



Réunion du mardi 9 février 2021  
Bassin de Saint Germain

**Caroline Jan - IAN en documentation**  
caroline.jan@ac-versailles.fr



**AVANT-PROPOS**

**CRCN ET PIX**

**ÉCOSYSTÈME PIX**

**TEST**

**PIX ORGA ET LES PARCOURS**

**PIX, EMI ET COMPÉTENCES INFO-DOCUMENTAIRES**

**DES SCENARII PÉDAGOGIQUES CLÉS EN MAIN**

# COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

# DÉFINIR LES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

## ➤ Compétences emblématiques du 21e siècle

Les compétences numériques peuvent être définies 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”*

Cadre de référence de la compétence numérique, Gouvernement du Québec, 2019

# LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE



- **Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer**
  - langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- **Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre**
  - accès à l'information et à la documentation
  - outils numériques
- **Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen**
- **Domaine 5 : les représentations du monde et de l'activité humaine**
  - “citoyenneté numérique”
- **Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques**

# CRCN ET PIX

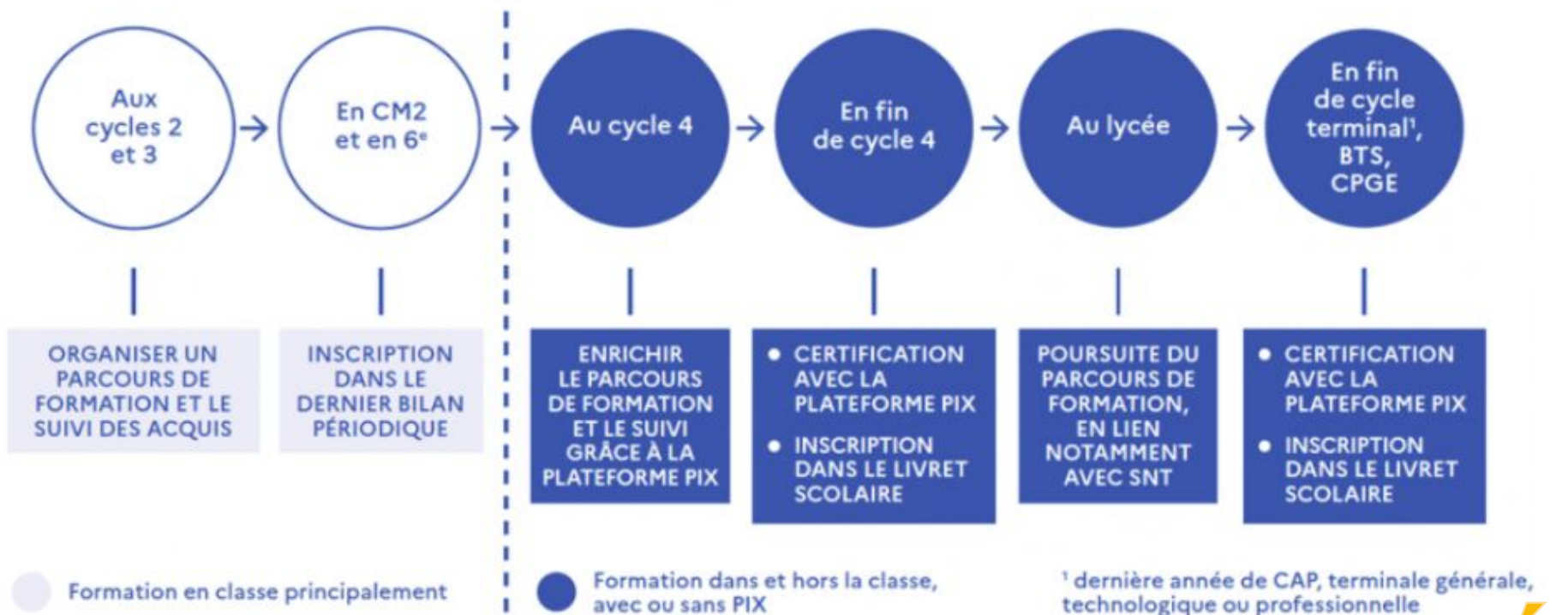
# Cadre de Référence des Compétence Numériques (CRCN)

*Référentiel paru au Journal officiel du 30 août 2019*



- Inspiré du **cadre européen** le DigComp (2016)
- Mise en relation des référentiels nationaux et européens pour **faciliter la mobilité** des élèves, des étudiants et des professionnels
- Rassemble et organise de façon progressive **5 domaines spécifiques** et **16 compétences numériques** développées de l'école élémentaire à l'université

# PROGRESSION du 1er au 2nd degré





5 domaines  
16 compétences  
8 niveaux de maîtrise  
Cadre européen le DIGCOMP  
Toutes les disciplines  
concernées

# CRCN

- 1.1. Mener une recherche et une veille d'informations
- 1.2. Gérer des données
- 1.3. Traiter des données

Domaine 1 :  
Information et  
données

D1

- 2.1. Interagir
- 2.2. Partager et publier
- 2.3. Collaborer
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique

Domaine 2 :  
Communication et  
collaboration

D2

- 3.1. Développer des documents textuels
- 3.2. Développer des documents multimédia
- 3.3. Adapter les documents à leur finalité
- 3.4. Programmer

