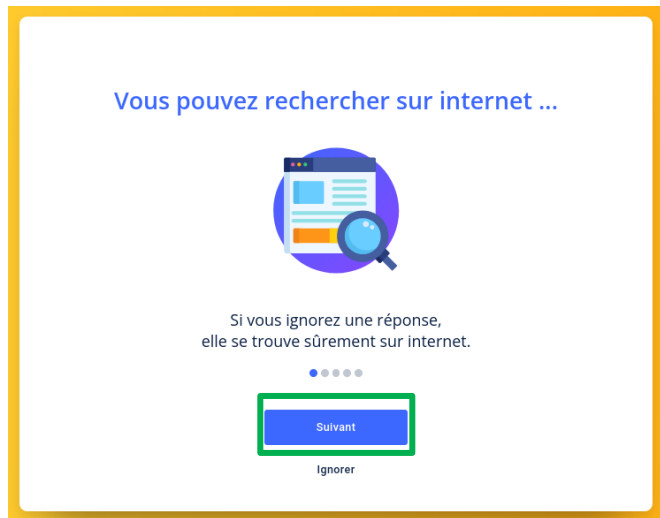
Adresse électronique académique

Annuler

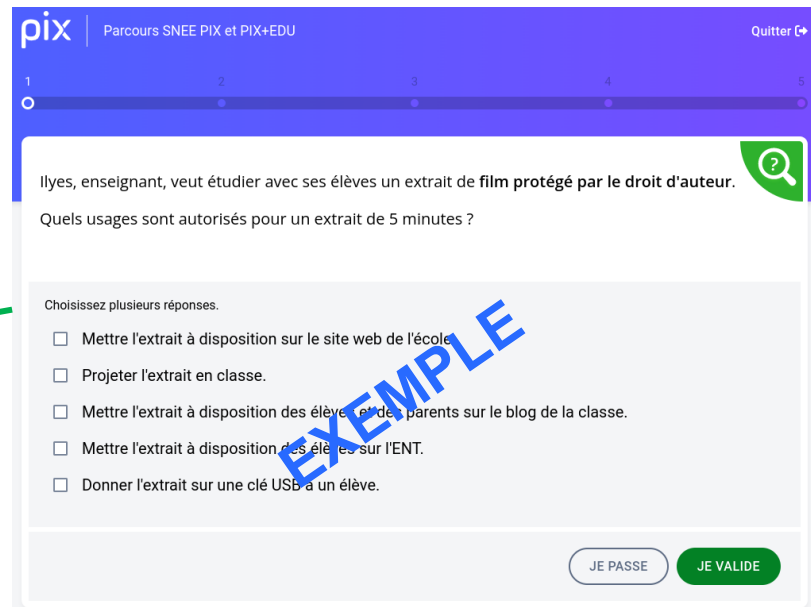


## 2. Commencer le parcours

# Je passe une série d'épreuves adaptées à mon niveau (1/2)



Un didacticiel m'accompagne dans la découverte de l'outil.



Je peux commencer à réaliser les épreuves.

# Je passe une série d'épreuves adaptées à mon niveau (2/2)

Tout au long du parcours, je suis accompagné par des **bulles explicatives**.

Plusieurs modalités de réponse sont **proposées** : texte, nombre, choix multiple, défi à réaliser...

