

WWW.EDUCATION.PF/ADNE

LES ASSISES DU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

de Polynésie française

25/26/27 MARS

PARTICIPEZ AU



LIVE

#ADNEpf



INSCRIVEZ-VOUS SUR fb/DGEE Polynésie



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION,
DE LA MODERNISATION DE L'ADMINISTRATION
EN CHARGE DU NUMÉRIQUE



VICE-RECTORAT
DE POLYNÉSIE FRANÇAISE

Liberté
Égalité
Fraternité

DGEN
DIRECTION GÉNÉRALE DE L'ÉCONOMIE NUMÉRIQUE

UPF
UNIVERSITÉ
DE LA POLYNÉSIE FRANÇAISE

espe École supérieure
du professorat
et de l'éducation
Polynésie française

DGEE
DIRECTION GÉNÉRALE
DE L'ÉDUCATION ET DES ENSEIGNEMENTS



Le cadre de référence des compétences numériques CRCN

Jean-Louis LAFLAQUIERE
Eric SIGWARD

IEN en charge du numérique dans le premier degré - DGEE
IA-IPR délégué académique au numérique – vice rectorat

#ADNEpf

LES ASSISES
DU NUMÉRIQUE
ÉDUCATIF de Polynésie française



Les compétences numériques constituent un élément essentiel

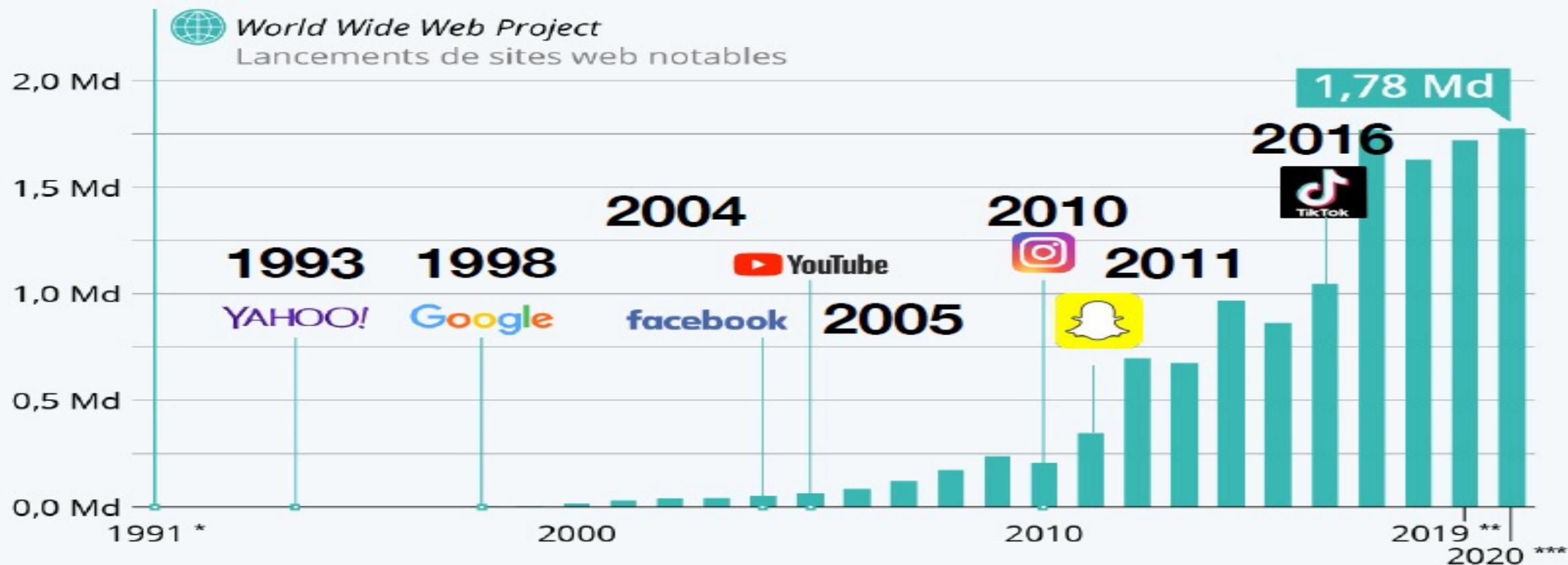
- du parcours scolaire,
- de l'insertion professionnelle
- et de la vie citoyenne

dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment.

