



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE,  
DE LA JEUNESSE  
ET DES SPORTS

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



**ÉduNum**  
Thématique

**N°11**

Avril 2020

Cette lettre ÉduNum s'intéresse aux **compétences numériques** en lien avec le cadre de références et de compétences numériques (CRCN) à travers les disciplines et enseignements, en croisant les regards didactiques et en l'illustrant par des pistes d'exploitation pédagogiques. Elle s'adresse à tous les enseignants.

Cette version est une mise à jour effectuée en janvier 2021.

# REPÈRES NOTIONNELS

## Définir les compétences numériques

Les **compétences numériques** sont des compétences emblématiques du 21<sup>e</sup> siècle et s'invitent de manière incontournable dans le parcours de l'élève : cursus scolaire, insertion professionnelle, vie citoyenne, dans une société connectée à tout instant à une pléthore d'artefacts numériques évolutifs.

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 interordres de la compétence numérique**, Gouvernement du Québec, 2019).

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** (CRCN).

**ÉDUSCOL**

*Les lettres ÉduNum évoluent:*

- *Nouveau logo*
- *Architecture plus dynamique*
- *Organisation revue des contenus*

*Pour toujours mieux vous informer sur le numérique éducatif et accompagner le développement des pratiques pédagogiques en classe.*

Développer les compétences numériques s'inscrit en outre pleinement dans le cadre de **l'engagement de Cali envers l'équité et l'inclusion dans**

**l'éducation** (adopté au sein du Forum international sur l'inclusion et l'équité dans l'éducation qui s'est tenu à Cali du 11 au 13 septembre 2019) qui précise que « l'intégration et l'utilisation des technologies de l'information et de la communication dans l'éducation doivent être accessibles à tous les apprenants et fondées sur les principes d'équité, de diversité et d'inclusion ».



# FORMER AUX DOMAINES ET COMPÉTENCES DU CRCN

## Le cadre de référence des compétences numériques.

Le cadre français de référence des compétences numériques (CRCN) inspiré du cadre de référence européen des compétences numériques (DigComp) définit **16 compétences numériques** attendues dans **5 domaines d'activité**.

L'infographie ci-dessous présente le cadre de référence des compétences numériques de façon interactive. Elle reprend des éléments publiés sur le [dossier éducol](#) consacré au CRCN.



... *Travailler en classe les compétences.*

« Pour apprendre à nager dans l'océan numérique », le cadre 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).

Dans cette perspective un document d'accompagnement ([téléchargeable au format PDF](#)) permet de mettre en œuvre le cadre de référence des compétences numériques. Réalisé par la Direction du numérique pour l'éducation (DNE), en lien avec la Direction générale de l'enseignement scolaire (Dgesc), il offre des ressources à destination des enseignants, des personnels d'encadrement et des élèves et de leur famille. Pour chaque compétence, il décrit en annexes les niveaux de maîtrise et propose des pistes de mise en œuvre.

En France, les niveaux de maîtrise de 1 à 5 concernent plus particulièrement les élèves de l'école élémentaire (du CP au CM2), du collège et du lycée pour l'enseignement secondaire. Les niveaux 6 (avancé), 7 et 8 (expert) sont destinés à l'[enseignement supérieur](#) en remplacement du C2i.

### ... Scénarios pédagogiques.

Le [domaine 1](#) consacré aux informations et aux données s'intéresse en particulier à la recherche d'information et à son évaluation, dimension 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 »](#)) en s'appuyant sur l'application BDnF.

Le [domaine 4](#) 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](#) 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).

### ... Évaluer les compétences avec Pix

Les compétences numériques définies par le CRCN et acquises par les élèves des établissements français d'enseignement publics et privés sous contrat et les étudiants des formations dispensées en lycée font l'objet d'une certification nationale délivrée via un service en ligne par le groupement d'intérêt public [Pix](#).

Pix se décompose en 3 espaces : une plateforme publique ouverte à tous gratuitement : **Pix** (auto-positionnement en autonomie), **Pix Orga** (évaluation et suivi pédagogique) et **Pix Certif** (gestion de la certification). La plateforme est accessible gratuitement à titre individuel. Elle permet à chaque élève de mesurer son niveau de maîtrise des [compétences numériques](#). Disponible pour les élèves à partir de la 5e elle délivre en fin de cycle 4 et en fin de cycle terminal, une certification de leur niveau de maîtrise des compétences numériques.

La **DANE de Guyane** agrège de son côté près de [500 tutoriels](#) qui ont vocation à permettre aux apprenants de se former de façon autonome sur l'ensemble des compétences du cadre. Les tutoriels sont répartis selon les 5 grands domaines.

L'**académie de Besançon** met à disposition sur [m@gistère](#) un parcours et une session en auto-formation avec des ressources permettant de mieux connaître la plate-forme Pix et de préparer la certification des élèves.

# POUR ALLER PLUS LOIN

## Veille sur les scénarios pédagogiques.

**Édubase** s'enrichit chaque année de nouvelles séquences issues en particulier des travaux académiques mutualisés.

Il est possible de s'abonner aux flux des 5 domaines, voire aux différentes compétences du Cadre de référence :

- [Information et données](#)
- [Communication et collaboration](#)
- [Création de contenus](#)
- [Protection et sécurité](#)
- [Environnement numérique](#)



Lettre ÉduNum proposée par la direction du numérique pour l'éducation  
Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur (DNE-TN3)

 [Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre thématique

Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum thématique ?

[Abonnement / Désabonnement](#)

*À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (art. 34 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).*