

prix



Liberté • Égalité • Fraternité

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Les textes

Législation



Décret n° 2019-919 du 30 août 2019 relatif au développement des compétences numériques dans l'enseignement scolaire, dans l'enseignement supérieur et par la formation continue, et au cadre de référence des compétences numériques

[https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?
cidTexte=JORFTEXT000039005162&dateTexte=&categorieLien=id](https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000039005162&dateTexte=&categorieLien=id)

Arrêté du 30 août 2019 relatif à la certification Pix des compétences numériques définies par le cadre de référence des compétences numériques mentionné à l'article D. 121-1 du code de l'éducation

[https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?
cidTexte=JORFTEXT000039005181&dateTexte=&categorieLien=id](https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000039005181&dateTexte=&categorieLien=id)

Arrêté du 30 août 2019 relatif à l'évaluation des compétences numériques acquises par les élèves des écoles, des collèges et des lycées publics et privés sous contrat

[https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?
cidTexte=JORFTEXT000039005188&dateTexte=&categorieLien=id](https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000039005188&dateTexte=&categorieLien=id)

LA CERTIFICATION PIX

Certification Pix obligatoire :

- pour les élèves de Terminale,
- pour les étudiants des formations dispensées en lycée.

Calendrier :

Entre le 4 janvier et le 5 mars 2021 : certification des étudiants en 2^{ème} année de BTS et CPGE

Phases d'entraînement au préalable pour permettre aux étudiants d'être :

- positionnés sur au moins 5 compétences (niveau 1 au minimum)
- certifiables, à défaut impossibilité de passer la certification et l'examen du BTS.

LES COMPÉTENCES

Vous avez 16 compétences à tester.

On se concentre et c'est parti !



5 DOMAINES

1. Informations et données

1.1. Mener une recherche et une veille d'information

Mener une recherche et une veille d'information pour répondre à un besoin d'information et se tenir au courant de l'actualité d'un sujet (avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou des lettres d'information, ou tout autre moyen).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Web et navigation ; Moteur de recherche et requête ; Veille d'information, flux et curation ; Evaluation de l'information ; Source et citation ; Gouvernance d'internet et ouverture du web ; Abondance de l'information, filtrage et personnalisation ; Recul critique face à l'information et aux médias ; Droit d'auteur.

1.2. Gérer des données

Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion (avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des tags, des classeurs, des bases de données, un système d'information, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Dossier et fichier ; Stockage et compression ; Transfert et synchronisation ; Recherche et méta-données ; Indexation sémantique et libellé (tag) ; Structuration des données ; Système d'information ; Localisation des données et droit applicable ; Modèles et stratégies économiques ; Sécurité du système d'information.

1.3. Traiter des données

Appliquer des traitements à des données pour les analyser et les interpréter (avec un tableur, un programme, un logiciel de traitement d'enquête, une requête calcul dans une base de données, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Données quantitatives, type et format de données ; Calcul, traitement statistique et représentation graphique ; Flux de données ; Collecte et exploitation de données massives ; Pensée algorithmique et informatique ; Vie privée et confidentialité ; Interopérabilité

2. Communication et collaboration

2.1. Interagir

Interagir avec des individus et de petits groupes pour échanger dans divers contextes liés à la vie privée ou à une activité professionnelle, de façon ponctuelle et récurrente (avec une messagerie électronique, une messagerie instantanée, un système de visio-conférence, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Protocoles pour l'interaction ; Modalités d'interaction et rôles ; Applications et services pour l'interaction ; Vie privée et confidentialité ; Identité numérique et signaux ; Vie connectée ; Codes de communication et netiquette

2.2. Partager et publier

Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions ou opinions, relayer celles des autres en contexte de communication publique (avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaire, des CMS, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Protocoles et modalités de partage ; Applications et services pour le partage ; Règles de publication et visibilité ; Réseaux sociaux ; Liberté d'expression et droit à l'information ; Formation en ligne ; Vie privée et confidentialité ; Identité numérique et signaux ; Pratiques sociales et participation citoyenne ; e- Réputation et influence ; Ecriture pour le web ; Codes de communication et netiquette ; Droit d'auteur

2.3. Collaborer

Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre (avec des plateformes de travail collaboratif et de partage de document, des éditeurs en ligne, des fonctionnalités de suivi de modifications ou de gestion de versions, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Modalités de collaboration et rôles ; Applications et services de partage de document et d'édition en ligne ; Versions et révisions ; Droits d'accès et conflit d'accès ; Gestion de projet ; Droit d'auteur ; Vie connectée ; Vie privée et confidentialité

2.4. S'insérer dans le monde numérique

Maîtriser les stratégies et enjeux de la présence en ligne, et choisir ses pratiques pour se positionner en tant qu'acteur social, économique et citoyen dans le monde numérique, en lien avec ses règles, limites et potentialités, et en accord avec des valeurs et/ou pour répondre à des objectifs (avec les réseaux sociaux et les outils permettant de développer une présence publique sur le web, et en lien avec la vie citoyenne, la vie professionnelle, la vie privée, etc.).

