



# 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

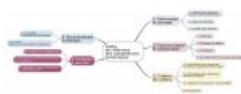
1/ **Information et données**, qui concerne la [recherche d'information et le traitement des données](#) et intègre les [questions d'éducation aux médias et à l'information](#).

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 "**eTwining**" (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 [↗](#)