

Edul@b Graulhet
Mardi 3 Décembre
Pix

Pix est un service public en ligne

- ✓ d'**évaluation**
- ✓ de **développement**
- ✓ de **certification**

des compétences numériques.

Pix se substitue également aux :

- ✓ B2i Adultes
- ✓ C2i niveau 1
- ✓ Passeport Internet Multimedia

Le service est porté par une **Startup d'État** depuis juin 2016, devenue un groupement d'intérêt public.



UOH
université ouverte des humanités

le **cnam**

CNED
CONNECTE À VOTRE AVENIR

UNE PLATEFORME

LIBRE, GRATUITE, POUR TOUS

- ✓ Collégiens et lycéens
- ✓ Étudiants
- ✓ Salariés / Demandeurs d'emploi
- ✓ Citoyens

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 référentiel : le **CRCN**

Cadre de référence des compétences numériques

Une source européenne :

le **DIGCOMP** v2.1

- **Le numérique est au cœur de l'école de la confiance :**
 - **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, un cadre des compétences numériques, qui est destiné à être partagé par l'ensemble des États membres** (dans le but de favoriser une meilleure reconnaissance des certifications hors des frontières nationales).
 - Dans l'optique d'une mise en correspondance entre le référentiel européen et les référentiels nationaux, **un nouveau cadre des compétences numériques** devrait prochainement sortir en France .

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

Il rassemble et organise de façon progressive et selon

5 domaines spécifiques,

- **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 et définis indépendamment des niveaux de qualification du système éducatif .**



5 domaines et 16 compétences

Informations et données



Communication et collaboration



Création de contenus



Protection et sécurité



Environnement numérique



. Les compétences par domaine:



1. Information et données

Mener une recherche ou une veille d'information

Web & navigation

Moteur de recherche et requête

Veille d'information, flux et curation

Evaluation de l'information

Abondance de l'information, filtrage et personnalisation

Source et citation Source photo

Gouvernance d'internet et ouverture du web

Recul critique face aux médias

Droit d'auteur

Gérer des données

Supports de stockage

Compression

Fichiers, dossiers/répertoires

Icônes et organisation du bureau

Mesure

Traiter des données

Données quantitatives, type et format de données

Calcul, traitement statistique et représentation graphique

Flux de données

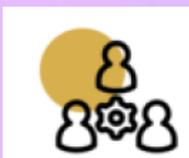
Collecte et exploitation de données massives

