



Le cadre de référence des compétences numériques, un outil pour l'éducation citoyenne

publié le 05/02/2017 - mis à jour le 15/01/2024

Descriptif :

Le CRCN présente de nombreux liens avec les dispositifs d'éducation aux médias et à l'information et le parcours citoyen. Des ressources pour apprendre, des pistes pédagogiques.

Sommaire :

- Les domaines
- Les 16 compétences
- Liens avec le programme d'Education Morale et Citoyenne
- Cohérence avec le parcours citoyen et l'éducation aux médias et à l'information
- Des exemples de scénarios pédagogiques et éducatifs
- Des ressources pour scénarios pédagogiques
- Pour en savoir plus



Au CDI en lycée
photo l'agence des usages (Canopé)

Le ministère a publié le 30 août 2019 le [décret précisant le cadre de référence](#) (CRCN), qui concerne notamment les compétences numériques dans l'enseignement scolaire et l'enseignement supérieur.

Le référentiel s'organise en cinq domaines et seize sous-domaines de compétences. Voir les **compétences** et les thématiques associées [sur le site PIX](#). Le [document d'appui du référentiel](#) indique les **niveaux** et attendus.

La stratégie recommandée est de faire atteindre aux collégiens le niveau 1 dans les 16 compétences, et au lycéens au moins le niveau 2 dans chacune

de ces compétences.

● Les domaines

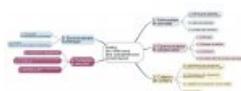
1/ **Information et données**, qui concerne la [recherche d'information et le traitement des données](#) et intègre les [questions d'éducation aux médias et à l'information](#).

2/ **Collaboration et communication**, qui traite des [interactions](#) et de ce qui relève de la [netiquette](#), du partage de contenus. On y aborde aussi les questions relatives aux publications sur les réseaux.

3/ **Création de contenus** simples ou élaborés, y compris des programmes informatiques.

4/ **Protection et sécurité**, qui traite de tout ce qui concerne la [sécurité du matériel](#) mais également de la [santé](#) et de l'[environnement](#) ainsi que la [protection des données personnelles](#).

5/ **Environnement numérique**, qui traite des compétences qui permettent à un individu de [s'insérer dans un monde numérique](#) et d'[utiliser les services mis à sa disposition](#).



Le cadre de référence
des compétences numériques,

● Les 16 compétences

Chaque élève doit avoir atteint au moins le niveau 1 dans 5 des compétences ci-dessous pour pouvoir obtenir une certification.

1.1 Mener une recherche ou une veille d'information

▶ avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou lettres d'information...

1.2 Gérer des données

▶ avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des classeurs, des bases de données, un système d'information...

1.3 Traiter des données

▶ avec un tableur, un programme, un logiciel de traitement d'enquête, et pour les niveaux les plus hauts une requête de calcul dans une base de donnée

2.1 Interagir

▶ avec une messagerie électronique, une messagerie instantanée, un système de visio conférence...

2.2 Partager et publier

▶ avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaires, et pour les niveaux les plus hauts un CMS...

2.3 Collaborer

▶ avec des plateformes de travail collaboratif et de partage de document, des éditeurs en ligne, des fonctionnalités de suivi de modifications ou de gestion des versions...

2.4 S'insérer dans le monde numérique

▶ avec les réseaux sociaux et les outils permettant de développer une présence publique sur Internet, et en lien avec la vie citoyenne, la vie professionnelle, la vie privée...

3.1 Développer des documents à contenu majoritairement textuel

▶ avec des logiciels de traitement de texte, de présentation, de création de page web, de carte conceptuelle...

3.2 Développer des documents visuels et sonores

▶ avec des logiciels de capture et d'édition d'image/son/vidéo/animation...

3.3 Adapter les documents à leur finalité (et maîtriser l'usage des licences)

▶ avec les fonctionnalités des logiciels liés à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format...

3.4 Programmer

▶ avec des environnements de développement informatique simples, des logiciels de planification de tâches...

4.1 Sécuriser l'environnement numérique

▶ avec logiciels de protection, la maîtrise de bonnes pratiques...

4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

▶ avec le paramétrage des paramètres de confidentialité, la surveillance régulière de ses traces...

4.3 Protéger la santé, le bien-être et le développement

▶ 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...

5.1 Résoudre des problèmes techniques

▶ avec des outils de configuration et de maintenance des logiciels ou des systèmes d'exploitation, et en mobilisant les ressources techniques ou humaines nécessaires...

5.2 Évoluer dans un environnement numérique

▶ avec les outils de configuration des logiciels et des systèmes d'exploitation, l'installation de nouveaux logiciels ou la souscription à des services...

● Liens avec le programme d'Education Morale et Citoyenne

Liens mis en évidence par des professeurs d'histoire-géographie EMC, pour le cycle 4 (Académie de Paris) [↗](#).

● Cohérence avec le parcours citoyen et l'éducation aux médias et à l'information

Le référentiel est un outil pour structurer un accompagnement des **pratiques sociales**, pour faire acquérir de manière progressive un usage raisonné du numérique. Il précise certains points du **parcours citoyen** [↗](#) créé en 2016, et outille l'**éducation aux médias et à l'information** [↗](#).

● Des exemples de scénarios pédagogiques et éducatifs

- ▶ Documentation : enseigner l'évaluation de l'information, un scénario de l'académie de Versailles (2021) [↗](#)
- ▶ Éducation morale et citoyenne cycle 4 : un projet solidaire et l'auto évaluation des acquis [↗](#)
- ▶ Surfer, copier, coller sous le regard du professeur : une séance en histoire-géographie [↗](#)
- ▶ Déjouer les "dark patterns" (éléments volontairement trompeurs, pour tirer parti des utilisateurs), un scénario pédagogique d'Education aux médias pour lycéen.nes, 2021/2022, académie de Besançon [↗](#).
- ▶ Pour un internet responsable, création d'affiches en cycle 3 [↗](#)
- ▶ Participer au concours académique "**Faites la Une**" organisé par le CLEMI [↗](#)
- ▶ Se tromper avec les graphiques, exemple de scénario avec traitement de données, en mathématiques (niveau lycée) [↗](#)
- ▶ En lycée, exemples de scénarios "**eTwinning**" (jumelage électronique entre élèves européens) [↗](#) avec productions de magazines et d'émissions de radio, où sont mises en avant des compétences d'éducation aux médias travaillées.

● Des ressources pour scénarios pédagogiques

- ▶ Les clefs des médias (FranceTVeducation) [↗](#)
- ▶ Decod'Actu (FranceTVeducation) [↗](#)
- ▶ Educnum, analyses et ressources pédagogiques [↗](#)
- ▶ Internet sans crainte, supports pédagogiques [↗](#)
- ▶ Si c'est écrit, c'est vrai ? capsule pédagogique de l'université du Québec [↗](#)
- ▶ Wikipedia, pourquoi ? capsule pédagogique de l'université du Québec, niveau lycée [↗](#)
- ▶ Peertube, une plateforme pour partager des vidéos. Exemple de vidéo partagée par des collégiens [↗](#).

● Pour en savoir plus

- ▶ Les compétences évaluées dans PIX [↗](#) issues du projet de cadre de référence paru en janvier 2017.
- ▶ Les étapes de la mise en œuvre du cadre de référence des compétences numériques, présentées sur Eduscol [↗](#)
- ▶ Le document d'accompagnement (explicitation du référentiel, activités...) sur le site Eduscol [↗](#).

Liens complémentaires

- 🌐 Comment utiliser Folios dans l'académie ? présentation sur le site "usages du numérique éducatif" [↗](#)
- 🌐 de OBII à PIX
- 🌐 Ressources pour apprendre : 2/ communication et collaboration [↗](#)
- 🌐 Ressources pour apprendre : 3/ création de contenus [↗](#)
- 🌐 Ressources pour apprendre : 4/ Protection et sécurité [↗](#)
- 🌐 Ressources pour apprendre : 5/ environnement numérique [↗](#)