3. Création de contenu

3.1. Développer des documents textuels

Produire des documents à contenu majoritairement textuel pour communiquer des idées, rendre compte et valoriser ses travaux (avec des logiciels de traitement de texte, de présentation, de création de page web, de carte conceptuelle, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Applications d'édition de documents textuels ; Structure et séparation forme et contenu ; Illustration et intégration ; Charte graphique et identité visuelle ; Interopérabilité ; Ergonomie et réutilisabilité du document ; Accessibilité ; Droit d'auteur

3.2. Développer des documents multimédia

Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations majoritairement textuelles ou créer une oeuvre transformative (mashup, remix, ...) (avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation, des logiciels utiles aux pré-traitements avant intégration, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Applications d'édition de documents multimédia ; Capture son, image et vidéo et numérisation ; Interopérabilité ; Accessibilité ; Droit d'auteur ; Charte graphique et identité visuelle

3.3. Adapter les documents à leur finalité

Adapter des documents de tous types en fonction de l'usage envisagé et maîtriser l'usage des licences pour permettre, faciliter et encadrer l'utilisation dans divers contextes (mise à jour fréquente, diffusion multicanale, impression, mise en ligne, projection, etc.) (avec les fonctionnalités des logiciels liées à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Licences ; Diffusion et mise en ligne d'un document Ergonomie et réutilisabilité du document ; Ecriture pour le web ; Interopérabilité ; Accessibilité ; Vie privée et confidentialité

3.4. Programmer

Ecrire des programmes et des algorithmes pour répondre à un besoin (automatiser une tâche répétitive, accomplir des tâches complexes ou chronophages, résoudre un problème logique, etc.) et pour développer un contenu riche (jeu, site web, etc.) (avec des environnements de développement informatique simples, des logiciels de planification de tâches, etc.).

4. Protection et sécurité

4.1. Sécuriser l'environnement numérique

Sécuriser les équipements, les communications et les données pour se prémunir contre les attaques, pièges, désagréments et incidents susceptibles de nuire au bon fonctionnement des matériels, logiciels, sites internet, et de compromettre les transactions et les données (avec des logiciels de protection, des techniques de chiffrement, la maîtrise de bonnes pratiques, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Attaques et menaces ; Chiffrement ; Logiciels de prévention et de protection ; Authentification ; Sécurité du système d'information ; Vie privée et confidentialité

4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

Maîtriser ses traces et gérer les données personnelles pour protéger sa vie privée et celle des autres, et adopter une pratique éclairée (avec le paramétrage des paramètres de confidentialité, la surveillance régulière de ses traces par des alertes ou autres outils, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Données personnelles et loi ; Traces ; Vie privée et confidentialité ; Collecte et exploitation de données massives

4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

Prévenir et limiter les risques générés par le numérique sur la santé, le bien-être et l'environnement mais aussi tirer parti de ses potentialités pour favoriser le développement personnel, le soin, l'inclusion dans la société et la qualité des conditions de vie, pour soi et pour les autres (avec la connaissance des effets du numérique sur la santé physique et psychique et sur l'environnement, et des pratiques, services et outils numériques dédiés au bien-être, à la santé, à l'accessibilité).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Ergonomie du poste de travail ; Communication sans fil et ondes ; Impact environnemental ; Accessibilité ; Vie connectée ; Capteurs ; Intelligence artificielle et robots ; Santé ; Vie privée et confidentialité

5. Environnement numérique

5.1. Résoudre des problèmes techniques

Résoudre des problèmes techniques pour garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique (avec les outils de configuration et de maintenance des logiciels ou des systèmes d'exploitation, et en mobilisant les ressources techniques ou humaines nécessaires, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Panne et support informatique ; Administration et configuration ; Maintenance et mise à jour ; Sauvegarde et restauration ; Interopérabilité ; Complexité


5.2. Construire un environnement numérique

Installer, configurer et enrichir un environnement numérique (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées, à leur contexte d'exercice ou à des valeurs (avec les outils de configuration des logiciels et des systèmes d'exploitation, l'installation de nouveaux logiciels ou la souscription à des services, etc.).