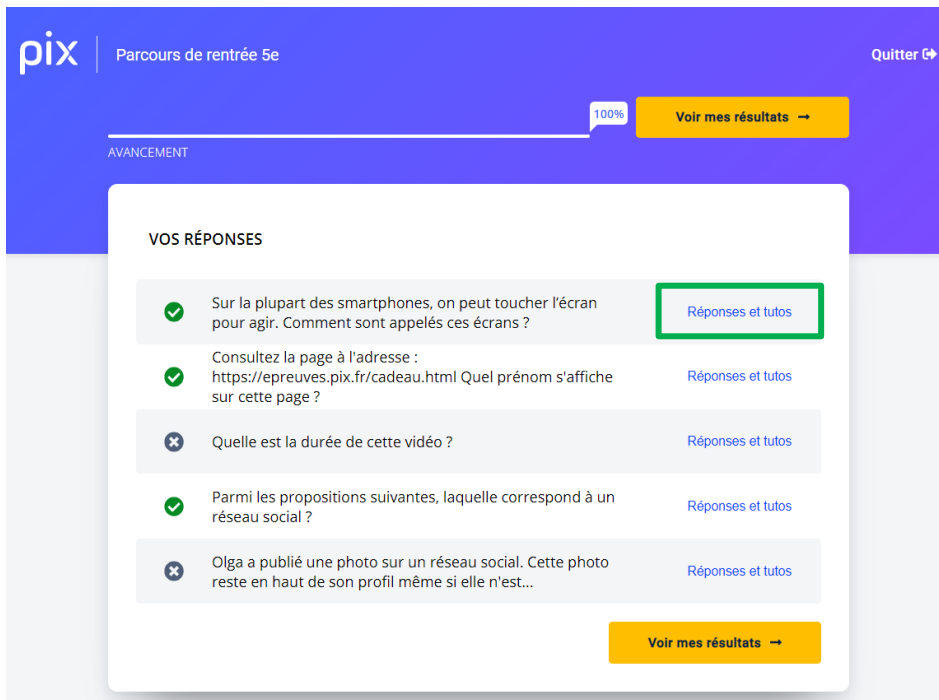
The screenshot shows the PIX assessment interface. At the top, the 'pix' logo and 'Parcours SNEE PIX et PIX+EDU' are visible. A progress bar at the top indicates the current question is 1 out of 3. A 'Quitter' button is in the top right. A 'Mode Libre' pop-up window is centered, stating: 'Mode Libre. Vous êtes libre d'utiliser internet ou des applications pour répondre à cette question.' with a 'J'ai compris' button. Below the pop-up, the question text reads: 'Mélina, enseignante, s'est rendue sur le portail du numérique enseignants du premier degré. Elle a trouvé un article de niveau cycle 3 en histoire-géographie partagé par l'académie d'Orléans-Tours.' Two text input fields are provided: 'Quel est le nom de ce portail ?' and 'Quel est le titre de cet article ?'. At the bottom, there are two buttons: 'JE PASSE' and 'JE VALIDE'. A 'Signaler un problème' link is at the very bottom.

Pas le temps de finir ? Je peux **quitter le parcours à tout moment et y revenir** quand je le souhaite.

Je peux **passer les questions** auxquelles je n'ai pas la réponse.

# J'accède à des retours d'information toutes les 5 épreuves (1/2)

Je visualise mes réussites et je peux ensuite **accéder aux réponses et tutoriels** pour approfondir.



The screenshot shows the PIX interface for a 'Parcours de rentrée 5e' assessment. At the top, there is a '100%' progress indicator and a 'Voir mes résultats' button. Below this, the 'AVANCEMENT' section is visible. The main content area is titled 'VOS RÉPONSES' and contains a list of five questions. Each question is accompanied by a status icon (green checkmark for correct, grey 'x' for incorrect) and a 'Réponses et tutoriels' link. The first question, 'Sur la plupart des smartphones, on peut toucher l'écran pour agir. Comment sont appelés ces écrans ?', has its link highlighted with a green border. At the bottom right of the list, there is another 'Voir mes résultats' button.

pix | Parcours de rentrée 5e Quitter ↗

100% [Voir mes résultats →](#)

AVANCEMENT

VOS RÉPONSES

- ✓ Sur la plupart des smartphones, on peut toucher l'écran pour agir. Comment sont appelés ces écrans ? [Réponses et tutoriels](#)
- ✓ Consultez la page à l'adresse : <https://epreuves.pix.fr/cadeau.html> Quel prénom s'affiche sur cette page ? [Réponses et tutoriels](#)
- ✗ Quelle est la durée de cette vidéo ? [Réponses et tutoriels](#)
- ✓ Parmi les propositions suivantes, laquelle correspond à un réseau social ? [Réponses et tutoriels](#)
- ✗ Olga a publié une photo sur un réseau social. Cette photo reste en haut de son profil même si elle n'est... [Réponses et tutoriels](#)

[Voir mes résultats →](#)

# J'accède à des retours d'information toutes les 5 épreuves (2/2)

Je retrouve la **bonne réponse** à la question et je peux consulter, pour chaque question :

- des **conseils et astuces**,
- des recommandations de **tutoriels**.

