ACADÉMIE
DE GUYANE

Liberté
Égalité
Fraternité

DANE Guyane

Délégation
Académique au
Numérique
Educatif

CRCN
&pix

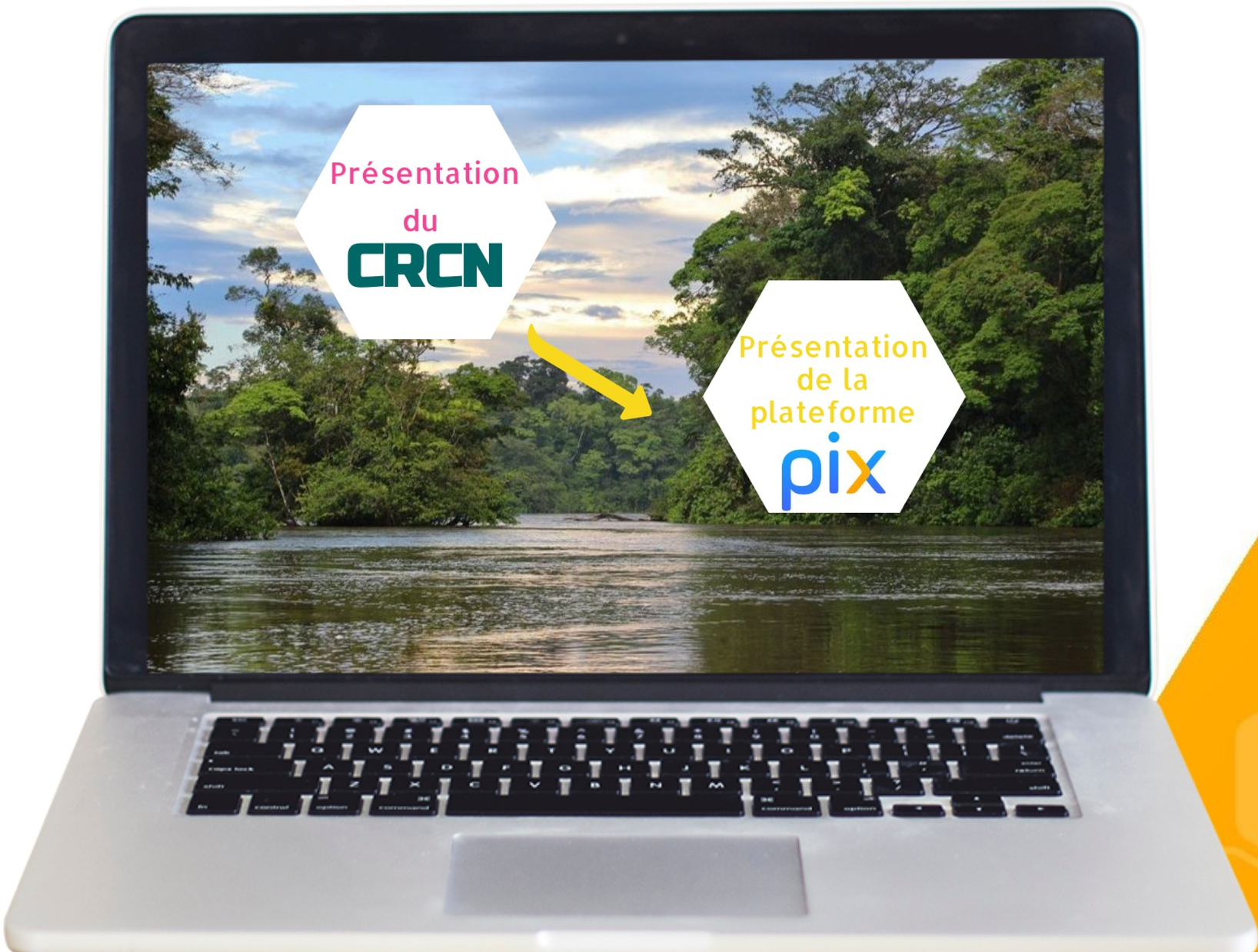
Présentation

ACADÉMIE
DE GUYANE

Liberté
Égalité
Fraternité

Mettre en oeuvre le Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN)

& Développer, évaluer et certifier les compétences numériques avec pix


Présentation
du
CRCN
Présentation
de la
plateforme
pix

Pix est une plateforme publique de développement, d'évaluation et de certification des compétences numériques. La plateforme est libre, gratuite pour tous, collégiens, lycéens, étudiants, professionnels et plus généralement pour tous les citoyens.