THÉMATIQUES ASSOCIÉES

Histoire de l'informatique ; Informatique et matériel ; Logiciels, applications et services ; Système d'exploitation ; Réseau informatique ; Offre (matériel, logiciel, service) ; Modèles et stratégies économiques





- [Campagnes](#)
- [Élèves](#)
- [Équipe](#)
- [Documentation](#)

Valérie OBLIGER MARTIN
Lycée Louis Pergaud (0250010A) ▼

ACTIVES ARCHIVÉES
Créer une campagne

Campagnes	Créé par	Créé le	Participants	Résultats reçus
<input style="width: 100%; border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px;" type="text" value="Rechercher une campagne"/>		<input style="width: 100%; border: 1px solid #ccc; padding: 2px 5px;" type="text" value="OBLIGER"/>		
PARCOURS DE RENTREE 2ème CHANCE POST BAC	Valérie OBLIGER MARTIN	18/11/2020	4	0
PARCOURS DE RENTREE 2 IMRT3	Valérie OBLIGER MARTIN	12/11/2020	0	0
PARCOURS DE RENTREE 2 IMRT1	Valérie OBLIGER MARTIN	12/11/2020	0	0
PARCOURS DE RENTREE 2 IMRT2	Valérie OBLIGER MARTIN	12/11/2020	25	8
Parcours de rentrée ECT 1	Valérie OBLIGER MARTIN	04/11/2020	0	0
Parcours de rentrée DCG1	Valérie OBLIGER MARTIN	04/11/2020	0	0
Parcours de rentrée ECT 2	Valérie OBLIGER MARTIN	04/11/2020	11	7
Parcours de rentrée DCG 2	Valérie OBLIGER MARTIN	04/11/2020	0	0
Parcours de rentrée DCG 3	Valérie OBLIGER MARTIN	04/11/2020	19	8
Parcours de rentrée ECS 2	Valérie OBLIGER MARTIN	04/11/2020	6	2
Parcours de rentrée ECS 1	Valérie OBLIGER MARTIN	04/11/2020	2	0

PARCOURS DE RENTRÉE

Des parcours de rentrée sont disponibles dans Pix Orga et doivent être diffusés aux élèves avant mi-décembre.

Ils vont permettre :

- D'avoir un aperçu des compétences numériques des étudiant.e.s et d'envisager l'accompagnement pédagogique selon les besoins ;
- Aux étudiant.e.s d'envisager sereinement le passage de la certification.

SUIVI DES ETUDIANTS SUR PIX ORGA

The screenshot displays the Pix Orga interface for tracking students. On the left is a dark blue sidebar with navigation options: Campagnes, Élèves, Équipe, and Documentation. The main content area is titled 'PARCOURS DE RENTREE 2 IMRT2' with a back arrow. To the right of the title, there are statistics: Code HNaNJS23 (4), Participants 25, and Profils reçus 8. Below the title, there are two tabs: 'Détails' and 'Participants (25)', with the latter being selected. A blue button labeled 'Exporter les résultats (.csv)' is located to the right of the tabs. The main part of the interface is a table with the following columns: Nom, Prénom, Date d'envoi, Score Pix, Certifiable, and Comp. certifiables. The table lists several students, with two having scores and certification status: DUBOIS (Score: 143, Certifiable) and GRANDJEAN (Score: 421, Certifiable).

Nom	Prénom	Date d'envoi	Score Pix	Certifiable	Comp. certifiables
CALVI	Laura	En attente			
CHAPPÉ	Justine	En attente			
CURIE	Lisa	En attente			
DA SILVA	Melissa	En attente			
DIAF	Julien	En attente			
DUBOIS	Antoine	19/11/2020	143	Certifiable	6
FAIVRE	Marie-Lou	En attente			
GRANDJEAN	Audren	19/11/2020	421	Certifiable	16



RÉGION ACADÉMIQUE BOURGOGNE- FRANCHE-COMTÉ

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Délégation régionale
au numérique
pour l'éducation

RESSOURCES : <https://drne.region-academique-bourgogne-franche-comte.fr/pix/>

CONTACT :



Rectorat



Sarah Cornu

Adjointe à la déléguée académique au numérique

Délégation Académique pour le Numérique Éducatif

Rectorat de Besançon

45, avenue Carnot 25030 Besançon cedex

03 81 65 73 81 – sarah.cornu@ac-besancon.fr

<https://dane.ac-besancon.fr>