

# 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'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	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>Stockier, 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	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
---	------------------	---

# 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	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

### 23.3 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 : 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 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
---	------------------	---