Pour mieux comprendre l'intérêt de Pix, il faut avant tout définir ce que sont les compétences numériques. Je vous propose donc de faire un détour dans le monde merveilleux des compétences numériques avant de revenir à ce fameux Pix.

Les compétences numériques sont des aptitudes que chaque élève et plus généralement chaque citoyen doit développer pour évoluer dans son parcours scolaire, dans le monde professionnel et dans la vie citoyenne d'une société dont l'environnement est de plus en plus régi par des systèmes électroniques.

Ces compétences numériques peuvent être définies de façon plus fine comme « un ensemble d'aptitudes relatives à une utilisation confiante, critique et créative du numérique pour atteindre des objectifs liés à l'apprentissage, au travail, aux loisirs, à l'inclusion dans la société ou à la participation à celle-ci »

Présentes de façon diffuse dans les domaines du Socle commun de connaissances, de compétences et de culture ainsi que dans les programmes scolaires, ces compétences sont désormais clairement identifiées et catégorisées dans le Cadre de référence des compétences numériques (CRCN) créé par décret le 30 août 2019.

5 domaines 16 compétences

Information et données	**Communication et collaboration**	**Création de contenus**	**Protection et Sécurité**	**Environnement numérique**
1.1. Mener une recherche et une veille d'information 1.2. Gérer des données 1.3. Traiter des données	2.1. Interagir 2.2. Partager et publier 2.3. Collaborer 2.4 S'insérer dans le monde numérique	3.1. Développer des documents textuels 3.2. Développer des documents multimédia 3.3. Adapter les documents à leur finalité 3.4. Programmer	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	5.1 Résoudre des problèmes techniques 5.2 Évoluer dans un environnement numérique

Chacune des 16 compétences couvre une dizaine de compétences procédurales

Mener une recherche et une veille d'information

Consultez l'ensemble des compétences procédurales

Évaluer l'information	Indices de qualité d'une page web	Repérer et interpréter les indices de qualité d'une page web
	Source d'une information	Retrouver et évaluer la source d'une information
	Source d'une image	Retrouver et évaluer la source d'une image
	Wikipedia	Connaître Wikipedia et son processus de publication
	Publicité et moteur de recherche	Interpréter la présence de publicité dans les résultats d'un moteur de recherche
Mener une recherche	Outils d'accès au web	Identifier un navigateur web et un moteur de recherche, connaître le fonctionnement du moteur de
	Recherche sur le web	Utiliser un moteur de recherche
	Recherche avancée sur le web	Formuler une requête élaborée dans un moteur de recherche
	Service en ligne	Trouver et utiliser un service en ligne (autre qu'un moteur de recherche)
	Adresse web en pratique	Identifier, utiliser et analyser une adresse web (URL)
	Adresse web	Connaître les notions associées aux adresses web (URL)

Ces compétences procédurales interviennent de façon progressive sur une échelle de progression composée de 8 paliers

Niveau	Repères pour enseigner
1	• Publier des contenus en ligne
2	• Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée • Modifier les informations attachées à son profil dans un environnement numérique en fonction du contexte d'usage • Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur • Identifier l'origine des informations et des contenus partagés
3	• Utiliser un outil approprié pour partager des contenus avec un public large ou restreint • Citer les sources d'information dans un document partagé • Connaître et appliquer quelques éléments du droit de la propriété intellectuelle ainsi que les licences associées au partage de contenus • Utiliser des identités numériques multiples, adaptées aux différents contextes et usages
4	• Choisir un outil approprié pour partager des contenus et réagir sur des contenus publiés • Paramétrer la visibilité d'un contenu partagé • Savoir créer des identités numériques multiples, adaptées aux différents contextes et usages
5	• Maîtriser son expression publique en ligne en fonction du média • Connaître et appliquer les bases du droit de la propriété intellectuelle ainsi que les licences associées au partage de contenus