Pensée algorithmique et informatique

Vie privée et confidentialité

Interopérabilité





2. Communication et collaboration

Certains items sont communs à plusieurs compétences

Interagir

Protocoles pour l'interaction

Modalités d'interaction et rôles

Applications et services pour l'interaction

Vie privée et confidentialité

Identité numérique et signaux

Vie connectée

Codes de communication et netiquette

Partager, publier

Protocoles et modalités de partage

Réseaux sociaux

Vie privée & confidentialité

Pratiques sociales et participation citoyenne

Formation en ligne

Ecriture pour le web

Droit d'auteur

Règles de publication et visibilité

Applications et services pour le partage

E-réputation & influence

Liberté d'expression & droit à l'information

Collaborer

Modalités de collaboration et rôles

Applications et services de partage de documents & d'édition en ligne

Versions & révisions

Droits d'accès & conflit d'accès

Gestion de projet

S'insérer dans le monde numérique

Modèles et stratégies économiques

Questions éthiques et valeurs

Gouvernance d'internet & ouverture du web



3. Création de contenu



Certains items sont communs à plusieurs compétences

Développer des documents à contenu majoritairement textuel

Applications d'édition de documents

Structures et séparation, forme et contenu

Illustration & intégration

Ergonomie et réutilisabilité

Interopérabilité

Accessibilité

Développer des documents visuels et sonores

Applications d'édition de documents

Charte graphique & identité visuelle

Captures son, image & vidéo & numérisation

Adapter les documents à leur finalité

Licences

Diffusion et mise en ligne

Ecriture pour le web

Programmer

Algorithme et programme

Représentation et codage de l'information

Complexité

Pensée algorithmique et informatique

Collecte et exploitation de données massives

Intelligence artificielle et robots





4. Protection et sécurité

Certains items sont communs à plusieurs compétences

Protéger les équipements

Attaques et menaces

Chiffrement

Logiciels de prévention & de protection

Authentification

Sécurité du système d'information

Vie privée & confidentialité

Modèles & stratégies économiques

Protéger les données

Données personnelles et loi

Traces

Collecte et exploitation de données massives

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

Impact environnemental

Communication sans fil et ondes

Ergonomie du poste de travail

Accessibilité

Santé

Intelligence artificielle et robots

Capteurs

Vie connectée





5. Environnement numérique

Certains items sont communs à plusieurs compétences

Résoudre des
problèmes
techniques

Panne & support
informatique

Administration &
configuration

Maintenance & mise à jour

Sauvegarde & restauration

Interopérabilité

Complexité

Évoluer dans un
environnement
numérique

Histoire de l'informatique

Informatique et matériel

Logiciels, applications &
services

Système d'exploitation

Réseau informatique

Offre (matériel, logiciel, service)

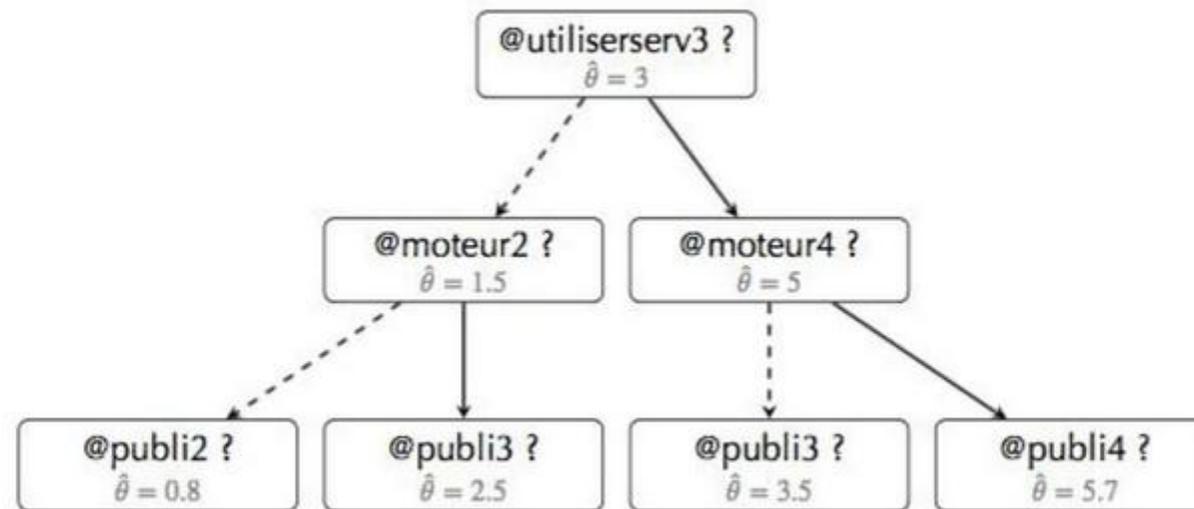
Modèles & stratégies économiques



Niveaux de maîtrise des compétences numériques - grille d'évaluation

Novice	Niveau 1	<p>L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes.</p> <p>Il peut appliquer une procédure simple en étant guidé, et en ayant parfois recours à l'aide d'un tiers.</p>
	Niveau 2	<p>L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes.</p> <p>Il peut appliquer seul une procédure simple tant que ne survient pas de difficulté. Il cherche des solutions avec d'autres lorsqu'il est confronté à des imprévus.</p> <p>Il peut répondre ponctuellement à une demande d'aide.</p>
indépendant	Niveau 3	<p>L'individu est capable de réaliser des actions simples dans la plupart des situations courantes.</p> <p>Il peut élaborer de façon autonome une procédure pour accomplir une de ces actions.</p>
	Niveau 4	<p>L'individu est capable de réaliser des actions simples dans toutes les situations courantes.</p> <p>Il peut élaborer de façon autonome une procédure adaptée et l'appliquer efficacement pour accomplir une de ces actions.</p> <p>Il peut venir en aide à d'autres selon une modalité d'entraide informelle.</p>
Avancé	Niveau 5	<p>L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques avancées dans des situations nouvelles pour lui, ou imposant un cadre d'exigence particulier.</p> <p>Il peut choisir une démarche adaptée pour atteindre son but, parmi des approches déjà établies.</p>
	Niveau 6	<p>L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques avancées dans des situations nouvelles pour lui, ou imposant un cadre d'exigence particulier.</p> <p>Il peut concevoir et mettre en œuvre une démarche adaptée pour atteindre son but, en combinant de façon créative les solutions existantes.</p> <p>Il peut transmettre avec aisance ses compétences à d'autres.</p>