Domaine 3 :  
Création  
de contenus

D3

- 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

Domaine 4 :  
Protection  
et sécurité

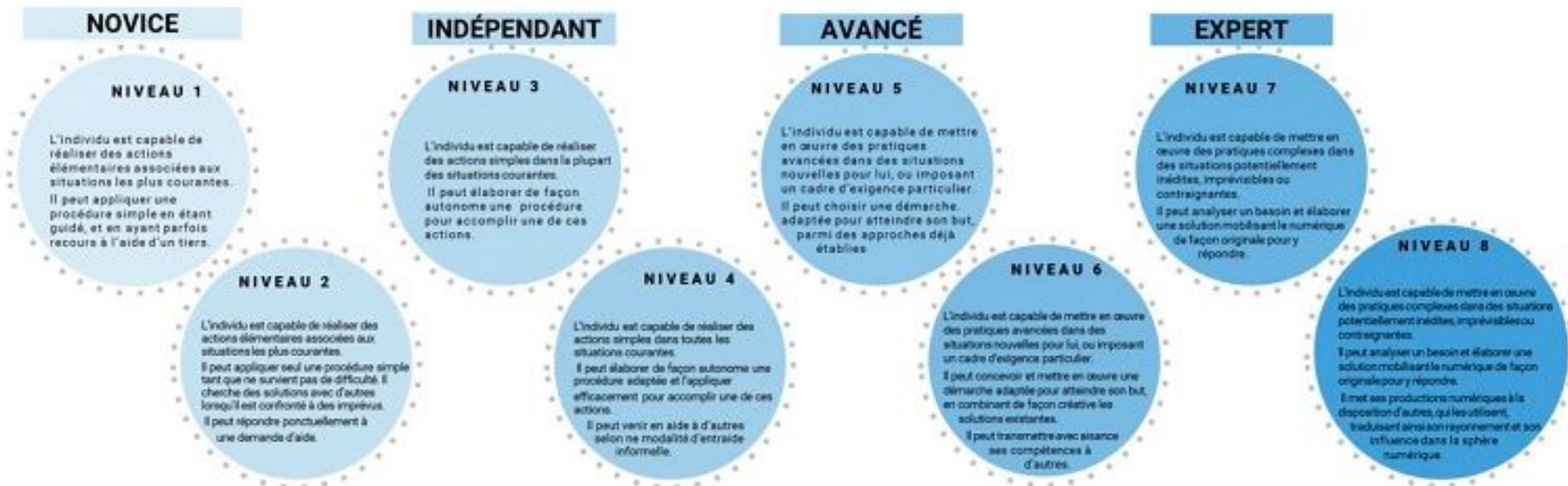
D4

- 5.1. Résoudre des problèmes techniques
- 5.2. Evoluer dans un environnement numérique

Domaine 5 :  
Environnement  
numérique

D5

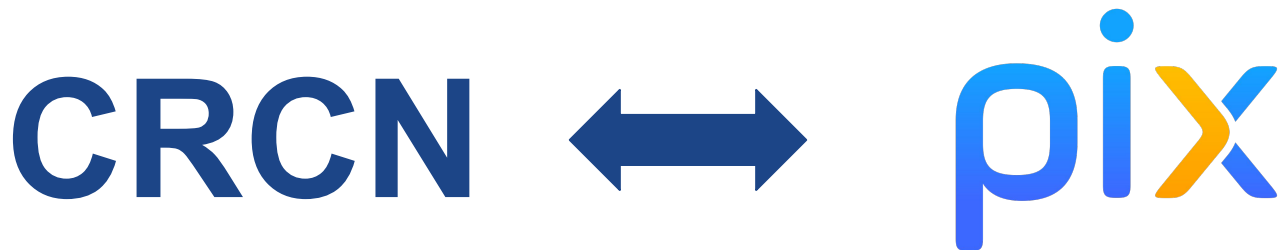
# UN APPRENTISSAGE PROGRESSIF ET CYCLIQUE



**5 DOMAINES**  
**16 COMPÉTENCES**

**1 2 3 4 5**  
**8 NIVEAUX de maîtrise**  
(1 à 5 pour l'enseignement scolaire)

# L'évaluation et la certification des compétences numériques avec Pix



**=> Les compétences numériques définies par le cadre de référence et acquises par les élèves au fil de leur scolarité font l'objet d'une certification nationale délivrée via la plateforme en ligne PIX**

# COMPRENDRE L' ÉCOSYSTÈME PIX



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

**Plateforme ouverte à tous, scolaires et professionnels.**

**Remplace le B2I et le C2I**



### **Testez-vous gratuitement**

Créez votre compte personnel et améliorez votre niveau de maîtrise grâce à des exercices pratiques et ludiques.



### **Progresssez à votre rythme**

Développez des compétences numériques fondamentales pour votre vie personnelle, professionnelle et citoyenne.



### **Valorisez vos compétences**

Passez la Certification Pix (éligible au CPF) et valorisez vos compétences numériques sur votre CV.