L'enseignement secondaire n'aborde que les 5 premiers palliers

Des pistes de mise en oeuvre et des scénarios pédagogiques existent pour chaque compétence sur éduscol

Niveau	Repères pour enseigner	Pistes de mise en œuvre
2	• Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée • Modifier les informations attachées à son profil dans un environnement numérique en fonction du contexte d'usage • Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur • Identifier l'origine des informations et des contenus partagés	***Utilisation d'un réseau social adapté pour communiquer avec d'autres classes dans le cadre de projets spécifiques*** ***Publication dans un blog de classe (vie de la classe, blog thématique, compte rendu de projet) en respectant les règles du droit d'auteur pour la publication des ressources produites et des ressources*** ***Connaissance de l'existence de droits liés à l'utilisation des documents (textes, images, sons, films...).*** ***Recherche des contenus faisant référence aux droits d'utilisation***

Pistes de mise en oeuvre pp. 30 à 61

Fiches d'usages pp. 66 à 100

Plus de scénarios sur édubase

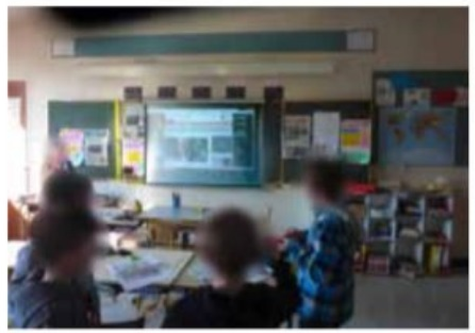
S'INFORMER ET COMMUNIQUER SUR INTERNET ET LES RÉSEAUX SOCIAUX

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Il s'agit pour l'élève de découvrir la presse écrite imprimée et en ligne et de lui donner des clés pour faire la différence entre vraies et fausses informations sur Internet.

Cette activité permet de développer l'esprit critique des élèves, de les aider à devenir des cyber-citoyens responsables, respectueux des valeurs de la République, consommateurs et producteurs avertis d'informations, qui ne soient ni crédules, ni sceptiques et qui ne se fassent induire en erreur ni manipuler.

Les élèves vont apprendre à trier l'information sur le web, à confronter différentes sources et vérifier la fiabilité et la qualité d'une information.



http://www.ac-grenoble.fr/ien.cluses/spip.php?article583

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement :

À l'issue de cette séquence d'éducation aux médias et à l'information, les élèves pourront à leur tour procéder à l'interview de différentes personnes pour acquérir des compétences de type journalistique.

CRCN

Domaine

1. Informations et données

Compétence travaillée

1.1. Mener une recherche ou une veille d'information

Niveau de maîtrise

1

Proposition de répartion des compétences dans les disciplines

INFORMATIONS ET DONNÉES
Mener une recherche et une veille d'information
TOUS LES ENSEIGNEMENTS

INFORMATIONS ET DONNÉES
Gérer les données
TECHNOLOGIE
EMI
ÉDUCATION MUSICALE
ARTS PLASTIQUES

INFORMATIONS ET DONNÉES
Traiter des données
MATHÉMATIQUES
TECHNOLOGIE
SVT
PHYSIQUE-CHIMIE

CRÉATION DE CONTENU
Développer des documents textuels
TOUS LES ENSEIGNEMENTS

CRÉATION DE CONTENU
Développer des documents multimédia
TOUS LES ENSEIGNEMENTS

CRÉATION DE CONTENU
Adapter les documents à leur finalité
ÉDUCATION MUSICALE
ARTS PLASTIQUES
HISTOIRE DES ARTS
EMI
TECHNOLOGIE

CRÉATION DE CONTENU
Programmer
MATHÉMATIQUES
TECHNOLOGIE
ARTS PLASTIQUES

COMMUNICATION ET COLLABORATION
Interagir
TECHNOLOGIE
EMI

COMMUNICATION ET COLLABORATION
Partager et publier
EMI
LVE
EMC
ÉDUCATION MUSICALE

