

A/ Présentation et découverte du service Pix



B/ Éléments de contexte

Le nouveau socle commun de connaissances, de compétences et de culture ainsi que les nouveaux programmes confortent la place du numérique dans les enseignements et les pratiques éducatives. La loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École de la République renforce donc la place du numérique au sein du système éducatif.

La Commission européenne a produit en 2013 le référentiel DIGCOMP (*Digital Competence*), un cadre des compétences numériques, qui est destiné à être partagé par l'ensemble des États membres.

Dans l'optique d'une mise en correspondance entre le référentiel européen et les référentiels nationaux, un nouveau cadre de référence des compétences numériques est en projet en France (Document en ligne).



» Cadre de référence des compétences numériques

Pix se veut "l'outil d'application" de ce cadre à venir.

Il rassemble et organise de façon progressive et selon 5 domaines spécifiques, les 16 compétences numériques développées de l'école élémentaire à l'université ainsi que dans le contexte de la formation continue des adultes. Dans chaque domaine, 8 niveaux de maîtrise sont identifiés.

DOMAINE 1	COMPÉTENCES											
INFORMATION ET DONNÉES	1.1 Mener une recherche ou une veille d'information	<p>De quoi s'agit-il ? Mener une recherche et une veille d'information pour répondre à un besoin d'information et se tenir au courant de l'actualité d'un sujet (avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou des lettres d'information, ou tout autre moyen).</p> <p>Référence au socle commun : Ouvrir des chaînes sociales, recueillir de manière spontanée et avec efficacité, à la lecture comme à l'écriture. (Domaine 1) Savoir utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur Internet (Domaine 2) Confronter différentes sources et évaluer la validité des contenus (Domaine 2)</p> <p>Thématiques associées : Web et navigation ; moteur de recherche et requête ; veille d'information, flux et curation ; évaluation de l'information ; source et citation ; gouvernement d'Internet et ouverture du web ; abondance de l'information ; filtrage et personnalisation ; recul critique face aux médias ; droit d'auteur.</p>										
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau 1</th> <th>Niveau 2</th> <th>Niveau 3</th> <th>Niveau 4 (et au-delà)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lire et trier des informations sur un support numérique ; Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche ; Questionner la fiabilité et la pertinence des sources.</td> <td>Lire et trier des informations sur un support numérique ; Reformuler sa requête en modifiant les paramètres pour obtenir de meilleurs résultats ; Questionner la fiabilité et la pertinence des sources.</td> <td>Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers ; Expliquer sa stratégie de recherche ; Confronter les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources.</td> <td>Construire une stratégie de recherche en fonction de ses besoins et de ses centres d'intérêt ; Utiliser des outils de recherche avancés pour obtenir les meilleurs résultats ; Évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources ; Utiliser en ou plusieurs logiciels spécialisés pour mettre en place une veille à partir de flux dynamiques d'informations.</td> </tr> </tbody> </table>	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4 (et au-delà)	Lire et trier des informations sur un support numérique ; Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche ; Questionner la fiabilité et la pertinence des sources.	Lire et trier des informations sur un support numérique ; Reformuler sa requête en modifiant les paramètres pour obtenir de meilleurs résultats ; Questionner la fiabilité et la pertinence des sources.	Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers ; Expliquer sa stratégie de recherche ; Confronter les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources.	Construire une stratégie de recherche en fonction de ses besoins et de ses centres d'intérêt ; Utiliser des outils de recherche avancés pour obtenir les meilleurs résultats ; Évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources ; Utiliser en ou plusieurs logiciels spécialisés pour mettre en place une veille à partir de flux dynamiques d'informations.		
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4 (et au-delà)									
Lire et trier des informations sur un support numérique ; Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche ; Questionner la fiabilité et la pertinence des sources.	Lire et trier des informations sur un support numérique ; Reformuler sa requête en modifiant les paramètres pour obtenir de meilleurs résultats ; Questionner la fiabilité et la pertinence des sources.	Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers ; Expliquer sa stratégie de recherche ; Confronter les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources.	Construire une stratégie de recherche en fonction de ses besoins et de ses centres d'intérêt ; Utiliser des outils de recherche avancés pour obtenir les meilleurs résultats ; Évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources ; Utiliser en ou plusieurs logiciels spécialisés pour mettre en place une veille à partir de flux dynamiques d'informations.									

Domaines et compétences :

1/ Information et données, qui concerne la recherche d'information et le traitement des données et intègre les questions d'éducation aux médias et à l'information.

1.1 Mener une recherche ou une veille d'information

avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou lettres d'information...

1.2 Gérer des données

avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des classeurs, des bases de données, un système d'information...

1.3 Traiter des données

avec un tableur, un programme, un logiciel de traitement d'enquête, et pour les niveaux les plus hauts une requête de calcul dans une base de donnée

2/ Collaboration et communication, qui traite des interactions et de ce qui relève de la netiquette, du partage de contenus. On y aborde aussi les questions relatives aux publications sur les réseaux.

2.1 Interagir

avec une messagerie électronique, une messagerie instantanée, un système de visio conférence...

2.2 Partager et publier

avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaires, et pour les niveaux les plus hauts un CMS...

2.3 Collaborer

avec des plateformes de travail collaboratif et de partage de document, des éditeurs en ligne, des fonctionnalités de suivi de modifications ou de gestion des versions...

