

Stratégies collectives avec Pix orga

- Pix orga : créer une campagne
- Exploiter une campagne
- Du côté des élèves
- Stratégies d'enseignants



ÉVALUATION ET CERTIFICATION DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES AVEC PIX

**Auto-
positionnement**



Les élèves évaluent en autonomie leur niveau sur les 16 compétences.

**Positionnement
avec suivi
pédagogique**



Les enseignants peuvent créer des campagnes de positionnement avec suivi pédagogique.

**Certification
officielle en fin
de cycle 4 et
terminal**



L'établissement organise la certification officielle (2 heures - valable 3 ans), qui atteste d'un niveau de compétences, exprimé en pix.

**CERTIFICAT DE
COMPÉTENCES NUMÉRIQUES**



775 pix

valable 3 ans

Créer une campagne

Un tutoriel vidéo
créé par un RUPN youtubeur
<https://youtu.be/5KHqXT4YCgE>



Choisir ses parcours

Ressources dans « les parcours de rentrée et ensuite ? »

<http://ww2.ac-poitiers.fr/competences-numeriques/spip.php?article193>

Aide au choix → tester les parcours avec des codes fournis par la DANé :

<http://ww2.ac-poitiers.fr/competences-numeriques/sites/competences-numeriques/IMG/pdf/pix-tester-les-parcours-2-sept-2020.pdf>

Exploiter une campagne

← Parcours de rentrée post-bac

Code

XBWNPk219

Participants

24

Profils reçus

9

Détails

Participants (24)

Résultats collectifs

Analyse

Exporter les résultats (.csv)

Filtres

Paliers



24 participants

Effacer les filtres

Nom

Prénom

Résultats

Boiroux

Tanguy



Boudevin

Nathan

⌚ En cours de test

Détails

Participants (24)

Résultats collectifs

Analyse

Exporter les résultats (.csv)

Acquis validés

146.4

Acquis évalués

170

Résultat

86%

Compétences (12)

Résultat

Acquis validés

Acquis évalués

Mener une recherche et une veille d'information

83%

18.2

22

Gérer des données

98%

15.7

16

Traiter des données

88%

17.6

20

Voir les tutoriels fournis par Pix

Détails

Participants (24)

Résultats collectifs

Analyse

Exporter les résultats (.csv)

Recommandation de sujets à travailler

En fonction du référentiel testé et des résultats de la campagne, Pix vous recommande ces sujets à travailler, classés par degré de pertinence (●).

Sujets (44)

Pertinence ↓

Profil sur un réseau social

Partager et publier

●●

2 tutos



Bonnes pratiques de rédaction d'un courriel

Interagir

●●

1 tuto



Ecriture d'algorithme

Programmer

●

3 tutos



Modes d'affichage d'un diaporama

Développer des documents textuels

●

6 tutos



Pix côté élève



Utiliser Pix, côté élève (durée 01:58) (MPEG4 de 2.9 Mo)

Utilisation de Pix par un collégien
en autonomie ou guidé
mars 2020

Ressource vidéo sur le site académique compétences numériques :

<http://ww2.ac-poitiers.fr/competences-numeriques/spip.php?article183>

pix en Français



Un exemple de mise en œuvre sur la production et la mise en ligne d'un carnet de lecture multimédia :



Le passage par Pix vient directement appuyer la production du document et sa mise en ligne, en apportant par la pratique des éléments techniques fastidieux à introduire dans un cours de Français « classique ».

Stratégie collective, un exemple.

Collège la Fontaine, Thenezay :

- Sessions en duo RUPN et PP pour les classes de 3^e et de 4^e.
- Créneaux utilisés : vie de classe + autonomie au CDI ou chez soi.
- 86 % de "certifiables" avec un parcours de rentrée
- Émulation par affichage de paroles d'élèves et de profs.
- Bouche-à-oreille qui se met en place, les sixièmes s'interrogent...