COMMUNICATION ET COLLABORATION
Collaborer
FRANÇAIS
ÉDUCATION MUSICALE
LVE
HISTOIRE-GÉOGRAPHIE
PHYSIQUE-CHIMIE
SVT
TECHNOLOGIE
EMI
EMC

COMMUNICATION ET COLLABORATION
S'insérer dans le monde numérique
EMC
EMI
HISTOIRE-GÉOGRAPHIE
TECHNOLOGIE

PROTECTION ET SÉCURITÉ
Sécuriser l'environnement numérique
TECHNOLOGIE

PROTECTION ET SÉCURITÉ
Protéger les données personnelles et la vie privée
EMI
EMC
TECHNOLOGIE

PROTECTION ET SÉCURITÉ
Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
EMC
SVT
TECHNOLOGIE
EMI
EPS

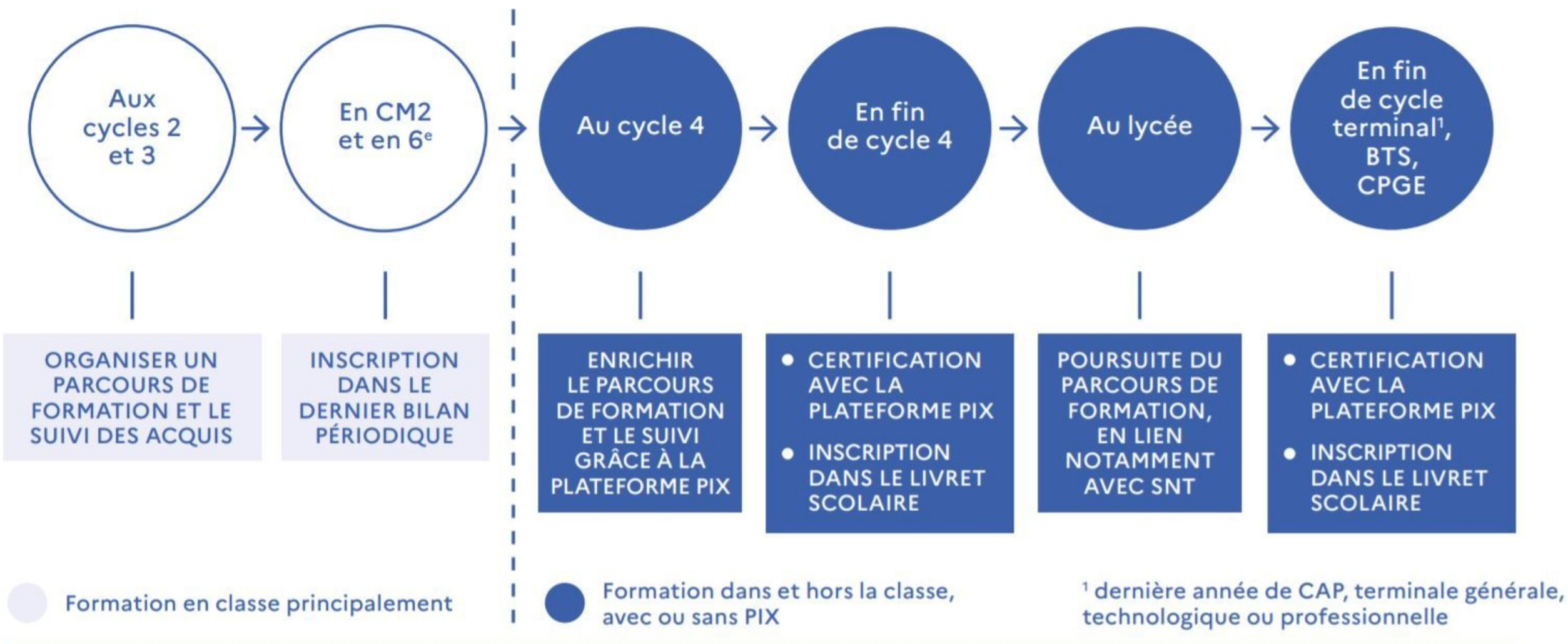
ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE
Résoudre des problèmes techniques
TECHNOLOGIE

