

Parcours diagnostic Pix+Édu 1D & 2D

pix



Le parcours

- un auto-positionnement sur vos compétences numériques professionnelles
- des résultats accompagnés d'une analyse par domaines du CRCN et CRCNÉ*
- un diagnostic des besoins de formation
- une première étape vers la certification Pix+Édu

Les modalités

- une prise en compte de votre profil Pix existant
- une durée de 1h30 à 2h
- la possibilité de le faire en plusieurs fois
- l'UAI de votre établissement peut vous être demandé -> [trouver l'UAI de mon établissement.](#)

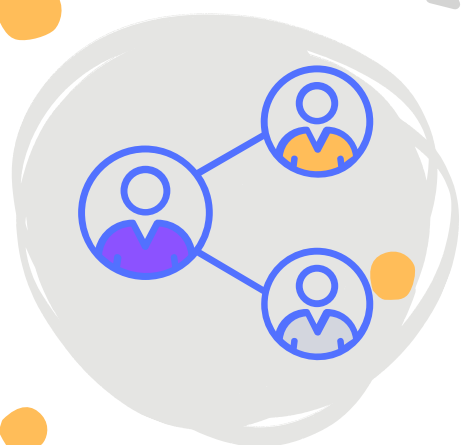


Les épreuves

- des défis ludiques et apprenants
- qui s'adaptent à votre niveau de maîtrise (algorithme adaptatif)
- sur les compétences transversales (CRCN) et professionnelles (CRCNÉ)*
- spécifiques au 1er ou 2nd degré

L'auto-formation

- un feedback toutes les 5 questions
- des indices pour progresser
- des tutoriels pour s'auto-former



L'accompagnement

- En cliquant sur envoyer mes résultats, ceux-ci sont envoyés à la DRANE.
- La DRANE pourra ainsi vous guider dans le choix de vos formations.
- Elle pourra vous accompagner vers la certification Pix+Édu, afin de valoriser vos compétences numériques professionnelles.

Contact de votre DRANE : _____



Contenu du parcours diagnostique dans Pix - CRCN

Version du 7 novembre 2022

Ceci est un document de travail. Il évolue régulièrement. Sa diffusion est restreinte et son usage limité aux utilisateurs de Pix Orga dans le cadre de la mise en oeuvre de l'accompagnement de leurs publics.

Information et données

1.1 Mener une recherche et une veille d'information

Évaluer l'information	Source d'une information	Retrouver et évaluer la source d'une information
Mener une recherche	Recherche sur le web	Utiliser un moteur de recherche

1.2 Gérer des données

Stocker, organiser et retrouver	Recherche de fichier	Retrouver un fichier (d'après son nom, son contenu, son emplacement,...)
--	----------------------	--

Communication et collaboration

2.1 Interagir

Configurer et paramétrer une messagerie électronique	Champs d'un courriel	Envoyer un courriel en maîtrisant ses différents champs (A, Cc, Cci, Objet)
---	----------------------	---

2.2 Partager et publier

Mettre en ligne	Publication en ligne	Publier en ligne une photo ou tout autre document
------------------------	----------------------	---

2.3 Collaborer

Collaboration asynchrone	Utilisation d'un cloud	Comprendre et utiliser un cloud (import, partage avec les bons droits).
---------------------------------	------------------------	---

2.4 S'insérer dans le monde numérique

Participation à la société numérique	GAFAM	Connaître les GAFAM et certains enjeux associés
---	-------	---

Création de contenu

3.1 Développer des documents textuels

Diaporama	Gestion des diapositives	Consulter, réorganiser et animer un diaporama
L'édition textuelle	Recherche et remplacement de texte	Utiliser des outils de recherche, de remplacement et de statistiques dans un document textuel

3.2 Développer des documents multimedia

Manipuler un son ou une vidéo	Formats de son et vidéo	Connaître les extensions des formats de fichiers son et vidéo
--------------------------------------	-------------------------	---

3.3 Adapter les documents à leur finalité

Mise en page/impression	Impression d'un texte	Savoir imprimer et interpréter les paramètres d'impression
--------------------------------	-----------------------	--

Protection et sécurité

4.1 Sécuriser l'environnement numérique

Comportement de prudence

Mot de passe robuste
Hameçonnage

Connaître les recommandations pour le choix d'un mot de passe robuste
Identifier une situation de hameçonnage (phishing)