NB. Je peux consulter les tutoriels pendant le parcours, et ultérieurement, à tout moment, dans la **rubrique « Mes tutos »**.

Austin doit changer le mot de passe de ses comptes Jardin & Sapins et Amazon (adresse mail : tintin92@yahoo.com, mot de passe : HelloCommentVasTu?).

Pour réussir la prochaine fois



Lorsque des bases de données fuient, les pirates essayent les couples d'identifiant et de mot de passe dévoilés, sur différents sites web... C'est pour ça qu'il est important de varier les mots de passe !

Comment se protéger après une fuite de données ?

France Num · Jean-Luc Raymond · page · une minute



Ces liens vers les tutos ont été proposés par des utilisateurs de Pix.

Pour en apprendre davantage

Comment savoir si votre mot de passe apparaît souvent dans les fuites de données

Numerama · page · 2 minutes



La bonne réponse est affichée en vert.

Le parcours me propose des tutoriels et des aides que je peux enregistrer dans mon espace Pix.

# À la fin du parcours, j'obtiens et je peux envoyer mes résultats

Si je le souhaite, je clique sur “**J'envoie mes résultats**” pour permettre aux équipes académiques de me proposer un accompagnement et des formations en fonction de mes besoins et de mes choix.

Tant que je n'ai pas envoyé mes résultats, je peux **retenter les épreuves après un délai de 4 jours minimum**.

Je peux aussi me rendre sur mon profil Pix pour continuer à développer mes compétences numériques.

Vous maîtrisez **82 %**  
des compétences testées.



J'envoie mes résultats

N'oubliez pas d'envoyer vos résultats à l'organisateur du parcours.

Envie d'améliorer vos résultats ?