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE
Construire un environnement numérique
TECHNOLOGIE

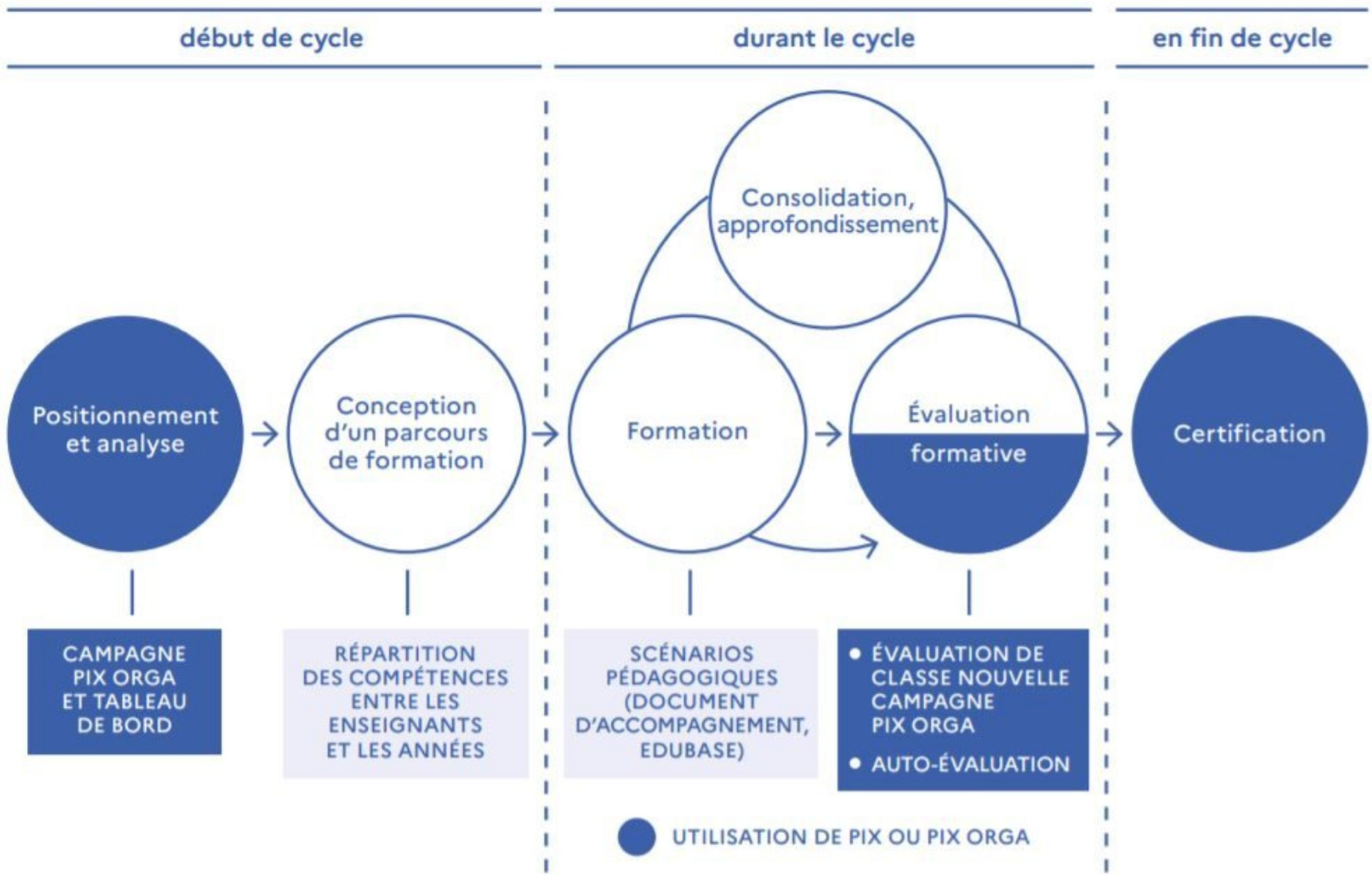
Mettre en oeuvre une répartition en établissement +