Un **parcours personnalisé** avec un test qui **s'adapte au niveau** de chacun, réponse après réponse.



Après chaque réponse, l'algorithme déduit un niveau estimé de fin de test et sélectionne, sur cette base, la question suivante la plus adaptée.

Test

sur : pix.fr Test en bas du site

ou sur le médiacentre de votre ENT

Découvrez des exemples d'épreuves Pix !



Test de démo

8 QUESTIONS

Essayez Pix sans inscription !

[Commencer](#)

Le candidat se rend dans un **centre agréé par Pix** :



- ✓ son collège ou lycée
- ✓ son Université
- ✓ un autre centre

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



Environnement
réel



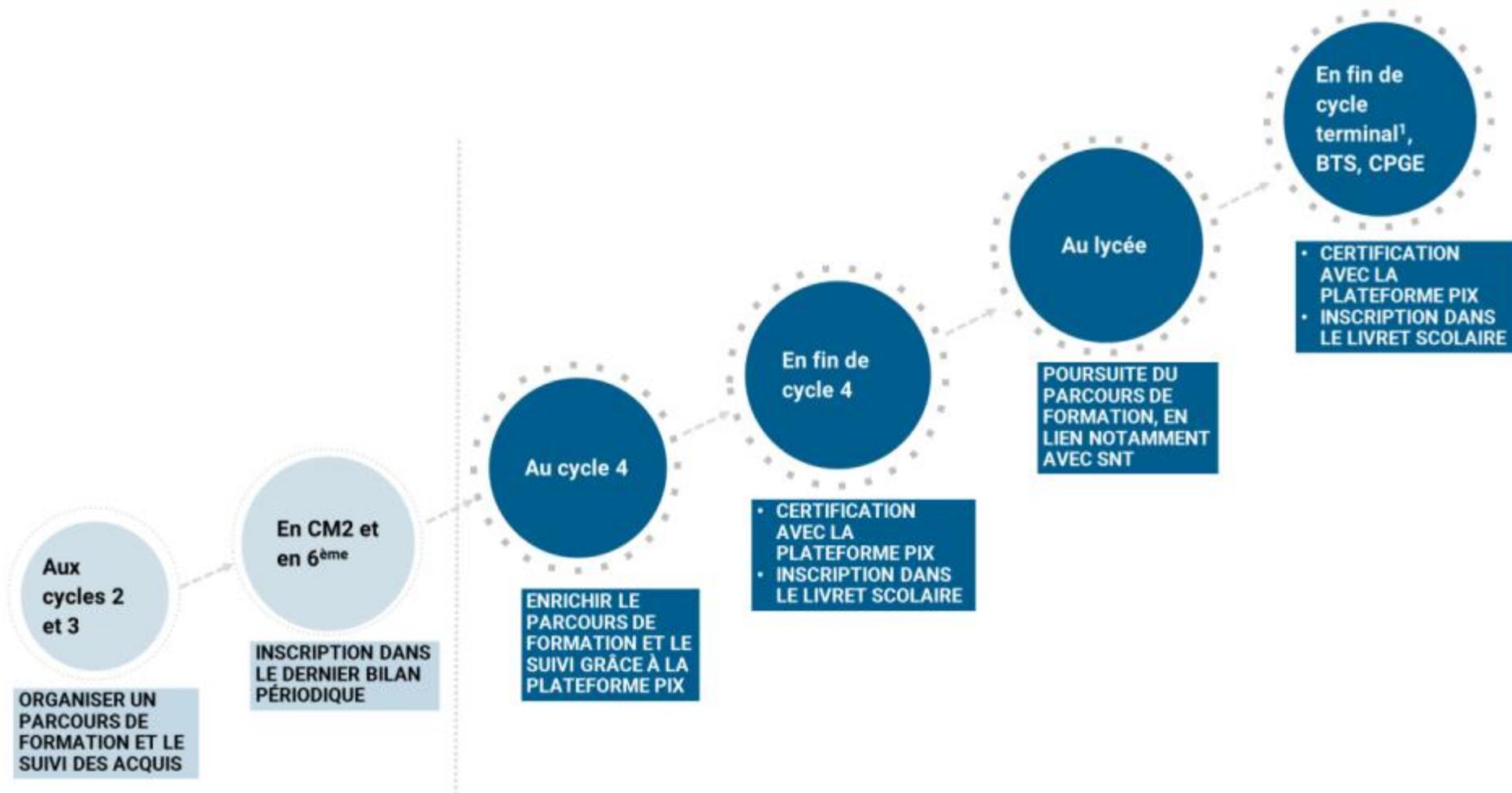
Manipulation de
fichiers

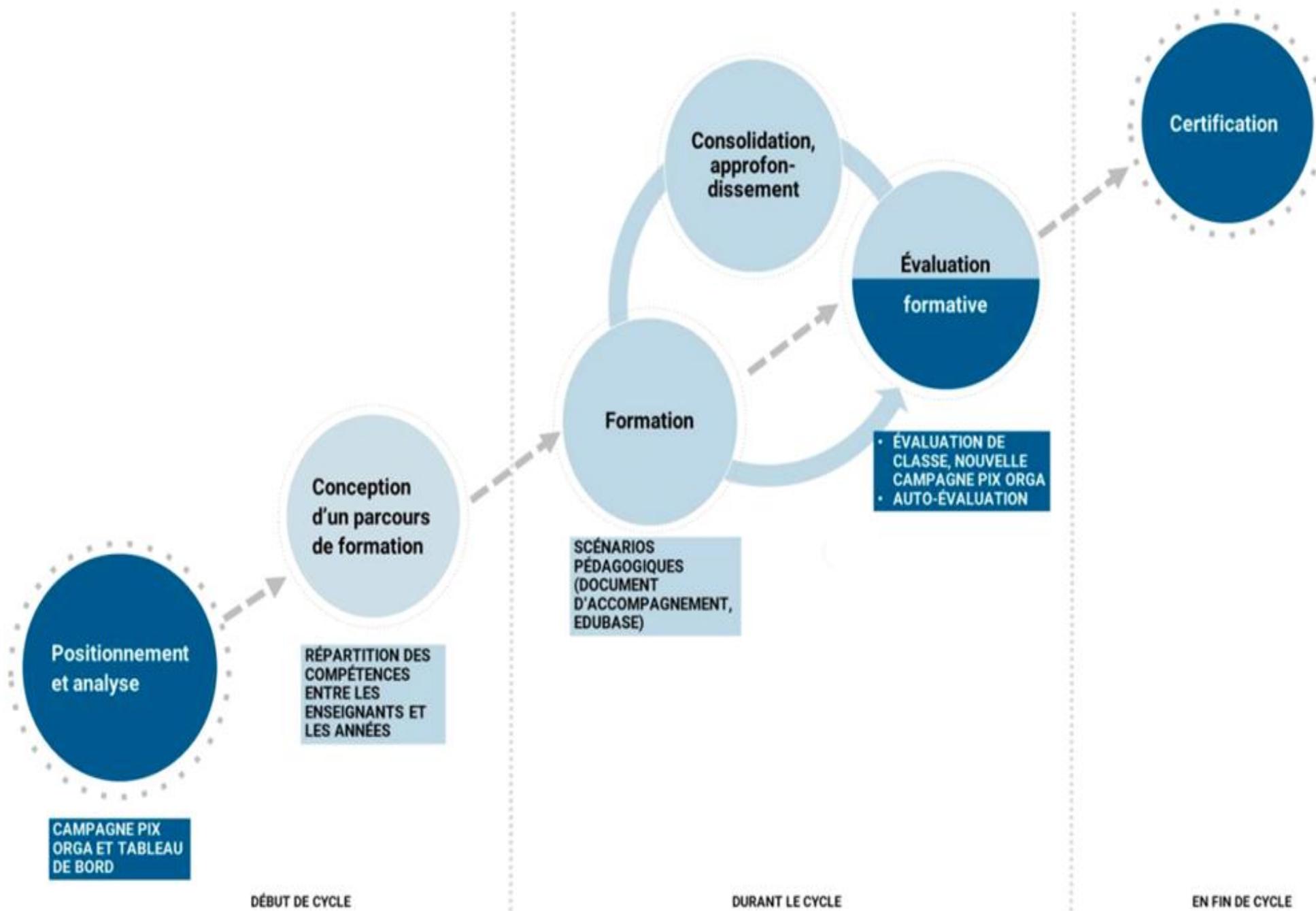


Résolution de
problèmes



Défis et
enquêtes





L'interface élève depuis le médiacentre (ENT)

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



Pix Orga, espace 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

Création d'une campagne par un enseignant

pix ORGA