# Améliorer sa maîtrise du numérique et se tester

## Au-delà du QCM

- de manière interactive
- des défis ludiques (la manipulation de fichiers, de données, etc)
- enquêtes en navigant sur le web

## Pour tous les niveaux

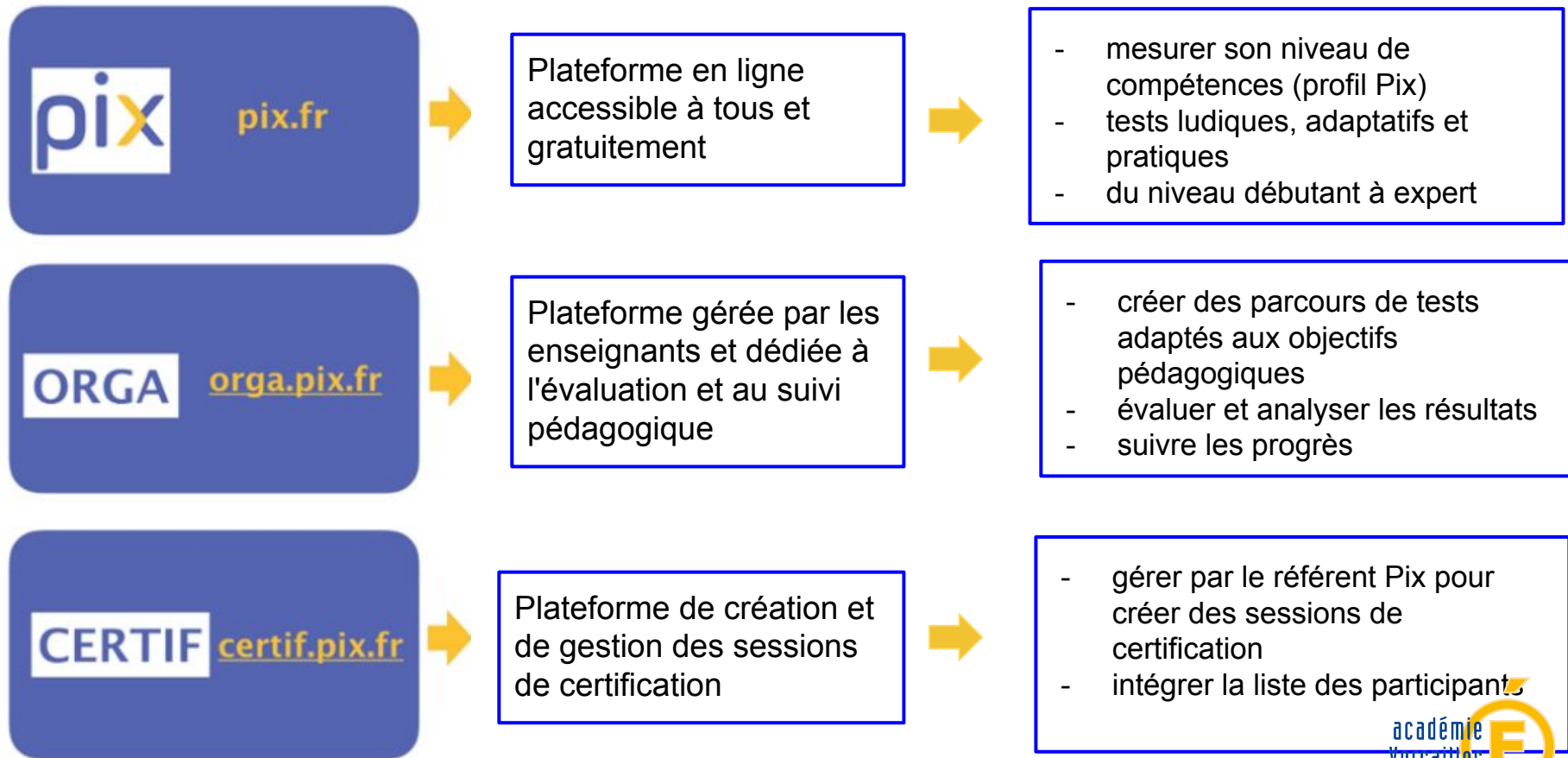
- du niveau débutant au niveau confirmé
- les exercices s'adaptent à votre niveau pour une évaluation personnalisée

**Des corrections et des tutoriels pour progresser en autonomie (temps formels et informels)**

**L'ensemble des enseignants forme à Pix**

# LES TROIS PLATEFORMES DÉDIÉES



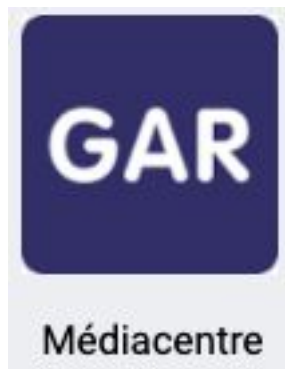




# COMMENT SE FAIT L'INSCRIPTION SUR PIX?

The logo for PIX, featuring the word "pix" in a lowercase, sans-serif font. The letters "p", "i", and "x" are blue, while the letter "x" is yellow.

# INSCRIPTIONS POUR LES ÉLÈVES

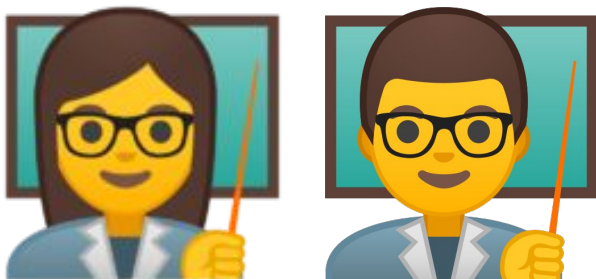


## Deux cas de figure :

- **l'établissement dispose d'un ENT et du Mediacentre** : les élèves doivent se connecter à leur compte PIX via le GAR
- **l'établissement ne dispose pas du Mediacentre** : le référent Pix Orga doit générer des comptes individuels sans adresse email, à partir d'un import SIÈCLE