Document d'accompagnement -
Mise en œuvre du Cadre
de Référence des Compétences
Numériques (CRCN)

—
Novembre 2019
Actualisation août 2020

Nombre de sites Internet en ligne de 1991 à 2020



* En date du 1er août 1991.

** Dernières données disponibles : 28 octobre 2019. *** En date du 2 juin 2020.

Source : Internet Live Stats

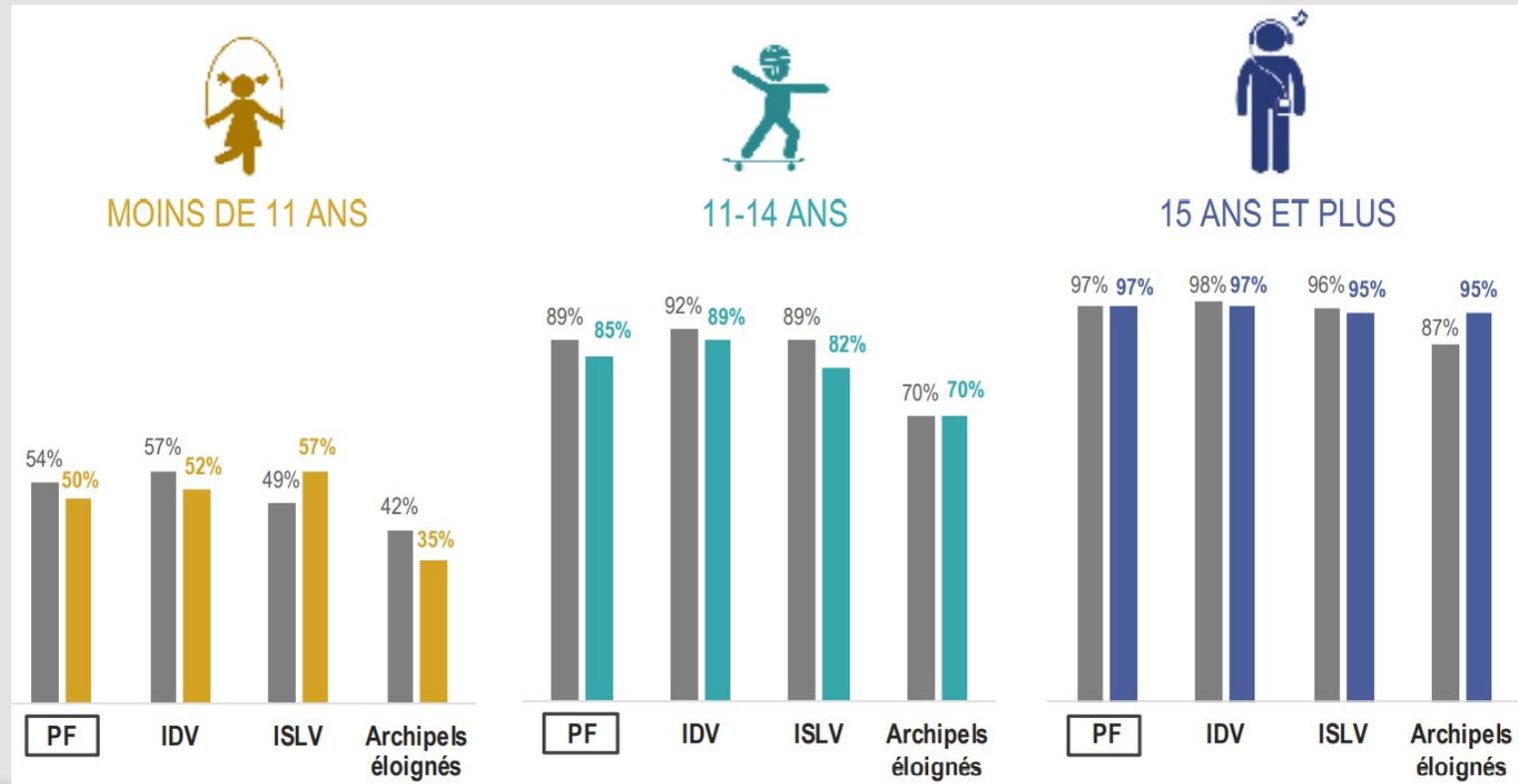


statista

La situation en Polynésie française

- 84 % des Polynésiens sont des internautes
- 60% se connectent tous les jours
- 63% de la tranche d'âge 11-14 ans disposent de la téléphonie mobile
- 96% des internautes utilisent les réseaux sociaux : Facebook, Youtube, Instagram...
- site le plus visité : DGEE

Les enfants utilisent déjà Internet



Un nouveau référentiel des compétences numériques

- Adapté aux usages actuels du numérique
- Remplace le B2i, qui a fait son temps (année 2000)
- Présenté comme le socle des compétences du XXIe siècle : « grammaire » commune des usages du numérique
- Inspiré du cadre européen (DigComp), pour faciliter la mobilité des élèves, étudiants et professionnels.
- Acquisition tout au long de la vie, dès l'école, dans et hors de l'école
- Compétences clé dites transverses, articulées autour des 4 C :
Créativité, Collaboration, Communication et esprit Critique
- Fait l'objet d'un décret n° 2019-919 du 30 août 2019
- D'un document d'accompagnement : nov. 2019 et août 2020
- Est annexé aux programmes adaptés de PF (août 2020)

LE CADRE DE RÉFÉRENCE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

5 DOMAINES DE COMPÉTENCES

1. INFORMATION ET DONNÉES

- Mener une recherche et une veille d'information
- Gérer des données
- Traiter des données

2. COMMUNICATION ET COLLABORATION

- Interagir
- Partager et publier
- Collaborer
- S'insérer dans le monde numérique

3. CRÉATION DE CONTENUS

- Développer des documents textuels
- Développer des documents multimédias
- Adapter les documents à leur finalité
- Programmer

4. ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

- Résoudre des problèmes techniques
- Évoluer dans un environnement numérique

5. PROTECTION ET SÉCURITÉ

- Sécuriser l'environnement numérique
- Protéger les données personnelles et la vie privée
- Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

NIVÉAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES GRILLE D'ÉVALUATION

NOVICE

NIVEAU 1

L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes.
Il peut appliquer une procédure simple en étant guidé, et en ayant parfois recours à l'aide d'un tiers.

NIVEAU 2

L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes.
Il peut appliquer seul une procédure simple tant que ne survient pas de difficulté. Il cherche des solutions avec d'autres lorsqu'il est confronté à des imprévus.
Il peut répondre ponctuellement à une demande d'aide.

INDÉPENDANT

NIVEAU 3

L'individu est capable de réaliser des actions simples dans la plupart des situations courantes.
Il peut élaborer de façon autonome une procédure pour accomplir une de ces actions.

NIVEAU 4

L'individu est capable de réaliser des actions simples dans toutes les situations courantes.
Il peut élaborer de façon autonome une procédure adaptée et l'appliquer efficacement pour accomplir une de ces actions.
Il peut venir en aide à d'autres selon la modalité d'entraide informelle.

AVANCÉ

NIVEAU 5

L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques avancées dans des situations nouvelles pour lui, ou imposant un cadre d'exigence particulier.
Il peut choisir une démarche adaptée pour atteindre son but, parmi des approches déjà établies.

NIVEAU 6

L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques avancées dans des situations nouvelles pour lui, ou imposant un cadre d'exigence particulier.
Il peut concevoir et mettre en œuvre une démarche adaptée pour atteindre son but, en combinant de façon créative les solutions existantes.
Il peut transmettre avec aisance ses compétences à d'autres.