Vous pouvez retenter certaines questions

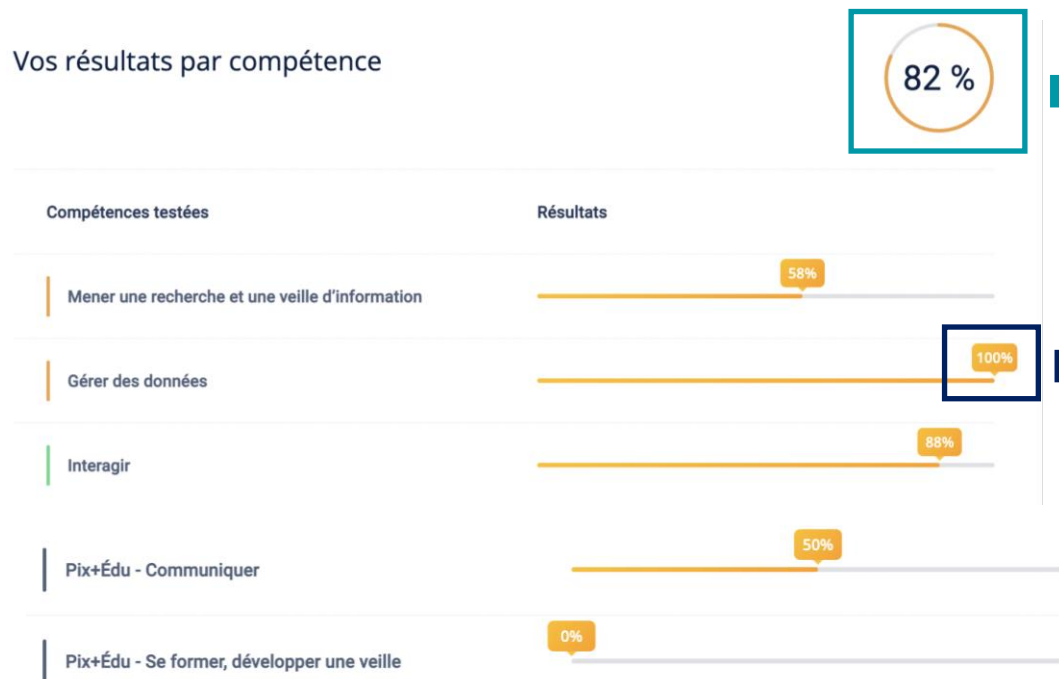


Je retente



# Je visualise mes résultats par compétence

Vos résultats par compétence



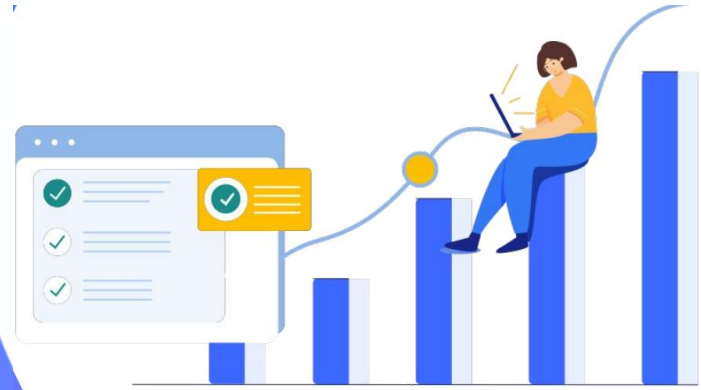
82 %

→ Pourcentage de réussite sur le périmètre du parcours \*.

→ Pourcentage de réussite sur les sujets liés à la compétence visée.

\* Le détail des sujets ciblés par le parcours est en annexe.

3. Aller plus loin...



# Des épreuves adaptées en fonction de mes réponses

- Les questions sont **personnalisées** et leur **difficulté s'adapte**, au fur et à mesure de mes réponses.
- Cette approche permet de concilier **fiabilité** de l'évaluation, **rapidité** du parcours et préservation de la **confiance** en soi.
- Tout au long du parcours, je peux visualiser des **tutoriels** pour approfondir mes connaissances.
- Après avoir partagé mes résultats, je pourrai poursuivre la démarche et réaliser à mon rythme **d'autres parcours Pix+ Édu**.

# Des tutoriels, dont des capsules vidéo réalisées par Réseau Canopé, sont associés aux épreuves liées aux compétences professionnelles

Les recommandations de tutoriels sont disponibles dans la rubrique « Mes tutos ».

Je peux les enregistrer et les retrouver dans cette rubrique.

Je peux notamment y retrouver des **capsules vidéos produites par Réseau Canopé** autour des compétences professionnelles.

REPUBLICQUE FRANÇAISE  
L'État  
Égalité  
Territoires

pix

Accueil Compétences Certification **Mes tutos**

J'ai un code

## Mes tutos

Progresser grâce aux tutos suggérés par la communauté des utilisateurs de Pix.

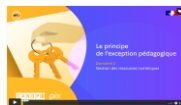
Recommandés **Enregistrés** Filtrer

**Guide du droit d'auteur : exception pédagogique**  
Enseignement supérieur • vidéo • 2 minutes

Utiliser une illustration en licence libre  
Réseau Canopé - Pix • vidéo • 5 minutes

**La messagerie professionnelle**  
education.gouv.fr • page • 2 minutes

Se connecter à sa messagerie académique  
Réseau Canopé - Pix • vidéo • 4 minutes



Exemple : <https://pod.phm.education.gouv.fr/video/10048-d2-1b-appliquer-l'exception-pedagogique-et-les-exceptions-aux-droits-dauteur/>

# pix+ Édu



Focus sur le parcours  
d'auto-positionnement  
Pix+ Édu



**MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



Financé par  
l'Union européenne  
NextGenerationEU

# Cadre de référence des compétences numériques pour l'éducation (CRCN-Édu)

**CRCN-ÉDU : 16 COMPÉTENCES SUR 5 DOMAINES, POUR 4 NIVEAUX (Initié, Confirmé, Avancé, Expert)**

Environnement professionnel	Ressources numériques	Enseignement-apprentissage	Diversité et autonomie des apprenants	Compétences numériques des apprenants
Communiquer	Sélectionner des ressources	Concevoir	Inclure et rendre accessible	Développer les compétences numériques des apprenants
Collaborer	Concevoir des ressources	Mettre en œuvre	Différencier	
Se former, développer une veille	Gérer des ressources	Évaluer au service des apprentissages	Engager les apprenants	Évaluer et certifier
Agir en faveur d'un numérique professionnel, sûr et responsable				
Adopter une posture ouverte, critique et réflexive				

