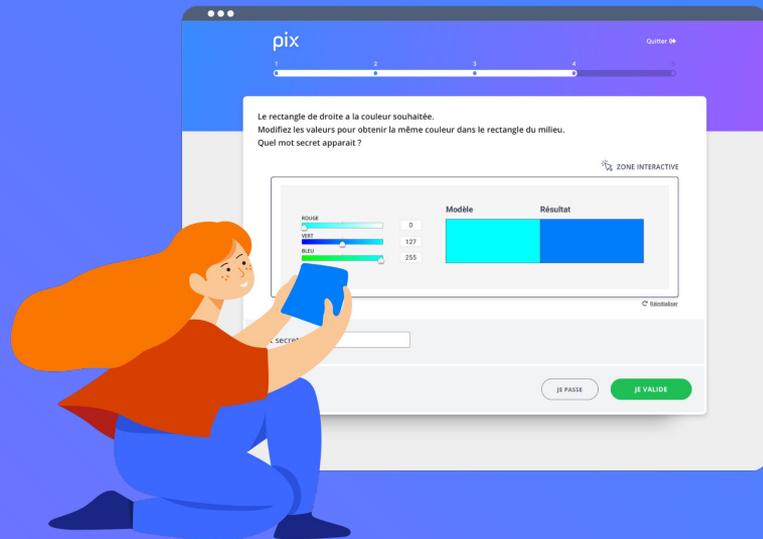


pix



Expérimentation Pix pour les élèves de 6e - Rentrée 2022

Calendrier de mise en oeuvre

sept - oct 2022 :

- Identification, dans les académies, de **3 à 4 établissements (connectés au GAR) volontaires** pour tester les parcours
- **Création d'épreuves** spécifiques concernant le **cyberharcèlement** pour compléter le parcours "Protection et sécurité"
- Test du **parcours "Protection et sécurité"** auprès des élèves de 6e **et analyse des résultats** par les équipes pédagogiques/ambassadeurs académiques/MENJ/Pix
- **Panels réalisés par Pix dans quelques classes de 6e** pour vérifier la faisabilité et pertinence des tests
- Test du 2e parcours et analyse
- Prise en compte des retours terrain/analyse et finalisation des 2 parcours

nov 2022 :

- **Lancement officiel** de l'expérimentation 6e avec **mise à disposition des parcours** à tous les établissements (connectés au GAR).

Calendrier de mise en oeuvre

nov 2022 - janv 2023 :

- Lancement du **parcours "Protection et sécurité"** dans les **collèges volontaires**
- **Suivi** des résultats par l'équipe pédagogique et **actions de remédiation** si besoin

fév- avril 2023 :

- Lancement via Pix Orga d'un **2e parcours de tests** pour compléter la sensibilisation au numérique
- **Suivi** des résultats par l'équipe pédagogique et **actions de remédiation** si besoin

printemps 2023 :

- Lancement du **parcours d'évaluation finale de 6ème** : les élèves passent un test bilan pour valider le niveau attendu pour obtenir l'attestation. Les conditions de passation du test sont souples et laissées à l'appréciation du chef d'établissement dans cette phase expérimentale (surveillance ou non, possibilité de le faire en plusieurs fois, possibilité de le repasser en cas d'échec).
- **Le chef d'établissement délivre les attestations aux élèves**, en remplissant le modèle fourni par Pix à cet effet.

Parcours “Protection et sécurité” 6e



Ce parcours contient actuellement 5 sujets issus du domaine 4 du CRCN.

Niveau : niveau 2 max.

Ce parcours sera complété par des épreuves sur le “cyberharcèlement”

Compétence	Sujet
Sécuriser l'environnement numérique	Connaître les recommandations pour le choix d'un mot de passe robuste
	Identifier des situations d'arnaque par manipulation psychologique (hameçonnage, usurpation d'identité, faux support informatique)
Protéger les données personnelles et la vie privée	Connaître et utiliser la capacité du GPS et d'une adresse IP à géolocaliser un appareil
	Maîtriser l'accès à ses données lors de l'installation d'une application
Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Reconnaître des situations de cyberharcèlement et savoir comment réagir

2e Parcours 6e

Ce parcours contient 16 sujets issus de 6 des 16 compétences du CRCN.

Niveau : niveau 2 max. / avec paliers.



Compétence	Sujet
Mener une recherche et une veille d'information	Repérer et interpréter les indices de qualité d'une page web
	Utiliser un moteur de recherche
Gérer des données	Enregistrer un document
	Organiser des fichiers dans des dossiers et sous-dossiers
Interagir	Consulter une messagerie électronique, identifier le statut des messages et les dossiers standards
	Consulter, répondre à et transférer des courriels
	Envoyer un courriel en maîtrisant ses différents champs (A , Cc, Cci, Objet)
Développer des documents textuels	Mettre en forme les caractères d'un texte (gras, taille, couleur, ...) et savoir utiliser les styles de caractères
	Définir l'alignement et l'interligne d'un texte ; utiliser les styles de paragraphe.
	Saisir du texte incluant ponctuation et caractères spéciaux
	Connaître les outils de traitement de texte et les formats de fichier associés.
Développer des documents multimédia	Utiliser et paramétrer les couleurs d'une image numérique
	Modifier un dessin en traçant des lignes, en colorant des zones et en superposant des images
Construire un environnement numérique	Connaître le principe de base d'Internet et de l'obtention d'un accès
	Maîtriser les gestes de base de la navigation (clic droit, double clic et raccourcis clavier)
	Connaître les différentes parties d'un ordinateur ou d'un smartphone (périphériques et composants)