- **le référent Pix de l'établissement doit réaliser en début d'année un import SIÈCLE**
- **Cela facilitera l'organisation de la certification**
- **Cela assurera à l'élève de conserver son profil Pix toute sa vie, même s'il change d'établissement (déménagement, orientation, etc.).**

# INSCRIPTIONS POUR LES ENSEIGNANTS

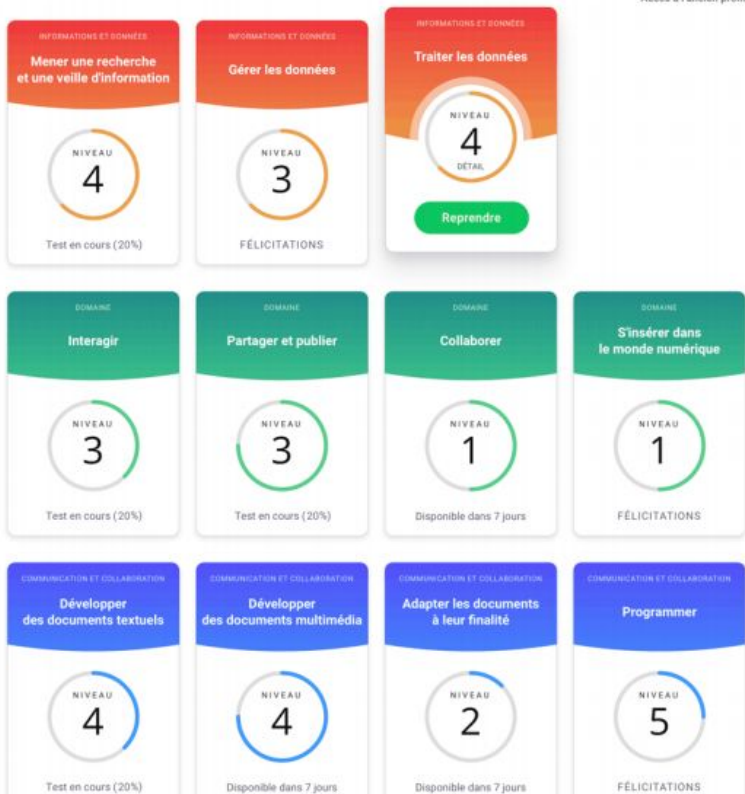


- **En se créant un compte sur Pix.fr avec leur adresse de courriel professionnelle.**
- **Ce compte leur permettra de conserver leur compte Pix et d'accéder à Pix Orga et Pix Certif.**
- Les enseignants disposent également d'un compte Pix **via le GAR-Mediacentre de l'ENT**, mais il doit être réservé aux démonstrations à faire aux élèves (accès à Pix, présentation des 16 compétences...).

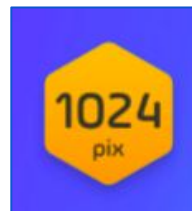
Vous avez 16 compétences à tester.  
On se concentre et c'est partix !



Accès à l'ancien profil



## INTERFACE PIX



Plus de 200  
épreuves réparties  
en 16 compétences  
sur 5 domaines

Les élèves gagnent  
des PIX et font  
évoluer leur  
compétences  
numériques



# PRÊTS À TESTER PIX?

TEST DE DÉMONSTRATION MULTI-COMPÉTENCES



Mise en situation réelle et  
ludique

<http://bit.ly/testpix2020>

pix ORGA

## Pix Orga, la plateforme dédiée au suivi pédagogique

- permet de diffuser auprès des élèves **des parcours de test prêts à l'emploi et adaptés à leurs objectifs pédagogiques** (par compétence, proximité disciplinaire et thématique)

### Vous pouvez sélectionner :

- chacune des 16 compétences
- des parcours spécifiques pour le collège, le lycée GT et le lycée professionnel
- Chaque enseignant peut **suivre l'activité de ses élèves**, analyser les résultats et identifier les besoins prioritaires de formation individuels et collectifs.
- Tous les parcours joués permettent aux élèves de **construire progressivement** leur profil de compétences numériques.

## Comment accéder à PIX Orga?

- Un espace Pix Orga a été créé pour chaque établissement scolaire de l'enseignement public et privé sous contrat (**disposant d'une base siècle**).

### Quels identifiants/mots de passe utiliser ?

1. Pour accéder à Pix Orga, un enseignant doit **préalablement y être invité par mail** par son chef d'établissement ou le co-administrateur de l'établissement,
2. Il est alors invité à **créer un compte Pix** sur Pix.fr
3. L'accès à Pix Orga se fait par la suite à l'adresse **orga.pix.fr** avec **les identifiants et mots de passe du compte Pix créé**.



**Quels sont les parcours  
accessibles sur PIX orga?**

# LES PARCOURS DE RENTRÉE

**1ere période : Avant les vacances de Noël**, les élèves passent un premier test Pix, appelé **Parcours de rentrée**, adapté à chaque niveau d'enseignement

➡ **Ce sont des parcours multi-compétences permettant**

- d'obtenir un premier **aperçu des compétences numériques des élèves**
- un **auto-positionnement** des élèves pour envisager la certification Pix (en 3e et Terminale)
- d'identifier **les besoins de formation** à l'échelle individuelle et collective.

