



Comment développer les compétences en numérique des jeunes ?

publié le 12/06/2020

Descriptif :

Des nouvelles possibilités sur Pix, des pistes ouvertes par les acteurs de l'éducation populaire

Sommaire :

- Pix, du portfolio individuel à la vue collective des besoins
- Pratiques numériques des jeunes de 11 à 18 ans en Nouvelle Aquitaine.

Comment aider les jeunes à développer leurs compétences numériques et un usage responsable d'internet ?

En quoi Pix et Pix orga peuvent-ils être utiles ?

Que peuvent nous apprendre les acteurs de l'éducation populaire ?

● Pix, du portfolio individuel à la vue collective des besoins

Pix est une ressource ouverte à tous, pour faciliter le développement des compétences.

Avec son accès personnel (dans le médiacentre pour les élèves de notre académie, sur [Pix.fr](https://www.pix.fr) pour les enseignants) l'individu développe ses compétences en les testant, à son rythme, et de manière active, souvent ludique.

La plateforme lui offre une vision de ses propres acquis, et lui donne la possibilité de progresser. Les erreurs ou les questions qui ont été passées ne sont pas pénalisantes, elles donnent accès à des "**astuces**" et des **tutoriels**. L'apprenant peut utiliser l'outil en se faisant aider par ses pairs ou par des personnes plus qualifiées, et à l'approche de la certification remettre son compteur "à zéro", de manière à présenter un profil correspondant à ses acquis personnels.



Fonctions reprendre ou remettre à zéro
juin 2020

La plateforme ne suffira évidemment pas, car il faut encourager, stimuler, ré expliquer, contextualiser, rassurer, compléter...

Avec Pix orga, les professeurs ou éducateurs peuvent adresser des parcours qui leur permettent de se faire une idée des besoins en formation d'une classe. L'onglet "analyse" les aidera à savoir quelles activités mettre en place dans l'établissement pour développer les compétences manquantes.

Détails	Participants (10)	Résultats collectifs	Analyse	Exporter 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 (14)	Pertinence ↑			
Source d'une image Mener une recherche et une veille d'information	★★★			
Service en ligne Mener une recherche et une veille d'information	★★★			
Source d'une information Mener une recherche et une veille d'information	★★★			
Codage des couleurs Programmation	★★★			
Recherche sur le web Mener une recherche et une veille d'information	★★★			
Organisation de fichiers Gérer des données	★★★			

Analyse d'un parcours pour une classe
juin 2020

Il s'agit de trouver une alliance judicieuse entre les hommes et la machine.

- ▶ [Voir à ce sujet des témoignages dans l'article "Pix et la vraie vie"](#)
- ▶ [Voir des ressources proposées sur le site de la Dané de Besançon](#)

● Pratiques numériques des jeunes de 11 à 18 ans en Nouvelle Aquitaine.

Cette enquête a été menée en 2018 par le collectif EDUCPOPNUM¹, et a touché 1521 jeunes. Elle a abouti à des recommandations sur les activités et postures favorables au développement des compétences, publiées en août 2018.

Parmi ces pistes éducatives :

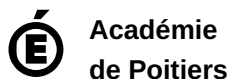
- éduquer au numérique par des **projets collectifs** (au sein de l'institution on peut penser aux concours de l'ONISEP et projets proposés par le CLEMI)
- valoriser la **culture numérique** des jeunes et questionner leurs pratiques : par l'organisation de **rencontres adultes-ados** où les jeunes présentent des outils, des usages, des plateformes en présence d'un éducateur capable d'explicitier leurs opportunités et leurs faiblesses
- ouvrir la "boîte noire" dans des ateliers **actifs** et **créatifs** (robotique, informatique déconnectée...)
- socialiser les pratiques "hors ligne" (concours, fanfictions, films pockets, geocaching)
- animer des ateliers « Valorise tes compétences de gamer dans ton CV » (mais on peut remplacer gamer par journaliste, community manager, photographe...)

- ▶ [Consulter la synthèse de l'enquête](#)

(1) coopération originale d'associations d'origines diverses (éducation populaire, culture scientifique et technique) visant à renforcer la visibilité d'une problématique, l'éducation au numérique, et à œuvrer collectivement à son appropriation par le milieu associatif et le secteur de l'animation

Lien complémentaire

[Pix, des élèves et des professeurs](#)



Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.