2.4 S'insérer dans le monde numérique

avec les réseaux sociaux et les outils permettant de développer une présence publique sur Internet, et en lien avec la vie citoyenne, la vie professionnelle, la vie privée...

3/ Création de contenus simples ou élaborés, y compris des programmes informatiques.

3.1 Développer des documents à contenu majoritairement textuel

avec des logiciels de traitement de texte, de présentation, de création de page web, de carte conceptuelle...

3.2 Développer des documents visuels et sonores

avec des logiciels de capture et d'édition d'image/son/vidéo/animation...

3.3 Adapter les documents à leur finalité (et maîtriser l'usage des licences)

avec les fonctionnalités des logiciels liés à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format...

3.4 Programmer

avec des environnements de développement informatique simples, des logiciels de planification de tâches, etc.

4/ Protection et sécurité, traite de tout ce qui concerne la sécurité du matériel mais également de la santé et de l'environnement ainsi que la protection des données personnelles.

4.1 Protéger les équipements

avec logiciels de protection, la maîtrise de bonnes pratiques...

4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

avec le paramétrage des paramètres de confidentialité, la surveillance régulière de ses traces...

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

avec la connaissance des effets du numérique sur la santé physique et psychique et sur l'environnement, et des pratiques, services et outils numériques dédiés au bien-être, à la santé, à l'accessibilité.

5/ Environnement numérique, qui traite des compétences qui permettent à un individu de s'insérer dans un monde numérique et d'utiliser les services mis à sa disposition.

5.1 Résoudre des problèmes techniques

avec des outils de configuration et de maintenance des logiciels ou des systèmes d'exploitation, et en mobilisant les ressources techniques ou humaines nécessaires...

5.2 Évoluer dans un environnement numérique

avec les outils de configuration des logiciels et des systèmes d'exploitation, l'installation de nouveaux logiciels ou la souscription à des services...

C. Pix Orga: Version scolaire de Pix Schéma explicatif (exemple au collège) en PJ

Dans des séances dédiées en classe, tout au long de l'année scolaire ou à la maison, **les élèves construisent leurs profils PIX de compétences numériques et déterminent leur niveau** (de 1 à 5 dans le secondaire) .



Un "test" Pix (= "campagne") est composé de **plusieurs "épreuves" (questions)**, appartenant à une **compétence** spécifique, sélectionnée au préalable dans un **domaine** défini.

Pour les séances en classe, c'est l'enseignant, en accord avec le référent, qui propose le travail autour d'une compétence identifiée via un lien url. A la maison, les élèves - via leur compte- peuvent s'entraîner en autonomie* sur d'autres compétences .

Les élèves bénéficie d'une **pause toutes les 5 questions** et peuvent interrompre et reprendre le test quand ils le souhaitent .

D. Certification Pix

Déclinée du référentiel européen DIGCOMP, elle se présente sous la forme d'un test complémentaire et personnalisé qui se déroule dans un centre agréé.



Un test de certification comporte entre 15 et 48 épreuves.

Lancement du test de certification

Un code d'accès va vous être communiqué par le responsable de la session.

Code d'accès

En cliquant sur "Lancer le test", j'accepte que mes données d'identité, le numéro de certification et les circonstances de la passation telles que renseignées par l'examineur soient communiquées à Pix. Pix les utilisera lors de la délibération du jury pour produire et archiver mes résultats et pour éditer mon certificat. Si cette certification m'a été prescrite par une organisation, j'accepte que Pix lui communique mes résultats.

Conformément à la loi « informatique et libertés », vous pouvez exercer votre droit d'accès aux données vous concernant et les faire rectifier en envoyant un mail à ddpo@pix.fr.

LANCER LE TEST

Il a pour but de vérifier la **sincérité du profil Pix** obtenu avec les tests de positionnement .

Il est défini **à partir des niveaux atteints avant le test de certification**.

La certification Pix pourra être proposée aux **élèves de 3e et aux lycéens du cycle terminal** dans les collèges et lycées volontaires en 2019, avant sa généralisation progressive à compter de l'année scolaire 2019-2020.

En juin, l'établissement volontaire organise des sessions de certification pour valoriser les compétences des élèves.

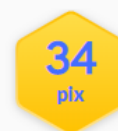
Un test de certification comporte entre **15 et 48 épreuves**. Actuellement la certification dure 2H, pour certifier les 16 compétences (à raison de 3 épreuves par compétence). Cette durée a vocation à être réduite.

Il est possible de certifier son profil à partir de 5 compétences positionnées. Il faut obtenir au moins le niveau 1 ou plus.

Chaque bonne réponse à une question permet de **récolter des points appelés des "Pix"**.

Le score maximum est de 1024 Pix, mais il est aujourd'hui impossible à atteindre car les épreuves des niveaux 6, 7 et 8 ne sont pas encore disponibles. **Le score Pix en haut de la page profil résume la maîtrise globale des compétences numériques.**

VOTRE PROFIL
5 domaines / 16 compétences



E. Atelier Pix. Dans la réalité de la classe.

Objectifs:

- réfléchir aux utilisations pédagogiques de Pix
- appliquer Pix à des situations d'apprentissage concrètes & concevoir des séquences pédagogiques impliquant la mobilisation de compétences numériques définies.
- se familiariser à l'usage de la plateforme

Adapté d'un document créé par E Pacini DANE 2019