Progression de l'élève dans le CRCN à l'échelle de sa scolarité

CALENDRIER DES PRINCIPALES ÉTAPES



Progression de l'élève dans le CRCN à l'échelle d'un cycle



pix

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Pix - Cultivez vos compétences numériques
from Pix
Évaluez vos connaissances et savoir-faire
01:45
vimeo

https://pix.fr/

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

pix

Accueil | Compétences | La certification | Enseignement | Centre d'aide | Pix Pro

Se connecter | S'inscrire

Cultivez vos compétences numériques

Pix est le service public en ligne pour évaluer, développer et certifier ses compétences numériques.

Je m'inscris gratuitement

Voir la vidéo

Vous avez un code ?

Saisir mon code

pix

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Profil Parcours Certification Aide Guillaume

Vous avez 16 compétences à tester.
On se concentre et c'est partix !

PIX
619
1024

INFORMATION ET DONNÉES
Mener une recherche et une veille d'information
NIVEAU 5

INFORMATION ET DONNÉES
Gérer des données
NIVEAU 5

INFORMATION ET DONNÉES
Traiter des données
NIVEAU 5
BRAVO !

COMMUNICATION ET COLLABORATION
Interagir
NIVEAU 5

COMMUNICATION ET COLLABORATION
Partager et publier
NIVEAU 4

COMMUNICATION ET COLLABORATION
Collaborer
NIVEAU 5

COMMUNICATION ET COLLABORATION
S'insérer dans le monde numérique
NIVEAU 5

CRÉATION DE CONTENU
Développer des documents textuels
NIVEAU 4

CRÉATION DE CONTENU
Développer des documents multimedia
NIVEAU 5
BRAVO !

CRÉATION DE CONTENU
Adapter les documents à leur finalité
NIVEAU 5

CRÉATION DE CONTENU
Programmer
NIVEAU 3

PROTECTION ET SÉCURITÉ
Sécuriser l'environnement numérique
NIVEAU 5
BRAVO !

PROTECTION ET SÉCURITÉ
Protéger les données personnelles et la vie privée
NIVEAU 4

PROTECTION ET SÉCURITÉ
Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
NIVEAU 5

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE
Résoudre des problèmes techniques
NIVEAU 5
BRAVO !

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE
Construire un environnement numérique
NIVEAU 5
BRAVO !

Des épreuves permettant de tester des savoir-faire, des connaissances, la capacité à identifier des enjeux