Pour consulter le CRCN-Édu :

<https://eduscol.education.fr/document/47366/download>

Pour développer les compétences numériques des enseignants et personnels d'éducation :

<https://eduscol.education.fr//pixplus-edu>

# Compétences ciblées dans le parcours pour le 1<sup>er</sup> degré

## Edu : Environnement professionnel

### 21.1 Pix+Édu - Communiquer

<b>Canaux de communication</b>	Messagerie professionnelle	Utiliser la messagerie professionnelle
--------------------------------	----------------------------	--

### 21.4 Pix+Édu - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable

<b>Législation</b>	Droit à l'image	Connaître et respecter le droit à l'image des élèves
	RGPD dans sa pratique d'enseignant du primaire	Respecter le RGPD dans sa pratique d'enseignant du primaire

## Edu : Gestion des ressources numériques

### 22.1 Pix+Édu - Sélectionner des ressources

<b>Sélection des ressources</b>	Prim à bord	Connaître Prim à bord, y trouver et proposer des ressources
---------------------------------	-------------	---

### 22.2 Pix+Édu - Concevoir des ressources

<b>Licences</b>	Respect des licences	Respecter les licences lors l'utilisation de ressources existantes
-----------------	----------------------	--

## Edu : Enseignement-apprentissage avec et par le numérique

### 23.3 Pix+Édu - Évaluer au service des apprentissages

<b>Évaluation</b>	Outils d'évaluation	Connaître des outils en ligne d'évaluation
-------------------	---------------------	--

## Edu : Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes

### 24.1 Pix+Édu - Inclure et rendre accessible

<b>Inclusion et accessibilité</b>	Accessibilité des documents textuels	Connaître et appliquer des règles d'accessibilité pour des documents textuels dans un contexte d'enseignement
-----------------------------------	--------------------------------------	---

### 24.3 Pix+Édu - Engager les apprenants

<b>Ludique</b>	Démarche ludique	Identifier différents types de jeux numériques, connaître des outils pour les créer et des sites ressources
----------------	------------------	---

# Compétences ciblées dans le parcours pour le 1<sup>er</sup> degré

## Pix : Information et données

### 1.1 Mener une recherche et une veille d'information

<b>Évaluer l'information</b>	Source d'une information	Retrouver et évaluer la source d'une information
------------------------------	--------------------------	--

<b>Mener une recherche</b>	Recherche sur le web	Utiliser un moteur de recherche
----------------------------	----------------------	---------------------------------

### 1.2 Gérer des données

<b>Stocker, organiser et retrouver</b>	Recherche de fichier	Retrouver un fichier (d'après son nom, son contenu, son emplacement,...)
--	----------------------	--

## Pix : Communication et collaboration

### 2.1 Interagir

<b>Configurer et paramétrer une messagerie électronique</b>	Champs d'un courriel	Envoyer un courriel en maîtrisant ses différents champs (A, Cc, Cci, Objet)
---	----------------------	---

### 2.3 Collaborer

<b>Collaboration asynchrone</b>	Utilisation d'un cloud	Comprendre et utiliser un cloud (import, partage avec les bons droits).
---------------------------------	------------------------	---

## Pix : Création de contenu

### 3.1 Développer des documents textuels

<b>Diaporama</b>	Gestion des diapositives	Consulter, réorganiser et animer un diaporama
------------------	--------------------------	---

<b>L'éditior textuelle</b>	Recherche et remplacement de texte	Utiliser des outils de recherche, de remplacement et de statistiques dans un document textuel
----------------------------	------------------------------------	---

