



Cadre de référence des compétences numériques

Les compétences numériques constituent un élément essentiel du parcours scolaire, de l'insertion professionnelle et de la vie citoyenne dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment. Présentes dans les domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture ainsi que dans les programmes de l'école au lycée, les compétences numériques s'acquièrent au cours de formations formelles et informelles, dans le temps scolaire et hors temps scolaire.

Elles sont renforcées par l'introduction de nouveaux enseignements au lycée à la rentrée 2019 et par la mise en place d'un cadre de référence des compétences numériques.

Le cadre de référence des compétences numériques définit 16 compétences numériques attendues dans 5 domaines d'activité. Il propose 8 niveaux de maîtrise progressive de ces compétences pour les élèves de l'enseignement scolaire, pour les étudiants de l'enseignement supérieur et dans un contexte de formation d'adultes. Les niveaux de maîtrise de 1 à 5 sont proposés plus particulièrement pour les élèves de l'école élémentaire, du collège et du lycée.

1. Informations 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 contenus textuels.
- Développer des documents multimédia.
- Adapter les documents à leur finalité.
- Programmer.

4. Environnement numérique

- Résoudre des problèmes techniques.
- Évoluer dans un environnement numérique.

5. Protection et sécurité

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

À partir de l'année scolaire 2020-2021, tous les élèves de 3^e et de terminale auront l'obligation de passer la certification Pix. Cette certification nécessite un positionnement minimum sur cinq compétences (avec un niveau 1 minimum atteint).

Pix est l'outil qui permet de travailler les compétences du CRCN.

Plus de détails sur la mise en oeuvre de Pix sur le [site de la DANE de Grenoble](#).

Compétences numériques et langues vivantes.

De nombreuses compétences numériques peuvent être travaillées au sein des séquences d'apprentissage en langue vivante. L'enseignant peut leur donner la compétence à travailler ou bien préparer un parcours sur lequel ils pourront travailler. On peut voir le travail sur ces compétences sous deux formes : soit avant la séquence d'apprentissage en classe, afin que les élèves s'entraînent, soit après afin de valider ces compétences. En effet, pour toute compétence non acquise dans un domaine, Pix propose des tutoriels pour réaliser la tâche.

Parmi les compétences que l'on peut entraîner en langues vivantes, nous retiendrons :

- **Mener une recherche et une veille d'information.**
- **Interagir** notamment "connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne" et "utiliser différents outils et modes de communication en ligne".
- **Collaborer** notamment "utiliser un dispositif d'écriture collaborative en ligne"
- **S'insérer dans un monde numérique** notamment "comprendre le concept d'identité numérique comment les traces numériques dessinent une réputation en ligne".
- **Développer des documents de contenus textuels** notamment "utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte", "enrichir un document en y intégrant des objets numériques variés".
- **Développer des documents visuels et sonores** notamment "produire ou numériser une image ou un son", "utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia" et "créer un objet multimédia".
- **Adapter les documents à leur finalité** notamment "connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles".
- **Évoluer dans un environnement numérique** notamment "se connecter à un environnement numérique", "retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique", "organiser ses contenus et ressources dans un environnement numérique".

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive et pourra être complétée en fonction des projets et compétences de chacun.

Ressources

- [Le numérique et les programmes de cycle 4.](#)
- [Enseignants : mettre en oeuvre le cadre de référence des compétences numériques](#)
- [Le CRCN - tableau de synthèse par compétences](#)
- [Calendrier PIX 2020-2021](#)

Portail interlangues de l'académie de Grenoble