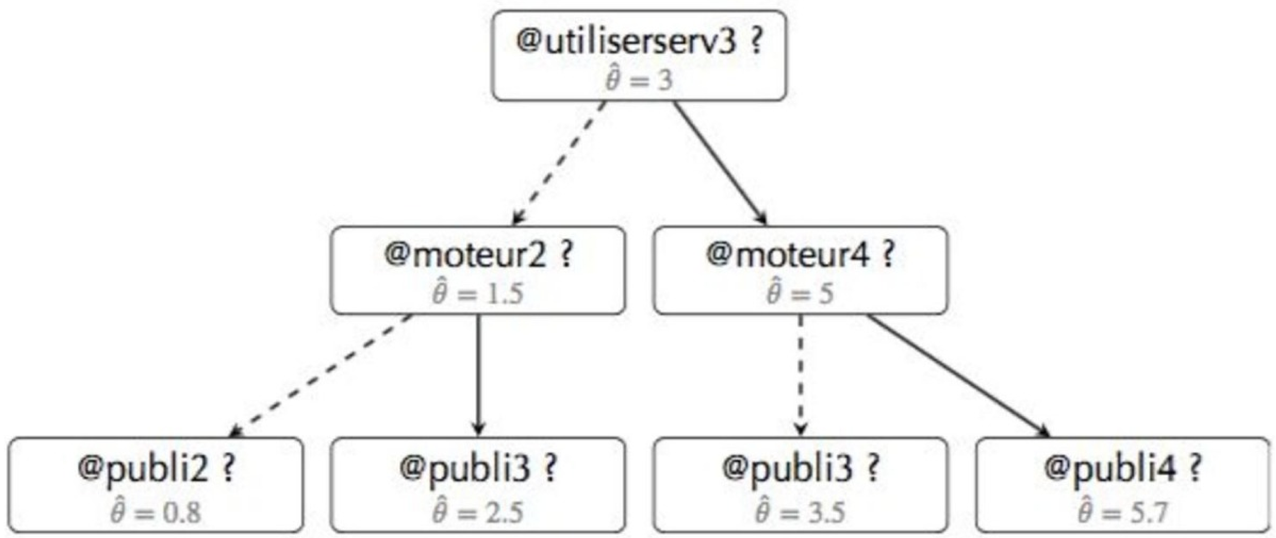
Environnement réel

Manipulation de fichiers

Résolution de problèmes

Défis et enquêtes

Un test qui s'adapte au niveau de chacun, réponse après réponse.



DANE Guyane

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

académie Guyane

Région académique

La plateforme Pix permet aux élèves de développer leurs compétences numériques de façon ludique et inductive en se testant.

La remédiation est intégrée. Toutes les 5 questions l'élève accède à la correction de ses réponses et à une sélection de tutoriels ciblés.

DANE Guyane

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Région académique

Rendez-vous sur Pix.fr

Test de démo

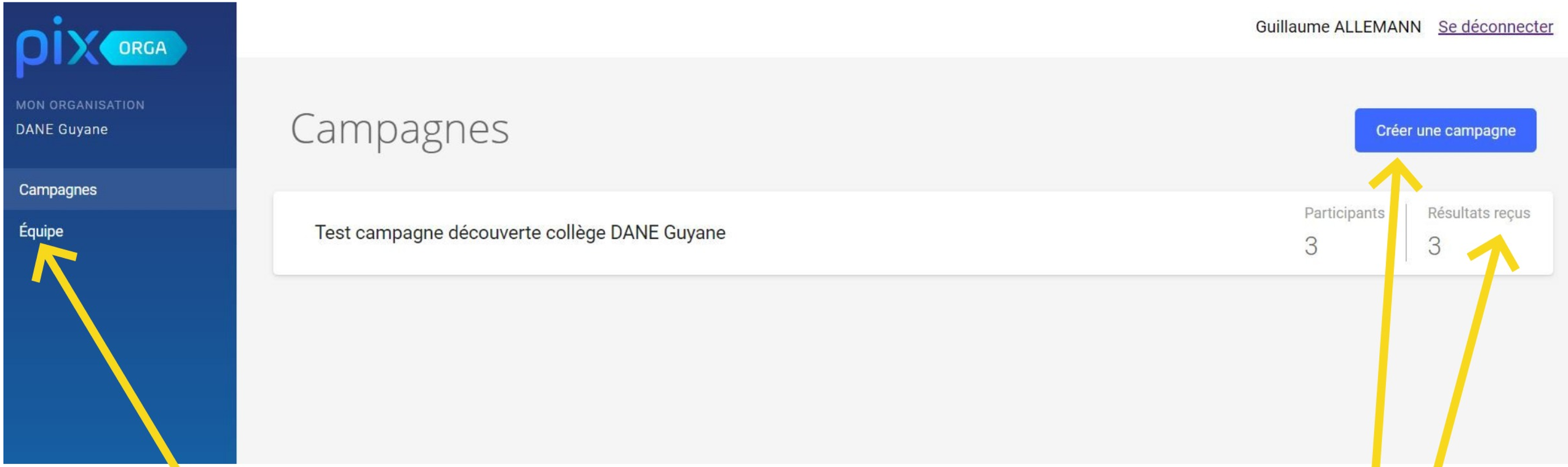
8 QUESTIONS

Essayez Pix sans inscription !