4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

Traces numériques

Accès d'une application aux données

Maîtriser l'accès à ses données lors de l'installation d'une application

4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

Préserver la santé physique et psychique

Cyberharcèlement

Reconnaître des situations de cyberharcèlement et savoir comment réagir

Environnement numérique

5.2 Construire un environnement numérique

Matériel

Ports informatiques

Connaître les principaux ports des équipements informatiques



Contenu du parcours diagnostique 1er degré dans Pix – CRCNÉ

Version du 3 novembre 2022

Ceci est un document de travail. Il évolue régulièrement. Sa diffusion est restreinte et son usage limité aux utilisateurs de Pix Orga dans le cadre de la mise en oeuvre de l'accompagnement de leurs publics.

Développement professionnel

21.1 Pix+Édu - Communiquer

Canaux de communication

Messagerie professionnelle

Utiliser la messagerie professionnelle

21.2 Pix+Édu - Collaborer

Collaboration

Acteurs institutionnels d'accompagnement au numérique éducatif dans le premier degré

Connaître et identifier les acteurs institutionnels d'accompagnement au numérique éducatif dans le premier degré

21.4 Pix+Édu - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable

Législation

Droit à l'image
RGPD dans sa pratique d'enseignant du primaire

Connaître et respecter le droit à l'image des élèves

Respecter le RGPD dans sa pratique d'enseignant du primaire

Gestion des ressources numériques

22.1 Pix+Édu - Sélectionner des ressources

Sélection des ressources

Prim à bord

Connaître Prim à bord, y trouver et proposer des ressources

22.2 Pix+Édu - Concevoir des ressources

Licences

Respect des licences

Respecter les licences lors l'utilisation de ressources existantes

Enseignement-apprentissage avec et par le numérique

23.3 Pix+Édu - Évaluer au service des apprentissages

Évaluation

Outils d'évaluation

Connaître des outils en ligne d'évaluation

Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes

24.1 Pix+Édu - Inclure et rendre accessible

Inclusion et accessibilité

Accessibilité des documents textuels

Connaître et appliquer des règles d'accessibilité pour des documents textuels dans un contexte d'enseignement

24.3 Pix+Édu - Engager les apprenants

Ludique

Démarche ludique

Identifier différents types de jeux numériques, connaître des outils pour les créer et des sites ressources



Contenu du parcours diagnostique 2nd degré dans Pix – CRCNÉ

Version du 3 novembre 2022

Ceci est un document de travail. Il évolue régulièrement. Sa diffusion est restreinte et son usage limité aux utilisateurs de Pix Orga dans le cadre de la mise en oeuvre de l'accompagnement de leurs publics.

Développement professionnel

21.1 Pix+Édu - Communiquer

Canaux de communication	Messagerie professionnelle	Utiliser la messagerie professionnelle
--------------------------------	----------------------------	--

21.2 Pix+Édu - Collaborer

Collaboration	Acteurs institutionnels d'accompagnement au numérique éducatif dans le second degré	Connaître et identifier les acteurs institutionnels d'accompagnement au numérique éducatif dans le second degré
----------------------	---	---

21.4 Pix+Édu - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable

Législation	RGPD dans sa pratique d'enseignant du second degré	Respecter le RGPD dans sa pratique d'enseignant du second degré
	Droit à l'image	Connaître et respecter le droit à l'image des élèves

Gestion des ressources numériques

22.2 Pix+Édu - Concevoir des ressources

Licences	Respect des licences	Respecter les licences lors l'utilisation de ressources existantes
-----------------	----------------------	--

Enseignement-apprentissage avec et par le numérique

23.2 Pix+Édu - Mettre en œuvre

Classe inversée	Classe Inversée	Connaître et mettre en oeuvre des pratiques de "classe inversée"
------------------------	-----------------	--

23.3 Pix+Édu - Évaluer au service des apprentissages

Évaluation	Outils d'évaluation	Connaître des outils en ligne d'évaluation
-------------------	---------------------	--

Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes

24.1 Pix+Édu - Inclure et rendre accessible

Inclusion et accessibilité	Accessibilité des documents textuels	Connaître et appliquer des règles d'accessibilité pour des documents textuels dans un contexte d'enseignement
-----------------------------------	--------------------------------------	---

24.3 Pix+Édu - Engager les apprenants

Ludique	Démarche ludique	Identifier différents types de jeux numériques, connaître des outils pour les créer et des sites ressources
----------------	------------------	---