## Pix : Protection et sécurité

### 4.1 Sécuriser l'environnement numérique

<b>Comportement de prudence</b>	Hameçonnage	Identifier une situation de hameçonnage (phishing)
	Mot de passe robuste	Connaitre les recommandations pour le choix d'un mot de passe robuste

### 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

<b>Traces numériques</b>	Accès d'une application aux données	Maîtriser l'accès à ses données lors de l'installation d'une application
--------------------------	-------------------------------------	--

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

<b>Préserver la santé physique et psychique</b>	Cyberharcèlement	Reconnaitre des situations de cyberharcèlement et savoir comment réagir
---	------------------	---



# Compétences ciblées dans le parcours pour le 2<sup>d</sup> degré

## Edu : Environnement professionnel

### 21.1 Pix+Édu - Communiquer

<b>Canaux de communication</b>	Messagerie professionnelle	Utiliser la messagerie professionnelle
--------------------------------	----------------------------	--

### 21.4 Pix+Édu - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable

<b>Législation</b>	Droit à l'image	Connaître et respecter le droit à l'image des élèves
	RGPD dans sa pratique d'enseignant du second degré	Respecter le RGPD dans sa pratique d'enseignant du second degré

## Edu : Gestion des ressources numériques

### 22.2 Pix+Édu - Concevoir des ressources

<b>Licences</b>	Respect des licences	Respecter les licences lors l'utilisation de ressources existantes
-----------------	----------------------	--

## Edu : Enseignement-apprentissage avec et par le numérique

### 23.2 Pix+Édu - Mettre en œuvre

<b>Classe inversée</b>	Classe inversée	Connaître et mettre en oeuvre des pratiques de "classe inversée"
------------------------	-----------------	--

### 23.3 Pix+Édu - Évaluer au service des apprentissages

<b>Évaluation</b>	Outils d'évaluation	Connaître des outils en ligne d'évaluation
-------------------	---------------------	--

## Edu : Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes

### 24.1 Pix+Édu - Inclure et rendre accessible

<b>Inclusion et accessibilité</b>	Accessibilité des documents textuels	Connaître et appliquer des règles d'accessibilité pour des documents textuels dans un contexte d'enseignement
-----------------------------------	--------------------------------------	---

### 24.3 Pix+Édu - Engager les apprenants

<b>Ludique</b>	Démarche ludique	Identifier différents types de jeux numériques, connaître des outils pour les créer et des sites ressources
----------------	------------------	---

# Compétences ciblées dans le parcours pour le 2<sup>d</sup> degré

## Pix : Information et données

### 1.1 Mener une recherche et une veille d'information

<b>Évaluer l'information</b>	Source d'une information	Retrouver et évaluer la source d'une information
<b>Mener une recherche</b>	Recherche sur le web	Utiliser un moteur de recherche

### 1.2 Gérer des données

<b>Stocker, organiser et retrouver</b>	Recherche de fichier	Retrouver un fichier (d'après son nom, son contenu, son emplacement,...)
--	----------------------	--

## Pix : Communication et collaboration

### 2.1 Interagir

<b>Configurer et paramétrer une messagerie électronique</b>	Champs d'un courriel	Envoyer un courriel en maîtrisant ses différents champs (A, Cc, Cci, Objet)
---	----------------------	---

### 2.3 Collaborer

<b>Collaboration asynchrone</b>	Utilisation d'un cloud	Comprendre et utiliser un cloud (import, partage avec les bons droits).
---------------------------------	------------------------	---

## Pix : Création de contenu

### 3.1 Développer des documents textuels

<b>Diaporama</b>	Gestion des diapositives	Consulter, réorganiser et animer un diaporama
<b>L'édition textuelle</b>	Recherche et remplacement de texte	Utiliser des outils de recherche, de remplacement et de statistiques dans un document textuel

## Pix : Protection et sécurité

### 4.1 Sécuriser l'environnement numérique

<b>Comportement de prudence</b>	Hameçonnage	Identifier une situation de hameçonnage (phishing)
	Mot de passe robuste	Connaitre les recommandations pour le choix d'un mot de passe robuste