BETA

MON ORGANISATION
Collège Pix

Campagnes

Équipe

Sophie PIX [Se déconnecter](#)

← Stéphane Libellot - Classe de 3^o4

Code	RNBJDB351	Participants	3	Profils reçus	2
------	-----------	--------------	---	---------------	---

Détails | Participants (3) | Résultats collectifs

Exporter résultats (.csv)

Profil cible
1.1 - Mener une recherche et une veille d'information

Lien direct
<https://app.pix.fr/campagne/RNBJDB351>

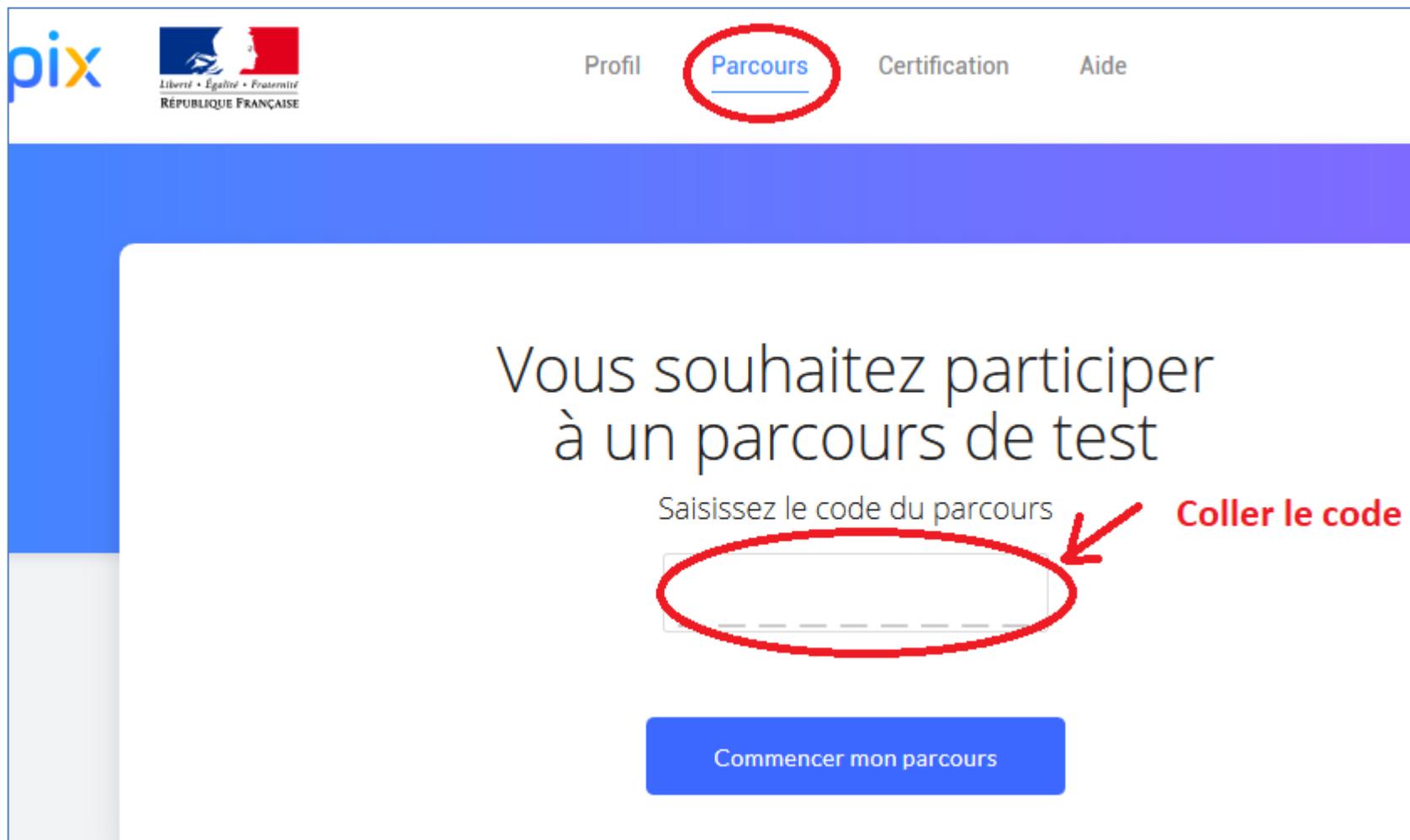
Titre du parcours
Parcours Mener une recherche

