

# PIX



**Video**



**Video**



**Video**

## Chronologie de déploiement

- **2019/2020** :

- positionnement des élèves de 4ème et 1ère
- lancement de PIX Orga : 23 janvier 2020
- stratégie CRCN (Cadre de référence des compétences numériques)

- **2020-2021** :

- positionnement de tous les élèves à partir de la 5ème (septembre 2020 - mars 2021)
- certification des élèves de 3ème et terminale (mars 2021)

- **après 2021 :**

- tous les élèves depuis le cycle 3

## 3 plateformes

- [pix](#) : pour s'entraîner et se positionner. Permet de travailler sur ces domaines, on répond à des questions et on a des liens pour aller travailler ces compétences. L'élève peut essayer de faire mieux en demandant une réinitialisation des exercices MAIS il doit attendre 4 jours donc attention si l'élève a fait le travail chez lui.

- [pix orga](#) : évaluation et suivi pédagogique. Accessible à partir de janvier 2020. Formation à partir de Janvier

- [certif](#) : création et gestion des sessions de certification. Accessible en mars 2021.

## Certification et évaluation

- 6èmes et CM2 : bilan de maîtrise des compétences numériques inscrit dans le livret scolaire

- 3ème et terminale : certification PIX Certif et inscription dans le livret scolaire

- études supérieures et tout au long de la vie : certification PIX Certif

## Informations et FAQ

- Épreuve de 2h organisée par le chef d'établissement dans des conditions d'examen

- Valable pendant 3 ans.

- Possibilité d'avoir un lien à mettre sur un CV.

- Pour se certifier, il faut au moins un niveau 1 sur 5 compétences

- N'empêche pas l'obtention du brevet ou du BAC

- il est indispensable de passer la certification PIX mais pas d'obligation de résultats pour l'instant

- les exercices sont brassés, il est compliqué de tricher en retombant sur les mêmes questions

- on certifie un niveau, il ne faut pas forcément avoir le niveau maximum

- possibilité de passer la certification PIX hors éducation nationale mais c'est payant

- PIX dans parcours-sup ? On ne sait pas encore mais l'université va devoir proposer de la remédiation

par rapport au niveau des étudiants qui arrivent

- possibilité d'utiliser PIX sans ENT mais avec import SIECLE régulièrement
- l'examen est une variante de questions réussies par les élèves. Il n'y a pas de piège.
- problèmes possibles :
  - inaccessibilité de certains sites comme Facebook alors qu'il faut aller lire les conditions d'utilisation par exemple
  - obligation d'utiliser un PC pour répondre à certaines questions
  - problème du temps supplémentaire devant les écrans pour les enfants
- il ne faut pas répondre au hasard car sinon la question suivante est plus difficile alors que l'élève n'a pas le niveau. On peut répondre « je ne sais pas »
- pour l'instant le professeur a deux comptes :
  - créer un compte personnel sur PIX.fr avec adresse académique
  - utiliser le GAR pour se connecter et suivre les élèves
- en janvier 2020, Mme la Principale va recevoir un mail pour activer PIX Orga. Il faudra :
  - nommer un coadministrateur
  - importer la base SIECLE (fichier XML comme eSidoc).
  - ajouter les adresses mails des professeurs pour qu'ils puissent gérer les élèves. Sur le papier, chaque professeur peut travailler une compétence en rapport avec sa matière

## **Le CRCN (Cadre de référence des compétences numériques)**

### **5 domaines**

- Domaine 1 : Informations et données
- Domaine 2 : Communication et collaboration
- Domaine 3 : Création de contenus
- Domaine 4 : Protection et sécurité
- Domaine 5 : Environnement numérique

### **16 compétences**

- 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
- 2.3. Collaborer
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique
  
- 3.1. Développer des documents textuels

- 3.2. Développer des documents multimédia
- 3.3. Adapter les documents à leur finalité
- 3.4. Programmer
  
- 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
  
- 5.1. Résoudre des problèmes techniques
- 5.2. Evoluer dans un environnement numérique

## Répartition par niveau au collège

## Contraintes pour le matériel et autres choses

## 8 niveaux de maîtrise

1. L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes. Il peut appliquer une procédure simple en étant guidé, et en ayant parfois recours à l'aide d'un tiers.
2. L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes. 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. Il peut répondre ponctuellement à une demande d'aide.
3. L'individu est capable de réaliser des actions simples dans la plupart des situations courantes. Il peut élaborer de façon autonome une procédure pour accomplir une de ces actions.
4. L'individu est capable de réaliser des actions simples dans toutes les situations courantes. Il peut élaborer de façon autonome une procédure adaptée et l'appliquer efficacement pour accomplir une de ces actions. Il peut venir en aide à d'autres selon une modalité d'entraide informelle.
5. L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques avancées dans des situations nouvelles pour lui, ou imposant un cadre d'exigence particulier. Il peut choisir une démarche adaptée pour atteindre son but, parmi des approches déjà établies.
6. L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques avancées dans des situations nouvelles pour lui, ou imposant un cadre d'exigence particulier. Il peut concevoir et mettre en œuvre une démarche adaptée pour atteindre son but, en combinant de façon créative les solutions existantes. Il peut transmettre avec aisance ses compétences à d'autres.
7. L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques complexes dans des situations potentiellement inédites, imprévisibles ou contraignantes. Il peut analyser un besoin et élaborer une solution mobilisant le numérique de façon originale pour y répondre.
8. L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques complexes dans des situations potentiellement inédites, imprévisibles ou contraignantes. Il peut analyser un besoin et élaborer une solution mobilisant le numérique de façon originale pour y répondre. Il met ses productions numériques à la disposition d'autres, qui les utilisent, traduisant ainsi son rayonnement et son influence dans la sphère numérique.

## Boîte à outix

[Dopamine](#) : série de 8 vidéos sur le fonctionnement de Tinder, Facebook, Candy Crush, Instagram,

Youtube, Snapchat, Uber et Twitter.

[Decodex](#) : sur le monde.fr, permet de vérifier une information ou un site.

From:

<https://www.physix.fr/dokuwiki/> - **Physix.fr**

Permanent link:

<https://www.physix.fr/dokuwiki/doku.php?id=pix:start>

Last update: **2020/07/24 03:31**