➡ L'interface permet d'identifier les élèves à accompagner et leurs besoins en formation

# LES PARCOURS DE RENTRÉE

- ➔ Chaque niveau, chaque classe se connecte et renseigne un **code de campagne** fourni par le référent PIX de l'établissement

2ND09 Parcours de rentrée

Code

ALRZLA839

Participants

26

Profils reçus

22

- ➔ **3 modes de passation** des parcours de rentrée sont possibles (à choisir) :

-en classe

-à la maison

-le début en classe, et la suite à la maison (un bandeau rappelle à l'élève de le terminer)

- ➔ **Durée approximative des parcours :**

- environ 20 min pour les 5e

- environ 45 min/1h pour les 4e et 3e et les différents niveaux du lycée

# LES PARCOURS DE RENTRÉE POUR LE COLLÈGE

Nom du parcours	Description	Nombre de sujets évalués	Durée approximative du parcours
Rentrée - 5e	parcours multi-compétences permettant la découverte de l'univers Pix (recherche sur internet, simulateur, téléchargement de fichier, etc)	11	environ 20 min
Rentrée - 4e	parcours multi-compétences permettant la découverte de l'univers Pix et un 1er positionnement sur les compétences : 1.1, 2.2, 3.1.	20	environ 40 min
Rentrée - 3e	parcours multi-compétences permettant la découverte de l'univers Pix et un 1er positionnement sur au moins 5 compétences : 1.1, 1.2, 2.2, 3.1, 3.4.	26	environ 50 min
Rentrée - Segpa/ULIS	parcours multi-compétences permettant la découverte de l'univers Pix (tous niveaux)	11	environ 30 min

# LES PARCOURS DE RENTRÉE POUR LE LYCÉE

Nom du parcours	Description	Nombre de sujets évalués	Durée approximative du parcours
Rentrée - 2nde	parcours multi-compétences permettant la découverte de l'univers Pix et un 1er positionnement sur les compétences : 1.1, 1.2, 2.2, 3.1, 3.4	26	environ 50 min
Rentrée - 1ère	parcours multi-compétences permettant la découverte de l'univers Pix et un 1er positionnement sur au moins 6 compétences : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.4	32	environ 1h
Rentrée - Tle	parcours multi-compétences permettant la découverte de l'univers Pix et un 1er positionnement sur au moins 8 compétences : 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.4	42	environ 1h25
Rentrée - post-bac	parcours multi-compétences permettant la découverte de l'univers Pix et un 1er positionnement sur au moins 8 compétences : 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.4	45	environ 1h30

# LES PARCOURS DE RENTRÉE POUR LE LYCÉE PROFESSIONNEL

Nom du parcours	Description	Nombre de sujets évalués	Durée approximative du parcours
Rentrée - 2nde Pro	parcours multi-compétences permettant la découverte de l'univers Pix et un 1er positionnement sur au moins 5 compétences : 1.1, 1.2, 2.2, 3.1, 3.4	26	environ 50 min
Rentrée - 1ère Pro	parcours multi-compétences permettant la découverte de l'univers Pix et un 1er positionnement sur au moins 5 compétences : 1.1, 1.2, 2.2, 3.1, 3.4	24	environ 45 min
Rentrée - Tle Pro	parcours multi-compétences permettant la découverte de l'univers Pix et un 1er positionnement sur au moins 6 compétences : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.4	31	environ 1h
Rentrée - CAP	parcours multi-compétences permettant la découverte de l'univers Pix et un 1er positionnement sur au moins 6 compétences : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 4.3	29	environ 1h

# LES PARCOURS DE RENTRÉE

**2eme période : Après La Toussaint et février**, l'équipe pédagogique accompagne les élèves dans leur montée en compétences

Résultats collectifs

Acquis validés

44.3

Acquis évalués

84

Résultat

53%

Compétences (10)

Résultats

Acquis validés

Acquis évalués

Mener une recherche et une veille d'information

48%

7.1

15

Gérer des données

55%

6

11

Interagir

85%

2.5

3

Partager et publier

57%

8

14

S'insérer dans le monde numérique

92%

2.8

3

Développer des documents textuels

41%

2.9

7

Adapter les documents à leur finalité

34%

1.4

4

Commencé le  
03 déc. 2020

Avancement  
100%

Envoyé le  
03 déc. 2020

18 / 84 ACQUIS



## Résultats individuels

Résultats

Analyse

Compétences (10)	Résultats	Acquis validés	Acquis évalués
Mener une recherche et une veille d'information	 13%	2	15
Gérer des données	 9%	1	11
Interagir	 33%	1	3
Partager et publier	 21%	3	14
S'insérer dans le monde numérique	 67%	2	3
Développer des documents textuels	 14%	1	7
Adapter les documents à leur finalité	 0%	0	4
Programmer	 24%	4	17



## Recommandation de sujets à travailler

En fonction du référentiel testé et des résultats de la campagne, Pix vous recommande ces sujets à travailler, classés par degré de pertinence (●)

Sujets (26)

Pertinence ↓

### Modes d'affichage d'un diaporama

Développer des documents textuels



3 tutos



Utiliser les éléments de mise en forme d'un diaporama (styles, masque, modèle, en-tête et pied de page...)

3 tutos recommandés par la communauté Pix

[Ajouter des commentaires aux diapositives](#) · Par Support Microsoft · Page · 3 minutes[LibreOffice Impress – Ajouter des notes](#) · Par Mediaforma Learning · Page · une minute[Libre Office Impress lancer le diaporama](#) · Par YouTube : Nâga · Vidéo · une minute**ANALYSES et  
RECOMMANDATIONS**

### Gestion des diapositives

Développer des documents textuels



7 tutos



### Réseaux sociaux et modèles économiques

Partager et publier



2 tutos



### Raccourci

Gérer des données



4 tutos



# Les parcours disponibles en fonction des types d'établissement

## COLLÈGE

- Les parcours socle commun (Globale et par domaine)
- Le parcours EMI collège
- Les parcours disciplinaires

## LYCÉE

- Les parcours SNT (Globale et par thématique)
- Le parcours EMI lycée
- Le parcours EMC
- Les parcours disciplinaires

## LYCÉE PRO

- Les parcours socle commun (Globale et par domaine)
- Le parcours EMI collège/lycée
- Les parcours disciplinaires

\* Tous ces établissements disposent également des parcours associés à une des 16 compétences du référentiel.

# LES PARCOURS DISPONIBLES POUR LE COLLÈGE (EX.)

Nom du parcours	Description	Nombre de sujets évalués	Durée approximative du parcours
Socle commun - Global	parcours multi-compétences évaluant les aspects numériques du socle commun de connaissances, de compétences et de culture	89	environ 4h
Information et données - Socle commun	parcours multi-compétences évaluant les éléments relevant du socle commun dans le domaine 1 de Pix (CRCN)	31	environ 1h
Communication et collaboration - Socle commun	parcours multi-compétences évaluant les éléments relevant du socle commun dans le domaine 2 de Pix (CRCN)	20	environ 40 min
Création de contenu - Socle commun	parcours multi-compétences évaluant les éléments relevant du socle commun dans le domaine 3 de Pix (CRCN)	21	environ 40 min
Protection et sécurité - Socle commun	parcours multi-compétences évaluant les éléments relevant du socle commun dans le domaine 4 de Pix (CRCN)	15	environ 30 min

# LES PARCOURS DISPONIBLES POUR LE LYCÉE (EX.)

Nom du parcours	Description	Nombre de sujets évalués	Durée approximative du parcours
EMI - Lycée	parcours multi-compétences évaluant les différents thèmes du programme de EMI	31	environ 1h
SNT - Global	parcours multi-compétences évaluant les différents thèmes du programme de SNT	56	environ 2h30
SNT -Thème : Le web	parcours multi-compétences évaluant le thème : Le Web du programme de SNT	16	environ 30 min
SNT -Thème : Internet	parcours multi-compétences évaluant le thème : Internet du programme de SNT	6	environ 10 min
SNT -Thème : Données structurées	parcours multi-compétences évaluant le thème : Les données structurées et leur traitement du programme de SNT	16	environ 30 min
SNT -Thème : Les réseaux sociaux	parcours multi-compétences évaluant le thème : Les réseaux sociaux du programme de SNT	9	environ 15 min

## 3e période : Après les vacances de février, temps de la certification

- **du 11 janvier au 20 mai 2021: certification facultative** des élèves de Terminale (LGT, LP), de CAP et des étudiants en 2e année de BTS et CPGE
- **du 8 mars au 12 mai 2021** (jusqu'au 20 mai sous dérogation) : certification des élèves de 3e (collège)

### Les points clés

- **une session de certification dure 2h** (1h45 de test effectif)
- **un test personnalisé** généré à partir du profil de l'élève
- un surveillant requis pour 20 élèves
- une **configuration matérielle** requise avec à disposition un Crash-test Technix
- **les élèves doivent être "certifiables"** c'est à dire avec un profil pix qui présente au moins 5 compétences positionnées (**Parcours SOS**)

# CONFIGURATION MINIMALE REQUISE POUR UTILISER PIX



- **une connexion Internet** (un débit moyen suffit)
- un **navigateur internet dans une version récente** (Firefox, Chrome, Edge, Internet Explorer 9 et +, Safari, etc.)
- une **suite bureautique** avec tableur, traitement de texte, présentation, dessin, etc. (Apache OpenOffice, LibreOffice, Microsoft Office, etc.)
- un **lecteur de fichier PDF**

# LE CRCN, PIX ET LE PROFESSEUR DOCUMENTALISTE

# CORRESPONDANCES ENTRE LE RÉFÉRENTIEL EMI CYCLE 4 ET LE CRCN

## LE RÉFÉRENTIEL EMI CYCLE 4

1. Utiliser les médias et les informations de manière autonome
2. Exploiter l'information de manière raisonnées
3. Utiliser les médias de manière responsable
4. Produire, communiquer et partager des informations

## 10 correspondances avec le CRCN

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  
2.4 S'insérer dans le monde numérique

3.1 Développer des documents textuels  
3.2 Développer des documents multimédias  
3.3 Adapter des documents à leur finalité

4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée



# CONVERGENCE COMPÉTENCES EMI ET CRCN

## Les grands objectifs opératoires de la matrice EMI de l'académie de Toulouse

1. Être auteur : consulter, s'approprier, publier
2. Comprendre et s'approprier les espaces informationnels
3. Partager des informations de façon responsable : produire, reproduire
4. Comprendre et expérimenter le Web et sa structuration
5. Assumer une présence numérique
6. Argumenter : analyser, développer un point de vue

### 1. INFORMATION ET DONNÉES

- Mener une recherche et une veille d'information
- Gérer des données
- Traiter des données

### 2. COMMUNICATION ET COLLABORATION

- Interagir
- Partager et publier
- Collaborer
- S'insérer dans le monde numérique

### 3. CRÉATION DE CONTENUS

- Développer des documents textuels
- Développer des documents multimédias
- Adapter les documents à leur finalité
- Programmer

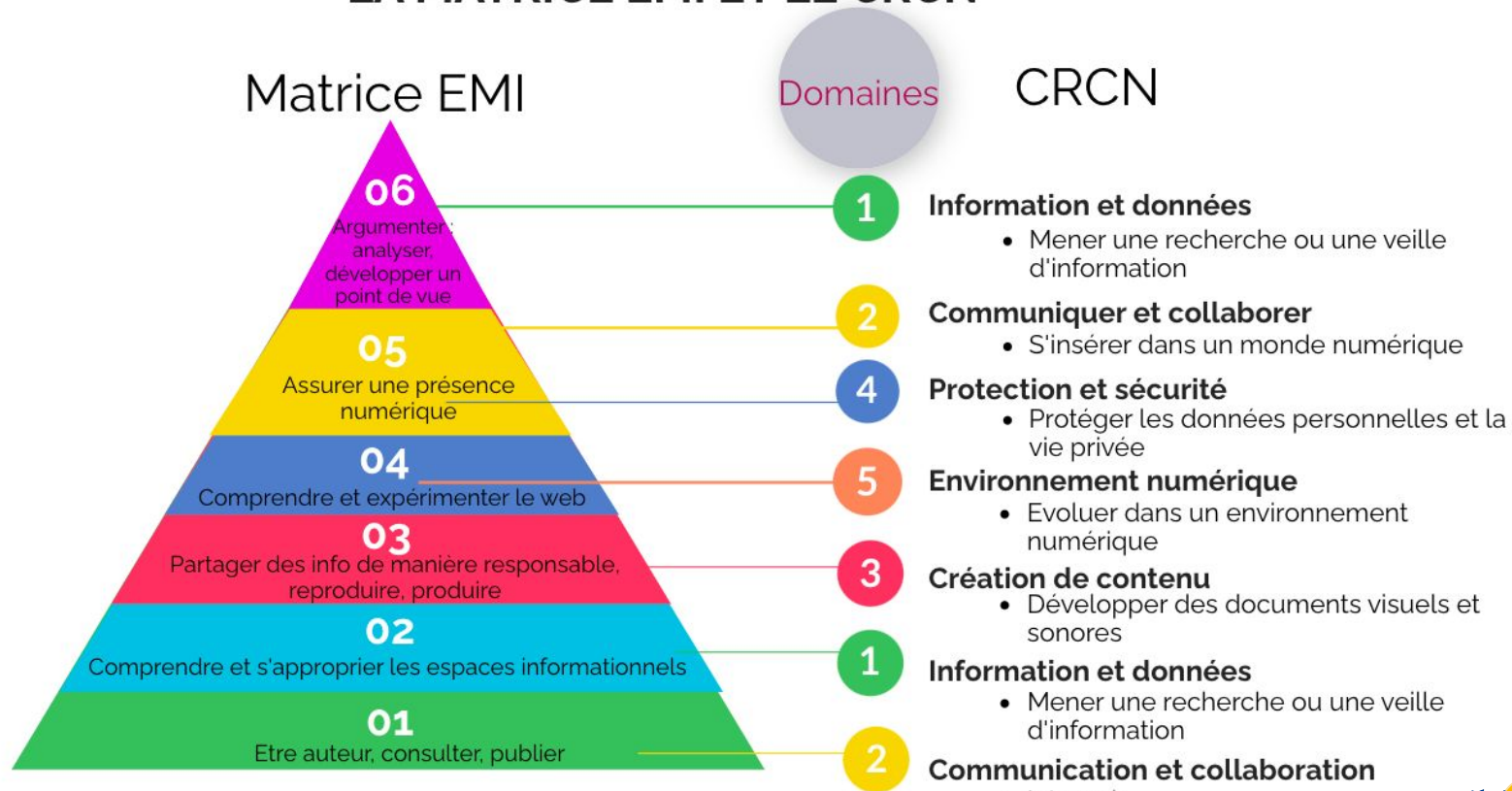
### 4. ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

- Résoudre des problèmes techniques
- Évoluer dans un environnement numérique

### 5. PROTECTION ET SECURITÉ

- Sécuriser l'environnement numérique
- Protéger les données personnelles et la vie privée
- Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

# CORRESPONDANCES DES COMPETENCES NUMÉRIQUES ENTRE LA MATRICE EMI ET LE CRCN



**DES SCENARII  
PÉDAGOGIQUES  
CLÉS EN MAIN**

# Édubase

## des pratiques pédagogiques

- Édubase recense les pratiques pédagogiques valorisées par les académies, en lien avec le numérique éducatif et en relation avec les programmes.

The screenshot displays the Édubase search interface. On the left, a sidebar contains filters such as 'Date de modification' (with a bar chart from 2000 to 2021), 'Date de création', 'Mots-clés', 'Niveau éducatif', 'Domaine d'enseignement', 'Thème de programme', 'Compétence', and 'CECRL'. The 'CRCN' section is highlighted with a red box and lists: communication et collaboration (100), création de contenus (106), environnement numérique (86), informations et données (97), and protection et sécurité (33). The main area shows 592 results for 'Documentation' in Versailles. The first result is 'Désinformation et complotisme dans la «Youtube-sphère»' (2021-01-17), with tags for 'CRCN informations et données', 'culture informationnelle', 'culture numérique', and 'désinformation'. The second result is 'Progression pour apprentissages infodocumentaires en classe de 6ème' (2021-01-17), with tags for 'culture numérique' and 'culture informationnelle'.

