

Document enseignant | version du 14/11/2022

Parti-pris

PIX est le [service public en ligne pour évaluer, développer et certifier ses compétences numériques](#). Il est utilisé à l'école secondaire pour valider les compétences numériques des élèves dans le cadre du CRCN ([Cadre de Référence des Compétences Numériques](#)) aujourd'hui en vigueur de l'école à l'enseignement supérieur.

Il est prévu par les textes que le dernier bulletin du CM2 doit comporter un volet compétences numériques dans le cadre du CRCN. Mais il est parfois difficile de renseigner ces items.

PIXito (le *petit PIX*, un clin d'oeil admiratif à PIX) se propose d'aider les enseignants de CE2, de CM1 et de CM2 dans l'enseignement *a minima* de ces compétences et dans leur évaluation.

Concept

PIXito propose **trois séries de six séances de 45 minutes** à mener en salle informatique, en classe ou en partie à la maison (*classe inversée*). La première série concerne le CE2, la deuxième, le CM1 et la troisième, le CM2.

Chaque séance est accompagnée :

- D'une vidéo d'introduction à visionner en autonomie ou à projeter en grand groupe ;
- d'un document précisant les compétences visées, le déroulement pédagogique et le cas échéant, un document de travail pour l'élève.

PIXito propose également **un test chronométré de 20 questions pour la fin de CM2**. Un score moyen supérieur à 50% donne droit à un certificat estampillé Lycée français Jean Monnet. De plus, apparaissent dans ce certificat les cinq domaines de compétences et les pourcentages de réussite associés, ce qui permet de renseigner facilement les compétences numériques du dernier bulletin du CM2.

Enfin, vous trouverez en fin de document :

- Les compétences retenues par domaine au CE2, au CM1 et au CM2, compétences qui ont servi de base au cours PIXito. Il est à noter que nous ne dépassons jamais le niveau 2 de maîtrise (le CRCN en compte 5).
- Les compétences générales et spécifiques retenues pour le dernier bulletin du CM2.

Les cours

Rien ne vous empêche d'utiliser les séances **PIXito** CE2 avec une classe de CM1 qui ne les aurait pas suivies (idem pour le CM1 et le CM2). Ces séances s'ajoutent simplement à l'usage habituel que vous faites du numérique en classe. Vous pouvez également les détourner en fonction de vos besoins pédagogiques et de vos envies. Il est cependant fortement recommandé de les suivre dans l'ordre indiqué. **Note importante** : certains cours du CM2 nécessitent la connexion à **Office 365**®.

Voici le sommaire :

CE2

1. Titre de la séance : "Jules a de nouvelles chaussures !" | Domaine 1 | Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information.
2. Titre de la séance : "Les requins" | Domaine 1 | Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information.
3. Titre de la séance : "Stop !" | Domaine 2 | Compétence 2.1 Interagir.
4. Titre de la séance : " Le clavier magique " | Domaine 3 | Compétence 3.1 Développer des documents textuels.
5. Titre de la séance : "A vos micros !" | Domaine 3 | Compétence 3.2 Développer des documents multimédia.
6. Titre de la séance : "La souris qui dessine" | Domaine 3 | Développer des documents multimédia.

CM1

1. Titre de la séance : "Rallye lecture" | Domaine 1 | Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information.
2. Titre de la séance : "La chasse aux infos" | Domaine 1 | Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information.
3. Titre de la séance : "Rangeons le placard !" | Domaine 1 | Compétence 1.2 Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver.
4. Titre de la séance : "La calculatrice infernale" | Domaine 1 | Compétence 1.3 Traiter des données.
5. Titre de la séance : "L'écrivain" | Domaine 3 | Compétence 3.1 Développer des documents textuels.
6. Titre de la séance : "L'exposé" | Domaine 4 | Compétence 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée.

CM2

1. Titre de la séance : "Rallye recherche" | Domaine 1 | Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information.
2. Titre de la séance : "Ma première page Web" | Domaine 1 | Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information. Domaine 2 | Compétence 2.2 Partager et publier. Domaine 3 | Compétence 3.2 Développer des documents multimédia
3. Titre de la séance : "le fichier disparu" | Domaine 1 | Compétence 1.2 Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver.
4. Titre de la séance : "La classe verte" | Domaine 1 | Compétence 1.3 Traiter des données.
5. Titre de la séance : "L'exposé" | Domaine 3 | Compétence 3.2 Développer des documents multimédia.
6. Titre de la séance : "La souris diabolique" | Domaine 3 | Compétence 3.4 Programmer.

