

Document enseignant | version du 9/11/2021

Parti-pris

Pix est le [service public en ligne pour évaluer, développer et certifier ses compétences numériques](#). Il est utilisé à l'école secondaire pour valider les compétences numériques des élèves dans le cadre du CRCN ([Cadre de Référence des Compétences Numériques](#)) aujourd'hui en vigueur de l'école à l'enseignement supérieur.

Il est prévu par les textes que le dernier bulletin du CM2 doit comporter un volet compétences numériques dans le cadre du CRCN. Mais il est parfois difficile de renseigner ces items.

PIXito (le *petit PIX*, un clin d'oeil admiratif à PIX) se propose d'aider les enseignants de CM1 et CM2 dans l'enseignement *a minima* de ces compétences et dans leur évaluation.

Concept

PIXito propose **deux séries de six séances de 45 minutes** à mener en salle informatique ou en classe. La première série concerne le CM1 et la deuxième, le CM2.

Chaque séance est accompagnée :

- D'une vidéo d'introduction à projeter en grand groupe (ou à faire visionner à la maison) ;
- d'un document précisant les compétences visées, le déroulement pédagogique et le cas échéant, un document de travail pour l'élève.

PIXito propose également **un test chronométré de 20 questions pour la fin de CM2**. Un score moyen supérieur à 50% donne droit à un certificat estampillé Lycée français Jean Monnet. De plus, apparaissent dans ce certificat les cinq domaines de compétences et les pourcentages de réussite associés, ce qui permet de renseigner facilement les compétences numériques du dernier bulletin du CM2.

Enfin, vous trouverez dans les trois pages suivantes de ce document

- Les compétences retenues par domaine au CM1 et au CM2 au Lycée français de Bruxelles, compétences qui ont servi de base au cours PIXito. Il est à noter que nous ne dépassons jamais le niveau 2 de maîtrise (le CRCN en compte 5).
- Les compétences générales et spécifiques retenues pour le dernier bulletin du CM2.

domaine	compétence	maîtrise
1	Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information Compétence 1.2 Gérer des données Compétence 1.3 Traiter des données	Niveau 1 : Lire et repérer des informations sur un support numérique Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche Niveau 1 : Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver (y compris dans le Cloud Office 365) Niveau 1 : Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques
2	Compétence 2.1 Interagir Compétence 2.2 Partager et publier Compétence 2.3 Collaborer Compétence 2.4 S'insérer dans le monde numérique	Niveau 1 : Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir Niveau 2 : Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer Niveau 2 : Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne. Niveau 1 : Publier des contenus en ligne Niveau 1 : Utiliser un dispositif d'écriture collaborative Niveau 1 : Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun
3	Compétence 3.1 Développer des documents textuels Compétence 3.2 Développer des documents multimédia Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité Compétence 3.4 Programmer	Niveau 1 : Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte Niveau 1 : Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo Niveau 1 : Produire ou numériser une image ou un son Niveau 2 : Produire et enregistrer un document multimédia Niveau 1 : Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion Niveau 2 : Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles Niveau 1 : Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples Niveau 2 : Réaliser un programme simple
4	Compétence 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée Compétence 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Niveau 1 : Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager Niveau 1 : Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique
5	Compétence 5.1 Résoudre des problèmes techniques Compétence 5.2 Évoluer dans un environnement numérique	Niveau 1 : Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques Niveau 1 : Se connecter à un environnement numérique Niveau 1 : Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique

domaine	compétence	maîtrise
1	Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information Compétence 1.2 Gérer des données Compétence 1.3 Traiter des données	Niveau 1 : Lire et repérer des informations sur un support numérique Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche Niveau 1 : Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver (y compris dans le Cloud Office 365) Niveau 1 : Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques
2	Compétence 2.1 Interagir Compétence 2.2 Partager et publier Compétence 2.3 Collaborer Compétence 2.4 S'insérer dans le monde numérique	Niveau 1 : Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir Niveau 2 : Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer Niveau 2 : Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne. Niveau 1 : Publier des contenus en ligne Niveau 1 : Utiliser un dispositif d'écriture collaborative Niveau 1 : Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun
3	Compétence 3.1 Développer des documents textuels Compétence 3.2 Développer des documents multimédia Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité Compétence 3.4 Programmer	Niveau 1 : Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte Niveau 1 : Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo Niveau 1 : Produire ou numériser une image ou un son Niveau 2 : Produire et enregistrer un document multimédia Niveau 1 : Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion Niveau 2 : Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles Niveau 1 : Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples Niveau 2 : Réaliser un programme simple
4	Compétence 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée Compétence 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Niveau 1 : Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager Niveau 1 : Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique
5	Compétence 5.1 Résoudre des problèmes techniques Compétence 5.2 Évoluer dans un environnement numérique	Niveau 1 : Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques Niveau 1 : Se connecter à un environnement numérique Niveau 1 : Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique

Compétences générales	Compétences spécifiques liées
Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information	Lire et repérer des informations sur un support numérique Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche
Compétence 1.2 Gérer des données	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver
Compétence 1.3 Traiter des données	Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques
Compétence 2.1 Interagir	Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir
	Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer
	Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne.
Compétence 2.2 Partager et publier	Publier des contenus en ligne
Compétence 2.3 Collaborer	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative
Compétence 2.4 S'insérer dans le monde numérique	Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun
Compétence 3.1 Développer des documents textuels	Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte
Compétence 3.2 Développer des documents multimédia	Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo
	Produire ou numériser une image ou un son
	Produire et enregistrer un document multimédia
Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité	Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion
	Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles
Compétence 3.4 Programmer	Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples
	Réaliser un programme simple
Compétence 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée	Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager
Compétence 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique
Compétence 5.1 Résoudre des problèmes techniques	Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques
	Se connecter à un environnement numérique
	Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique