



4 nouveautés pour développer les compétences numériques

publié le 11/04/2024 - mis à jour le 12/04/2024

Descriptif :

Un tableau pour suivre les avancées de l'élève dans la durée, une astuce pour faire repasser la campagne Pix 6ème, un espace m@gistère pour les compétences numériques des enseignants, un jeu "numérique écocitoyen".

En ce printemps 2024, des nouveautés pour faciliter le développement des compétences numériques des élèves et des enseignant.es :

- ▶ Les **collectes de profil**, qui permettent de faire un point sur l'avancée d'un.e élève, offrent maintenant par fichier .csv une **historisation** des progrès. [Voir le tutoriel](#).



- ▶ La 2ème campagne pour les **élèves de 6ème** "Parcours 6e Attestation de sensibilisation au numérique" peut être retentée après avoir envoyé ses résultats, si l'enseignant génère un nouveau code. [Un tutoriel a été ajouté à la boîte à outils](#).

- ▶ Les **enseignant.es** peuvent développer leurs propres compétences via des parcours d'entraînements thématiques : culture numérique, adapter les documents, communiquer et collaborer, gestion et partage de ressources, créer des supports pédagogiques, numérique et sécurité, réaliser une veille. Ils et elles peuvent aussi par un parcours bilan obtenir l'attestation de leur niveau général. [Ces dispositifs sont mis à disposition sur un espace m@gistère dédié](#).

✓ Obtenu

Macaron Parcours Culture Numérique

Merci d'avoir réalisé ce parcours Pix+ Édu.

Nous vous invitons à **envoyer vos résultats** pour ajuster l'accompagnement et les formations en fonction des besoins.

Les **tutoriels** restent disponibles dans la rubrique « Mes tutos » de votre profil Pix. Si vous le souhaitez, vous pouvez remettre à zéro toutes les réponses enregistrées. Vous pourrez envoyer de nouveau vos résultats sous un délai de 4 jours.

Retrouvez les parcours Pix+ Édu sur :

m@gistère



- ▶ Le jeu "[numérique écocitoyen](#)" conçu par le GREID EDD de l'académie de Créteil en 2021-2022 fait le lien entre Pix et les objectifs de développement durable. Ce jeu s'adresse aux élèves des collèges et lycées. Il peut être utilisé en groupe classe et/ou par les élèves du CVC/CVL, d'un club EDD ou un groupe d'éco-délégués.

Il prend appui sur plusieurs disciplines, notamment la technologie et l'EMC au collège et SNT au lycée.

PIX 5-1

**J'économise la batterie de mon téléphone.
Explique comment.**

Sources / pour aller plus loin :

[Economiser-batterie-téléphone](#)