Cadre de référence des compétences numériques (CRCN)

Informations et données

- 1.1 : Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2 : Gérer des données
- 1.3 : Traiter des données

- 1.1 : Web et navigation, moteurs de recherche, sources et citations, recul critique, droits d'auteurs
- 1.2 : Dossiers et fichiers, stockage et compression, transfert et synchronisation, tags, indexation, structuration des données
- 1.3 : Statistiques, représentations graphiques, collecte de données, algorithmes

Communication et collaboration

- 2.1 : Interagir
- 2.2 : Partager et publier
- 2.3 : Collaborer
- 2.4 : S'insérer dans le monde numérique

- 2.1, 2.2, 2.3 et 2.4 : Applications pour l'interaction, le partage, la collaboration, protocoles, rôles, vie privée et confidentialité, identité numérique, netiquette, réseaux sociaux, droits d'accès, révisions, droits d'auteur

Création de contenus

- 3.1 : Développer des documents textuels
- 3.2 : Développer des documents multimédia
- 3.3 : Adapter les documents à leur finalité
- 3.4 : Programmer

- 3.1, 3.2 et 3.3 : Applications d'édition de document, chartes graphiques, interopérabilité, ergonomie, accessibilité, droits d'auteur, licences
- 3.4 : Algorithmes, programmes, langages de programmation, représentation et codage de l'information, collecte et exploitation de données, intelligence artificielle

Protection et sécurité

- 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

- 4.1 et 4.2 : Attaques et menaces, chiffrement, logiciels de protection, authentification, big data, vie privée, confidentialité
- 4.3 : Ergonomie du poste de travail, communications sans fil, capteurs, impact environnemental

Environnement numérique

- 5.1 : Résoudre des problèmes techniques
- 5.2 : Évoluer dans un environnement numérique

- 5.1 : Pannes et support informatique, administration et configuration, maintenance et mise à jour, sauvegardes et restauration, interopérabilité
- 5.2 : Histoire de l'informatique, logiciels et matériels, systèmes d'exploitation, réseau informatique

CRCN s'approprient ensemble le référentiel

extrait du document d'accompagnement, compétence collaborer

PISTES DE MISE EN ŒUVRE ET NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

NIVEAUX DE MAÎTRISE	REPÈRES POUR ENSEIGNER	PISTES D'ACTIVITÉS
1	<ul style="list-style-type: none">Utiliser un dispositif d'écriture collaborative	Réalisation d'un livre numérique (en groupe, dans la classe, au cours d'un cycle)
2	<ul style="list-style-type: none">Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus	Utilisation des fonctions de communication de l'ENT de l'école ou de l'établissement Production écrite à plusieurs mains à l'aide d'un service de document collaboratif en ligne

CRCN : commenter des scénarios

LIMITER SES TRACES SUR INTERNET

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Celui-ci est consacré aux GAFAM. L'objectif est d'élaborer une typologie des traces volontaires, involontaires et subies en travaillant ces notions avec des plateformes éducatives ludiques. Pour appréhender ces notions de traces, des élèves de seconde vont devoir résoudre les énigmes d'un jeu sérieux « Mes datas et moi » et en faire un bilan, puis réaliser des affiches de sensibilisation à la notion de traces en prodiguant des conseils pratiques sur la bonne hygiène numérique à adopter en ligne.



<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/16900>

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE AVEC LE NUMÉRIQUE

- En prolongement (activité plus complexe)

Réaliser une capsule vidéo sur les GAFAM pour élargir les compétences numériques et comprendre l'impact de chaque

CRCN

Domaines

- 2. Communication et collaboration
- 4. Protection et sécurité

Compétences travaillées

- 2.2. Partager et publier
- 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