### 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

<b>Traces numériques</b>	Accès d'une application aux données	Maîtriser l'accès à ses données lors de l'installation d'une application
--------------------------	-------------------------------------	--

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

<b>Préserver la santé physique et psychique</b>	Cyberharcèlement	Reconnaître des situations de cyberharcèlement et savoir comment réagir
---	------------------	---

# Compétences ciblées dans le parcours pour les personnels d'éducation

## Edu : Environnement professionnel

### 21.1 Pix+Édu - Communiquer

<b>Canaux de communication</b>	Messagerie professionnelle	Utiliser la messagerie professionnelle
--------------------------------	----------------------------	--

### 21.4 Pix+Édu - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable

<b>Cyberharcèlement</b>	Prévention du cyberharcèlement	Engager les élèves dans la lutte contre le cyberharcèlement
-------------------------	--------------------------------	---

<b>Législation</b>	Droit à l'image RGPD dans sa pratique d'enseignant du second degré	Connaître et respecter le droit à l'image des élèves Respecter le RGPD dans sa pratique d'enseignant du second degré
--------------------	---	---

## Edu : Gestion des ressources numériques

### 22.2 Pix+Édu - Concevoir des ressources

<b>Licences</b>	Respect des licences	Respecter les licences lors l'utilisation de ressources existantes
-----------------	----------------------	--

## Edu : Enseignement-apprentissage avec et par le numérique

### 23.3 Pix+Édu - Évaluer au service des apprentissages

<b>Évaluation</b>	Outils d'évaluation	Connaître des outils en ligne d'évaluation
-------------------	---------------------	--

## Edu : Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes

### 24.1 Pix+Édu - Inclure et rendre accessible

<b>Inclusion et accessibilité</b>	Accessibilité des documents textuels	Connaître et appliquer des règles d'accessibilité pour des documents textuels dans un contexte d'enseignement
-----------------------------------	--------------------------------------	---

### 24.3 Pix+Édu - Engager les apprenants

<b>Ludique</b>	Démarche ludique	Identifier différents types de jeux numériques, connaître des outils pour les créer et des sites ressources
----------------	------------------	---

# Compétences ciblées dans le parcours pour les personnels d'éducation

## Pix : Information et données

### 1.1 Mener une recherche et une veille d'information

<b>Évaluer l'information</b>	Source d'une information	Retrouver et évaluer la source d'une information
<b>Mener une recherche</b>	Recherche sur le web	Utiliser un moteur de recherche

### 1.2 Gérer des données

<b>Stocker, organiser et retrouver</b>	Recherche de fichier	Retrouver un fichier (d'après son nom, son contenu, son emplacement...)
--	----------------------	---

## Pix : Création de contenu

### 3.1 Développer des documents textuels

<b>Diaporama</b>	Gestion des diapositives	Consulter, réorganiser et animer un diaporama
<b>L'édition textuelle</b>	Recherche et remplacement de texte	Utiliser des outils de recherche, de remplacement et de statistiques dans un document textuel

## Pix : Communication et collaboration

### 2.1 Interagir

<b>Configurer et paramétrer une messagerie électronique</b>	Champs d'un courriel	Envoyer un courriel en maîtrisant ses différents champs (A, Cc, Cci, Objet)
---	----------------------	---

### 2.3 Collaborer

<b>Collaboration asynchrone</b>	Utilisation d'un cloud	Comprendre et utiliser un cloud (import, partage avec les bons droits).
---------------------------------	------------------------	---

## Pix : Protection et sécurité

### 4.1 Sécuriser l'environnement numérique

<b>Comportement de prudence</b>	Hameçonnage Mot de passe robuste	Identifier une situation de hameçonnage (phishing) Connaître les recommandations pour le choix d'un mot de passe robuste
---------------------------------	-------------------------------------	---

### 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

<b>Traces numériques</b>	Accès d'une application aux données	Maîtriser l'accès à ses données lors de l'installation d'une application
--------------------------	-------------------------------------	--

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

<b>Préserver la santé physique et psychique</b>	Cyberharcèlement	Reconnaître des situations de cyberharcèlement et savoir comment réagir
---	------------------	---