EXPERT

NIVEAU 7

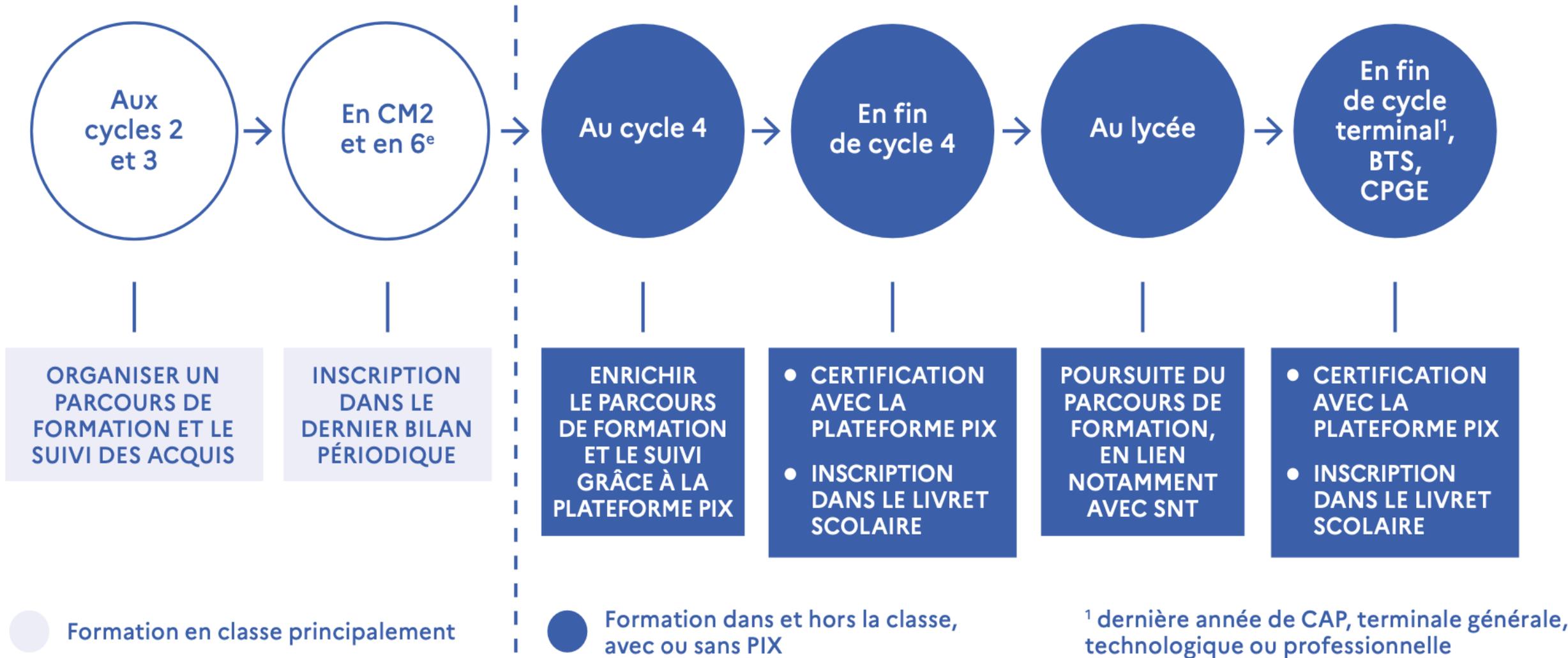
L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques complexes dans des situations potentiellement inédites, imprévisibles ou contraignantes.
Il peut analyser un besoin et élaborer une solution mobilisant le numérique de façon originale pour y répondre.

NIVEAU 8

L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques complexes dans des situations potentiellement inédites, imprévisibles ou contraignantes.
Il peut analyser un besoin et élaborer une solution mobilisant le numérique de façon originale pour y répondre.
Il met ses productions numériques à la disposition d'autres, qui les utilisent, traduisant ainsi son rayonnement et son influence dans la sphère numérique.