Texte de la page d'accueil
Vous devez m'envoyer votre test avant le 18 mars. Bonne chance !

Modifier

Code à diffuser aux élèves

L'élève doit utiliser le code de la campagne pour que l'enseignant puisse accéder aux résultats de l'élève



The screenshot shows the PIX website interface. At the top left is the PIX logo and the French Republic logo with the motto 'Liberté • Égalité • Fraternité'. The navigation menu includes 'Profil', 'Parcours' (highlighted with a red circle), 'Certification', and 'Aide'. The main content area has a blue header and a white box with the text 'Vous souhaitez participer à un parcours de test'. Below this is the label 'Saisissez le code du parcours' and an empty input field (circled in red). To the right of the input field is a red link 'Coller le code'. At the bottom is a blue button labeled 'Commencer mon parcours'.

L'enseignant peut voir toutes les campagnes qu'il a créés.

The screenshot shows the PIX ORGA BETA interface. On the left is a dark blue sidebar with the logo and navigation menu. The main content area is light gray and titled 'Campagnes'. It features a table of campaigns and a 'Créer une campagne' button.

MON ORGANISATION
Collège Pix

Campagnes

Équipe

Sophie PIX [Se déconnecter](#)

Campagnes

[Créer une campagne](#)

	Participants	Résultats reçus
Besançon 1	1	-
Classe de 3ème	2	-
Classe de 3ème	3	-
Classe de 5°B	11	4
EIDOS 64	24	11

L'enseignant peut voir les résultats de ces élèves pour chaque campagne.

The screenshot displays the PIX ORGA BETA interface for a user named Sophie PIX. The main content area is titled "← Adelita Sorolibaly".

Statistics:

- Avancement: 100% (indicated by a green progress bar)
- Commencé le: 13 mars 2019
- Partagé le: 29 mars 2019 (indicated by a green checkmark)
- Acquis validés: 20
- Acquis évalués: 43
- Résultat: 47% (indicated by a circular gauge)

Table of Competencies:

Compétences (1)	Résultats	Acquis validés	Acquis évalués
• Mener une recherche et une veille d'information		20	43

Pour voir les résultats

<https://frama.link/TNuRHr4M>

LA **CERTIFICATION** PIX



CERTIFICAT obtenu le 17 juin 2019

Nom : Martin Dupuis

Date de naissance : 5 octobre 1988

Lieu de naissance : Paris 8

Centre de certification : Lycée Léonard de Vinci

Niveau
de
maitrise

358 Pix certifiés

Votre score certifié a été calculé en fonction de vos réponses lors du passage de la certification. Il peut donc différer de votre nombre de Pix affiché dans votre profil.

Nombre
de PIX
certifiés

INFORMATION ET DONNÉES

← Domaine

Mener une recherche et une veille d'information

4

Gérer des données

3

Traiter des données

2

COMMUNICATION ET COLLABORATION

Interagir

2

Partager et publier

3