Niveau de maîtrise

4

Situations d'évaluation Pix travaillées dans le scénario

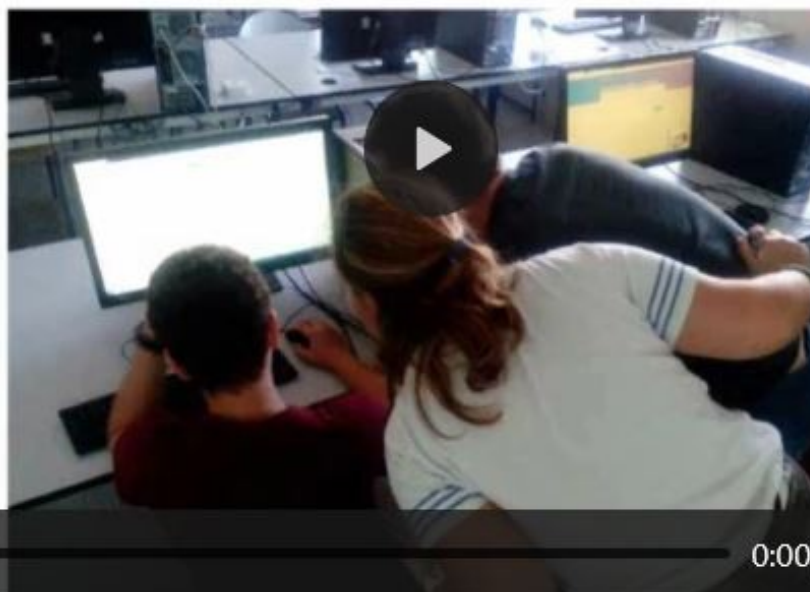
Interpréter les informations et le paramétrage d'un profil sur un réseau social

Connaître les GAFAM et certains enjeux associés

Connaître la notion de données à caractère personnel et leurs catégories ; identifier de telles données

Intégrer Pix à sa pédagogie

pix
des élèves
des professeurs



Témoignages d'enseignants et d'élèves : <http://ww2.ac-poitiers.fr/dane/spip.php?article878>

Bonne idée ou pas ?

L'avis de 20 RUPN expérimentés

- Favoriser le travail sur Pix en binômes ?
 - Avis dominant : Oui au début car les élèves travaillent bien en collaboratif pour trouver des solutions (émulation très positive), mais ils doivent aussi travailler en individuel pour être autonomes
 - Inviter tous les enseignants à être membres de Pix orga ?
 - Avis partagés. En revanche faire des sessions collectives d'utilisation de Pix est utile.
 - Organiser une répartition des compétences du CRCN entre les disciplines ?
 - Avis majoritairement contre. Cela ferait réapparaître les fantômes du B2I, et beaucoup de compétences peuvent concerner plusieurs disciplines.
 - Parler en vie de classe des apprentissages faits grâce à Pix ?
 - Avis favorable à l'unanimité. Emulation, réactions, le groupe désamorce ou encourage...
 - Parler des scores Pix en conseil de classe ?
 - Avis partagés : OK sur le fait de parler de Pix mais pas forcément en terme de score. Plutôt avec pour objectif une vue globale régulière des résultats PIX de la classe et de pouvoir pointer des classes "oubliées"
-



Mémo 2020/2021

- Accès élèves dans le GAR (médiacentre) pour les établissements avec ENT. Accès prof : Pix.fr et orga.pix.fr
 - Pix Orga pour proposer des parcours et voir où en sont les élèves
 - Pix certif pour certifier (condition : niveau 1 obtenu dans 5 compétences sur 16)
 - Report de l'obligation de certifier à l'an prochain et de la date butoir pour cette année au 25 juin.
-

Retrouver le document d'accompagnement du CRCN

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CRCNum/57/0/Document_accompagnement_CRCN_1205570.pdf

Apporter un témoignage

Le pad de la session du 7 avril 2021 reste à votre disposition :

<https://pad-poitiers.beta.education.fr/mypads/?/mypads/group/formations-0ces0xkf/pad/view/strategies-collectives-7-avril-2021-ebm0x0d>