Les niveaux 1 à 5 concernent l'école, le collège et le lycée

CALENDRIER DES PRINCIPALES ÉTAPES



Fin de la première partie

Décret du 30 août 2019 relatif aux compétences numériques dans l'enseignement scolaire, supérieur et par la formation continue.

Arrêté du 30 août 2019 relatif à l'évaluation des compétences numériques acquises par les élèves des écoles, collèges et lycées.

Décret du 30 août 2019 relatif à la certification PIX des compétences numériques



Présentation de Pix

Service public (Groupement d'intérêt public)

Les membres sont :



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE ET
DE LA JEUNESSE



MINISTÈRE
DU L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR,
DE LA RECHERCHE
ET DE L'INNOVATION

L'Etat (ministère de l'éducation nationale et de la jeunesse, et ministère de l'enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation)



Le Centre national d'enseignement à distance (**CNED**)



université ouverte des humanités



Universités :
L'Université Ouverte des Humanités (UOH)
L'Université de Strasbourg

Pix permet de

Diagnostiquer

Évaluer

Valoriser

Certifier

des compétences numériques

Plusieurs plateformes



Des tutoriels qui
permettent de se former

Pour réussir la prochaine fois



Comment créditer une photo que vous avez modifiée ? La condition SA (partage à l'identique) s'applique-t-elle à la licence de diffusion ou à l'oeuvre ?

Réutiliser des créations sous licence Creative Commons [↗](#)

Par L. Maurel, UTC • Vidéo • 7 minutes

[🔖](#) Enregistrer [👍](#) Tuto utile

Licence CC-BY-SA [↗](#)

Par creativecommons.org • Page • quelques secondes

[🔖](#) Enregistrer [👍](#) Tuto utile

Ces liens vers les tutos ont été proposés par des utilisateurs de Pix.

Les épreuves PIX évaluent

- **Les savoir-faire avec des épreuves « défi » où l'on doit agir dans son environnement numérique habituel pour répondre à une question ou à un problème.**
- **Les connaissances.**
- **La sensibilité aux enjeux du numérique avec des épreuves qui pointent les avantages et inconvénients liés au numérique.**

5 domaines
16 compétences



8 niveaux de maîtrise
(1 à 5 pour le niveau scolaire)

3. CRÉATION DE CONTENUS

Niveau 1

Niveau 2

Développer des documents à contenu majoritairement textuel

Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte

Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo

Développer des documents visuels et sonores

Produire ou numériser une image ou un son

Produire et enregistrer un document multi-média

Adapter les documents à leur finalité

Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif

Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles

Programmer

Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples

Réaliser un programme simple

Vous avez 16 compétences à tester.
On se concentre et c'est partix !



INFORMATION ET DONNÉES

**Mener une recherche
et une veille
d'information**



BRAVO !

INFORMATION ET DONNÉES

Gérer des données



BRAVO !

INFORMATION ET DONNÉES

Traiter des données



BRAVO !



Cette personne monte dans le train qui arrive en gare et descend deux stations plus loin. Où se trouvera-t-elle ?

Māuruuru

Suivez-nous sur **#ADNEpf**

#ADNEpf

**LES ASSISES
DU NUMÉRIQUE
ÉDUCATIF** de Polynésie française



WWW.EDUCATION.PF/ADNE

LES ASSISES DU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

de Polynésie française

25/26/27 MARS



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION,
DE LA MODERNISATION DE L'ADMINISTRATION
EN CHARGE DU NUMÉRIQUE

VICE-RECTORAT
DE POLYNÉSIE FRANÇAISE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

DGEN
DIRECTION GÉNÉRALE DE L'ÉCONOMIE NUMÉRIQUE

UPF
UNIVERSITÉ
DE LA POLYNÉSIE FRANÇAISE

espe École supérieure
du professorat
et de l'éducation
Polynésie française

DGEE
DIRECTION GÉNÉRALE
DE L'ÉDUCATION ET DES ENSEIGNEMENTS

PARTICIPEZ AU  **LIVE** #ADNEpf

 INSCRIVEZ-VOUS SUR fb/DGEE Polynésie