Chaque cours est accompagné :



d'un document professeur à télécharger (incluant les corrections éventuelles des exercices).



d'un document élève comprenant une leçon et un exercice à télécharger pour vos élèves.

La constitution d'un cahier ou d'un classeur numérique est requise. Ainsi, vos élèves garderont une trace du travail effectué au cours de ces séances.

Avant le début du cours, il est fortement conseillé de projeter aux élèves [cette vidéo](#).

Les support des exercices



Pour certains exercices, un environnement numérique en ligne est nécessaire en plus du document élève. Lorsque les enfants en auront besoin, ils trouveront un lien sur la page du cours ainsi qu'un avertissement dans leur document téléchargé.

Le test

Il ne peut être passé que depuis la salle informatique du Lycée sous surveillance du professeur titulaire. De plus, pour renforcer la sécurité, son accès est protégé par mot de passe et le certificat délivré inclut un QRcode permettant de valider son authenticité et d'éviter tout photomontage.

Avant le passage du test, il est fortement conseillé de projeter aux élèves [cette vidéo](#) d'une minute expliquant son fonctionnement. Elle leur est d'ailleurs proposée dès la saisie correcte du mot de passe.

Mise en pratique

PIXito est suffisamment flexible pour s'adapter à de nombreuses situations d'enseignement /apprentissage.

- Exemple d'utilisation **en salle info** :

« **Traditionnel** » :

1. Temps 1 : visionnage en grand groupe de la vidéo.
2. Temps 2 : réalisation des tâches demandées avec échanges entre pairs.
3. Temps 3 : retour sur les difficultés et/ou expériences des élèves.

« **Sous forme de classe inversée en classe** » :

1. Les élèves travaillent en autonomie (casques audios nécessaires).
2. Ils échangent avec leurs pairs ou l'enseignant sur leur difficultés et/ou expériences durant l'accomplissement de la tâche.

Cette pratique est moins rigide que les trois temps présentés au premier paragraphe et permet à chacun de travailler à son rythme.

- Exemple d'utilisation **en classe** :

En fonction des moyens disponibles (présences de PC portables ou de tablettes par exemple), on peut organiser la classe en différents groupes où les élèves travaillent en autonomie par rotation, échangent avec leurs camarades pour progresser dans la tâche proposée. Une séance complémentaire permet d'effectuer le retour sur leurs difficultés et/ou expériences. On peut aussi scinder la séance en visionnant la vidéo en grand groupe puis en continuant à un autre moment en salle informatique pour les travaux pratiques.

- Exemple d'utilisation **à la maison** :

Les élèves regardent la vidéo d'introduction à la maison (acquisition des connaissances préalables à la réalisation des différentes tâches) puis réalisent les travaux pratiques en salle info ou en classe (*classe inversée*). A l'école primaire, cette pratique ne peut avoir lieu que si les familles sont équipées et que les parents sont d'accord avec ces modalités.

- En **enseignement à distance** :

PIXito ne disposant pas d'instrument de communication et de partage, on ne peut l'utiliser que si l'on dispose d'un tel environnement dans l'institution (LMS, Teams, Google Classroom, etc..). **PIXito** n'est absolument pas prévu pour une utilisation en autonomie totale.

Il est fortement conseillé de visionner [cette vidéo](#).

Enfin, pour rappel, **la passation du test final (fin CM2) ne peut être faite à distance**. Elle est réalisée dans l'établissement sous la surveillance du professeur titulaire de la classe. L'environnement de test est d'ailleurs indisponible hors de l'enceinte de l'institution.

Règle des 4N

PIXito prône une utilisation raisonnée du numérique. Aussi, lors du troisième cours CE2 et du dernier cours CM2, le document élève contient la règle des 4N.

Vous pouvez bien sûr discuter de cette règle dès le début des cours PIXito.

N1 : Ne passe pas plus de 2 heures par jour devant des écrans (télé, tablette, ordi...) ! Fais du sport, marche, lis, discute, dessine, crée et joue !

N2 : Ne donne pas de données personnelles (âge, adresse, école, profession des parents, téléphone, etc..) lorsque tu navigues sur Internet !

N3 : Ne joue pas aux jeux vidéo tard dans la soirée ! Une bonne nuit de sommeil est fondamentale pour passer une bonne journée à l'école !