Commencer

pix ORGA

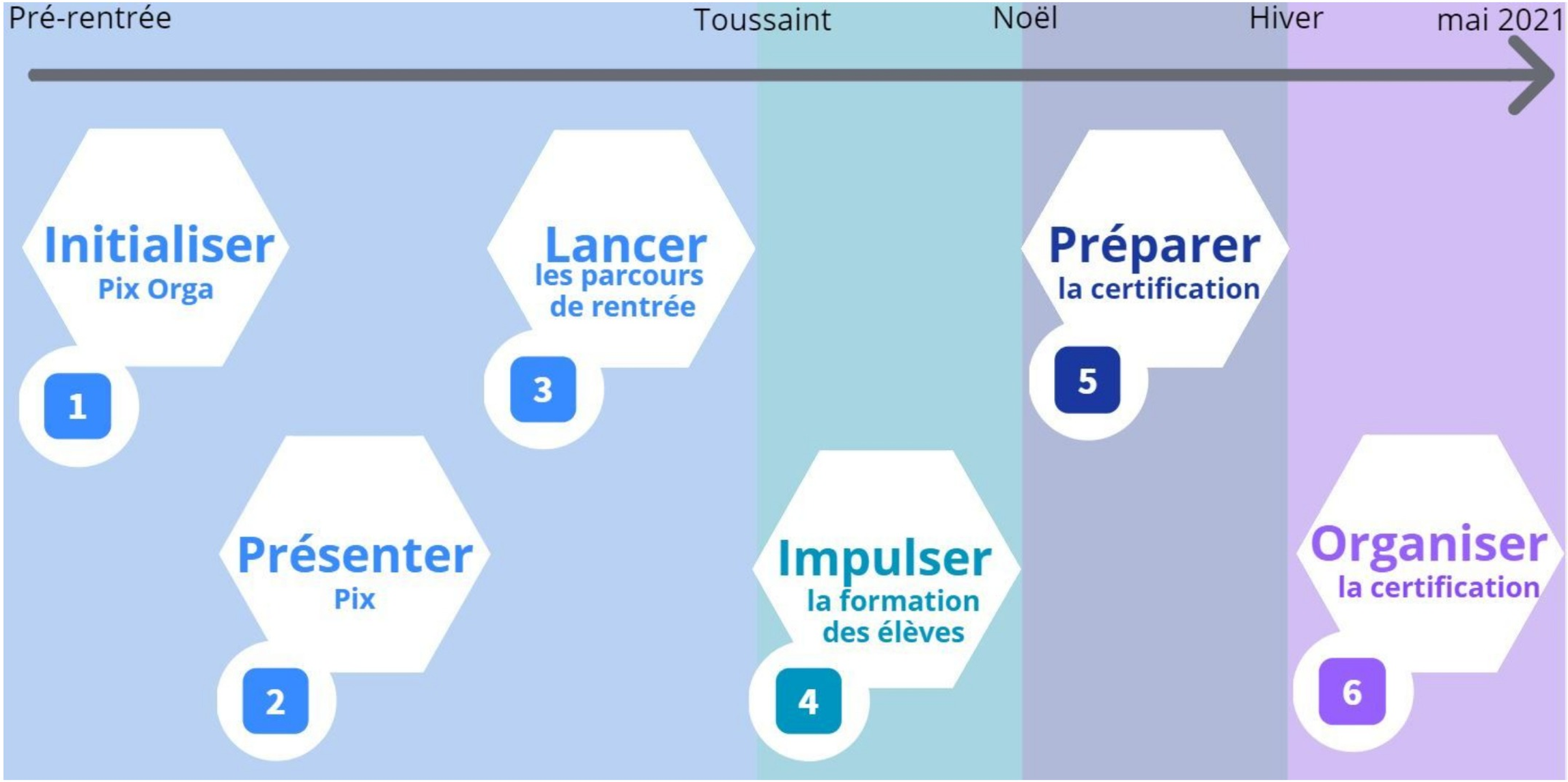
L’espace Pix dédié aux équipes pédagogiques



Un tableau de bord pour :

- gérer les accès de l'équipe pédagogique
- créer, paramétrer des campagnes de tests
- suivre et analyser les résultats des élèves

Chronologie pour l'année scolaire 2020-2021



Certification des 3e du 8 mars au 12 mai

ACADÉMIE
DE GUYANE

Liberté
Égalité
Fraternité