

Mardi 5 Février 2019

# Cultivez vos compétences numériques



Pix est un service public en ligne d'évaluation,  
de développement et de certification des compétences numériques.

**EDUL@B**

du pôle d'appui **CASTRES-MAZAMET**

# Objectifs de la formation

- **connaître Pix ;**
- **maîtriser le fonctionnement de Pix Orga;**
- **réfléchir aux utilisations pédagogiques de Pix ;**
- **faciliter la mise en œuvre de Pix Orga dans les établissements scolaires ;**
- **fournir des supports réutilisables lors d'animations autour de Pix Orga .**

# Qu'est-ce que PIX ?



PIX est un projet public de plateforme en ligne d'évaluation et de certification des compétences numériques, en cours de développement.

Le service sera accessible **gratuitement** et **ouvert à tous les francophones** :

- › Collégiens (à partir de la 4<sup>e</sup>) et lycéens
- › Étudiants
- › Professionnels de tous secteurs
- › Citoyens

Son objectif est d'accompagner l'élévation du niveau général de connaissances et de compétences numériques et ainsi de **préparer la transformation digitale de l'ensemble de notre société et de notre économie.**

# Pourquoi PIX ?

- **Le numérique est au cœur de l'école de la confiance**
- **La Commission européenne a produit en 2013 le référentiel DIGCOMP, un cadre des compétences numériques, qui est destiné à être partagé par l'ensemble des États membres**
- **Pix se veut "l'outil d'application" de ce cadre à venir:**
  - **Il rassemble et organise de façon progressive et selon 5 domaines spécifiques, les 16 compétences numériques développées de l'école élémentaire à l'université ainsi que dans le contexte de la formation continue des adultes.**
  - **Dans chaque domaine, 8 niveaux de maîtrise** sont identifiés et définis indépendamment des niveaux de qualification du système éducatif .

# Les 5 domaines

- 1/ **Information et données**, qui concerne la recherche d'information et le traitement des données et intègre les questions d'éducation aux médias et à l'information.
- 2/ **Collaboration et communication**, qui traite des interactions et de ce qui relève de la netiquette, du partage de contenus. On y aborde aussi les questions relatives aux publications sur les réseaux.
- 3/ **Création de contenus simples ou élaborés**, y compris des programmes informatiques.
- 4/ **Protection et sécurité**, qui traite de tout ce qui concerne la sécurité du matériel mais également de la santé et de l'environnement ainsi que la protection des données personnelles.
- 5/ **Environnement numérique**, qui traite des compétences qui permettent à un individu de s'insérer dans un monde numérique et d'utiliser les services mis à sa disposition.



# Les 16 compétences

- **1.1 Mener une recherche ou une veille d'information**
- **1.2 Gérer des données**
- **1.3 Traiter des données**
- **2.1 Interagir**
- **2.2 Partager et publier**
- **2.3 Collaborer**
- **2.4 S'insérer dans le monde numérique**
- **3.1 Développer des documents à contenu majoritairement textuel**
- **3.2 Développer des documents visuels et sonores**
- **3.3 Adapter les documents à leur finalité (et maîtriser l'usage des licences)**
- **3.4 Programmer**
- **4.1 Protéger les équipements**
- **4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée**
- **4.3 Protéger la santé, le bien-être et le développement**
- **5.1 Résoudre des problèmes techniques**
- **5.2 Évoluer dans un environnement numérique**

## Informations et données

Mener une recherche et une veille d'information



Gérer des données



Traiter des données



## Communication et collaboration

Interagir



Partager, publier



Collaborer



S'insérer dans un monde numérique



## Création de contenus

Développer des documents à contenu majoritairement textuel



Développer des documents visuels et sonores



Adapter les documents à leur finalité



Programmer



## Protection et sécurité

Sécuriser l'environnement numérique



Protéger les données personnelles et la vie privée



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

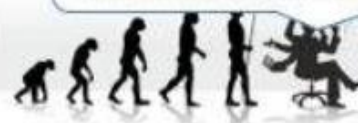


## Environnement numérique

Résoudre des problèmes techniques



Évoluer dans un environnement numérique



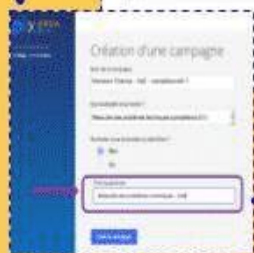


# Pix Orga, version "scolaire" de Pix

## Principal

1

Le principal désigne le référent du futur espace **Pix Orga** de l'établissement.