## Des exemples précis de scénarios

Le **domaine 1** consacré aux **informations** et aux **données** s'intéresse en particulier à la recherche d'information et à son évaluation, dimension particulièrement abordée dans ce scénario de l'académie de Versailles : [L' infodémie : des rumeurs qui ne connaissent pas de frontières](#).

Le **domaine 2** développe l'**interaction** et le **travail collaboratif** illustrés par bon nombre de travaux académiques menés à propos des communs comme ce projet autour de Vikidia : [Partager des connaissances grâce aux encyclopédies collaboratives en ligne](#).

Le **domaine 3** s'inscrit dans la **création numérique**, compétence générique tout particulièrement mise en avant dans cette séquence pédagogique de l'académie d'Orléans-Tours ([Réaliser une BD de reportage format « story »](#)) qui vise à créer une bande dessinée de reportage en s'appuyant sur l'application BDnF.

Le **domaine 4** (**protection** et **sécurité**) fait l'objet d'un traitement original dans l'académie de Dijon avec une séquence réunissant mathématiques et documentation ([Algo'scape : au cœur des algorithmes](#)) qui amène les élèves à s'interroger sur l'algorithmie et la cryptographie.

Le **domaine 5** (**environnement numérique**) est par exemple abordé de manière ludique dans ce projet niçois mené au sein d'un atelier collaboratif autour de la [création d'une borne d'arcade de retrogaming](#) ayant pour but de développer des compétences numériques, des connaissances sur le média « jeux vidéo » et les logiciels libres (Raspberry Pi, Recalbox).

# Document d'accompagnement - Mise en œuvre du Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN)

—  
Novembre 2019  
Actualisation août 2020

- De nombreuses fiches d'usages classées par domaines, notions, compétences et niveaux
- De la page 66 à la page 100

## Ex. Domaine 2

### CRÉER UN BLOG CULTUREL PARTICIPATIF

#### DESSCRIPTIF DU SCÉNARIO

Le projet vise à proposer, à la communauté éducative, un blog participatif de ressources culturelles alimenté par les élèves et les enseignants de trois établissements du même secteur géographique (deux collèges et un lycée). Y sont diffusées et partagées les ressources et les productions plus locales de chaque établissement (recommandations, avis, critiques, agenda culturel, réalisations d'élèves...).

Les blogs créés sont hébergés sur une plateforme académique et mis en réseau entre les trois établissements.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/17063>

#### DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

#### CRCN

##### Domaines

2. Communication et collaboration
3. Création de contenus

##### Compétences travaillées

- 2.2. Partager et publier
- 3.3. Adapter les documents à leur finalité

##### Niveaux de maîtrise

3-4

##### Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

Publier en ligne une photo ou tout autre document

Connaître et appliquer les principales règles régissant le droit d'auteur

Choisir une licence Creative Commons adaptée à la situation

### CRÉER L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE DE PERSONNAGES DE FICTION SUR LES MÉDIAS SOCIAUX

#### DESSCRIPTIF DU SCÉNARIO

L'objectif principal est de concevoir l'identité numérique d'un personnage de fiction pour approfondir avec les élèves la lecture d'un récit (*Antigone et Matin brun*) dans le cadre d'une séquence d'étude d'une œuvre intégrale.

En miroir, cela permet d'amener les élèves à les faire réfléchir à leur propre identité numérique et aborder les règles et contraintes de fonctionnement des outils de réseautage social.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/16936>

#### CRCN

##### Domaine

2. Communication et collaboration

##### Compétence travaillée

- 2.4. S'insérer dans un monde numérique

##### Niveau de maîtrise

3

##### Situation d'évaluation Pix travaillée dans le scénario

Connaître la notion d'identité numérique et ce qui la compose

**Avez-vous des  
questions?**



# RESSOURCES

Le Cadre de référence des compétences numériques

Le document d'accompagnement

<https://eduscol.education.fr/721/cadre-de-referance-des-competences-numeriques>

Fiche Mémo du CRCN

[https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/54/4/Fichememo\\_CRCN\\_1225544.pdf](https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/54/4/Fichememo_CRCN_1225544.pdf)

Repère de progressivité de la maîtrise des compétences numériques

[https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/45/3/Reperes\\_progressivite\\_accessible\\_1125453.pdf](https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/45/3/Reperes_progressivite_accessible_1125453.pdf)

Liste des thèmes et sujets abordés dans PIX

<https://cloud.pix.fr/s/3joGMGYWSpmHg5w#pdfviewer>

La boîte à outix

<https://cloud.pix.fr/s/xaesBNfiJj6qMfp>

La lettre Edu-num thématique numéro 11

[https://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/edunum-thematique\\_11](https://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/edunum-thematique_11)

Le CRCN, Pix et le prof doc (académie de Guyane)

<https://doc.dis.ac-guyane.fr/Le-CRCN-Pix-et-le-profdoc.html>

## Publier votre travail sur le site académique!

- envoyer vos séances à [caroline.jan@ac-versailles.fr](mailto:caroline.jan@ac-versailles.fr)

Édubase

des pratiques pédagogiques

ÉLÉA  
Enseigner et Apprendre  
avec le  
Numérique