

LA MISE EN ŒUVRE DE PIX EN LANGUES VIVANTES

La contribution du professeur de langue vivante au développement des compétences numériques peut s'envisager sous deux angles :

dans le cadre des activités habituelles menées en classe de langue

(et en lien avec les attendus des programmes et le socle commun de connaissances, de compétences et de culture), le professeur signale aux élèves de façon claire et simple que l'activité et/ou l'outil alors mobilisés vont leur permettre de travailler telle compétence numérique.

Le professeur peut utiliser le logo Pix sur ses documents de travail et sur les fiches distribuées aux élèves pour mettre en évidence les compétences numériques abordées.

Le professeur n'a donc pas besoin de mobiliser la plateforme Pix pour faire travailler les compétences numériques lors de la séance.

dans le cadre d'activités « tampon »

entre deux séquences, deux périodes, à la veille de vacances, ... le professeur entraîne les élèves aux compétences numériques via la plateforme Pix et leur permet de nourrir leur profil Pix.

Le professeur peut soit proposer aux élèves un parcours Pix (parcours thématiques ou disciplinaires, à tester ici pour les enseignants) soit créer une campagne sur Pix (une campagne s'apparente à un devoir en ligne avec date de rendu et évalue les élèves sur les 16 compétences de Pix ou sur un parcours ; une campagne permet de suivre l'avancée des élèves).

Le professeur a donc besoin de mobiliser la plateforme Pix pour faire travailler les compétences numériques lors de la séance.



Le professeur veillera à encourager et à relancer régulièrement les élèves pour qu'ils continuent à travailler en autonomie sur leur profil Pix.

[le calendrier 2022-2023](#)



[les compétences numériques](#)



Des pistes d'activités et de scénarios pédagogiques incluant du numérique à retrouver Edubase



Des informations complémentaires à retrouver sur la page Pix de la Dane de Grenoble