N4 : Ne reste pas seul devant un contenu qui n'est pas destiné à ton âge ! Si tu es choqué(e), éteins ton appareil et appelle immédiatement un adulte !

domaine	compétence	maîtrise
1	Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information Compétence 1.2 Gérer des données Compétence 1.3 Traiter des données	Niveau 1 : Lire et repérer des informations sur un support numérique Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche
2	Compétence 2.1 Interagir Compétence 2.2 Partager et publier Compétence 2.3 Collaborer Compétence 2.4 S'insérer dans le monde numérique	Niveau 1 : Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir.
3	Compétence 3.1 Développer des documents textuels Compétence 3.2 Développer des documents multimédia Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité Compétence 3.4 Programmer	Niveau 1 : Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte Niveau 1 : Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo
4	Compétence 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée Compétence 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Niveau 1 : Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique
5	Compétence 5.1 Résoudre des problèmes techniques Compétence 5.2 Évoluer dans un environnement numérique	Niveau 1 : Se connecter à un environnement numérique



domaine	compétence	maîtrise
1	Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information Compétence 1.2 Gérer des données Compétence 1.3 Traiter des données	Niveau 1 : Lire et repérer des informations sur un support numérique Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche Niveau 1 : Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver Niveau 1 : Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques
2	Compétence 2.1 Interagir Compétence 2.2 Partager et publier Compétence 2.3 Collaborer Compétence 2.4 S'insérer dans le monde numérique	Niveau 1 : Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir Niveau 2 : Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne. Niveau 1 : Utiliser un dispositif d'écriture collaborative Niveau 1 : Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun
3	Compétence 3.1 Développer des documents textuels Compétence 3.2 Développer des documents multimédia Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité Compétence 3.4 Programmer	Niveau 1 : Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte Niveau 1 : Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo Niveau 2 : Produire et enregistrer un document multimédia Niveau 1 : Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion
4	Compétence 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée Compétence 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Niveau 1 : Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager Niveau 1 : Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique
5	Compétence 5.1 Résoudre des problèmes techniques Compétence 5.2 Évoluer dans un environnement numérique	Niveau 1 : Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques Niveau 1 : Se connecter à un environnement numérique Niveau 1 : Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique

Zones grisées : compétences supplémentaires par rapport au CE2.



domaine	compétence	maîtrise
1	Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information Compétence 1.2 Gérer des données Compétence 1.3 Traiter des données	Niveau 1 : Lire et repérer des informations sur un support numérique Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche Niveau 1 : Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver (y compris dans le Cloud Office 365) Niveau 1 : Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques
2	Compétence 2.1 Interagir Compétence 2.2 Partager et publier Compétence 2.3 Collaborer Compétence 2.4 S'insérer dans le monde numérique	Niveau 1 : Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir Niveau 2 : Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer Niveau 2 : Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne. Niveau 1 : Publier des contenus en ligne Niveau 1 : Utiliser un dispositif d'écriture collaborative Niveau 1 : Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun
3	Compétence 3.1 Développer des documents textuels Compétence 3.2 Développer des documents multimédia Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité Compétence 3.4 Programmer	Niveau 1 : Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte Niveau 1 : Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo Niveau 1 : Produire ou numériser une image ou un son Niveau 2 : Produire et enregistrer un document multimédia Niveau 1 : Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion Niveau 2 : Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles Niveau 1 : Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples Niveau 2 : Réaliser un programme simple
4	Compétence 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée Compétence 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Niveau 1 : Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager Niveau 1 : Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique
5	Compétence 5.1 Résoudre des problèmes techniques Compétence 5.2 Évoluer dans un environnement numérique	Niveau 1 : Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques Niveau 1 : Se connecter à un environnement numérique Niveau 1 : Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique (y compris dans le Cloud Office 365)

Zones grisées : compétences supplémentaires par rapport au CM1.

Compétences générales	Compétences spécifiques liées
Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information	Lire et repérer des informations sur un support numérique Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche
Compétence 1.2 Gérer des données	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver
Compétence 1.3 Traiter des données	Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques
Compétence 2.1 Interagir	Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir
	Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer
	Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne.
Compétence 2.2 Partager et publier	Publier des contenus en ligne
Compétence 2.3 Collaborer	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative
Compétence 2.4 S'insérer dans le monde numérique	Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun
Compétence 3.1 Développer des documents textuels	Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte
Compétence 3.2 Développer des documents multimédia	Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo
	Produire ou numériser une image ou un son
	Produire et enregistrer un document multimédia
Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité	Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion
	Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles
Compétence 3.4 Programmer	Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples
	Réaliser un programme simple
Compétence 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée	Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager
Compétence 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique
Compétence 5.1 Résoudre des problèmes techniques	Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques
	Se connecter à un environnement numérique
	Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique

Note importante : les compétences du domaine 5 sont traitées transversalement lors des différents exercices. Voilà pourquoi elles n'apparaissent pas dans les descriptions des compétences des différentes leçons.