## Référent

2

Le référent inscrit l'établissement via le **formulaire en ligne** sur **pix.fr** (onglet enseignement scolaire)

Le référent accède à **Pix Orga** avec ses identifiants personnels. Il découvre l'**espace dédié à son établissement**

Le référent crée une **campagne de tests**. Il choisit une **compétence** en lien avec les objectifs de formation et un **titre**.

Le référent saisit une **brève description**. Il obtient un **lien (url)** qu'il peut transmettre à l'enseignant participant à la campagne

6

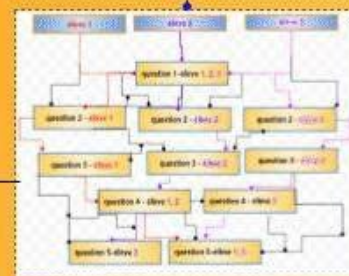
Le référent reçoit les **résultats individuels de chaque élève et de la classe**, via un fichier excel téléchargeable. Il peut les **partager** avec le/s enseignant/s concerné/s

## Enseignant

3

L'enseignant **reçoit le lien** obtenu lors de la création de la campagne.

Il communique le lien aux élèves pour qu'ils **commencent la campagne de test**.



## Elève

4

Chaque élève tape ce lien et arrive sur la **page de lancement du parcours**. Il clique sur "**je commence**".

Lors de sa première connexion, chaque élève crée un **compte sur Pix**. Une **adresse mail** est nécessaire en attendant l'accès via l'Ent et le GAR.

Il prend connaissance des "**règles du jeu**": des réponses à chercher sur internet, pas de limites de temps, un **parcours adapté**...

5

Il peut commencer le test, avec une **pause toutes les 5 questions**. Il peut voir ses **avancés** dans le parcours et consulter des **tutos** pour progresser

7

Après plusieurs campagnes de test, le Principale peut organiser l'**épreuve de certification PIX** (pour les élèves de Troisième)



# Référent/administrateur de PIX Orga

- **Pix Beta Orga** est la version de **Pix** créé pour les établissements scolaires.
- **Un référent/administrateur** Pix doit être nommé par le chef d'établissement .
- Le référent/administrateur crée son compte personnel sur [Pix](#) et inscrit ensuite l'établissement sur [Pix Orga](#) .
- Il pourra ensuite commencer à créer des campagnes de test à destination des élèves .

# PIX Orga côté élève

- Dans des séances dédiées en classe, tout au long de l'année scolaire ou à la maison, **les élèves construisent leurs profils PIX de compétences numériques et déterminent leur niveau** (de 1 à 5 dans le secondaire) .
- Un "test" Pix est composé de **plusieurs "épreuves" (questions)**, appartenant à une **compétence** spécifique (qui est sélectionnée au préalable dans un **domaine** défini ) .
- Pour les séances en classe, c'est l'enseignant, d'accord avec le référent qui propose, via un lien url, le travail autour d'une compétence identifiée. A la maison, les élèves - via leur compte- peuvent s'entraîner en autonomie\* sur d'autres compétences .
- **Un algorithme adapte le niveau** des épreuves en fonction des réponses .
- Les élèves peuvent consulter **des tutoriels** pour comprendre leur erreur et/ou approfondir la question proposée par le test .
- Les élèves bénéficient d'**une pause toutes les 5 questions** et peuvent interrompre et reprendre le test quand ils le souhaitent .

# PIX Orga côté élève

- **Question RGPD:**

- Pour participer à une campagne de test l'apprenant doit se créer un compte
- Pour l'instant l'opération nécessite de disposer d'un mail. Pour les élèves qui n'en ont pas et s'ils ont moins de 16 ans il faut demander aux parents l'autorisation de créer une adresse .
- Après février 2019 l'accès ne nécessitera plus d'avoir une adresse mail pour les établissements qui bénéficient du GAR, gestionnaire d'accès aux ressources .



# Atelier 0

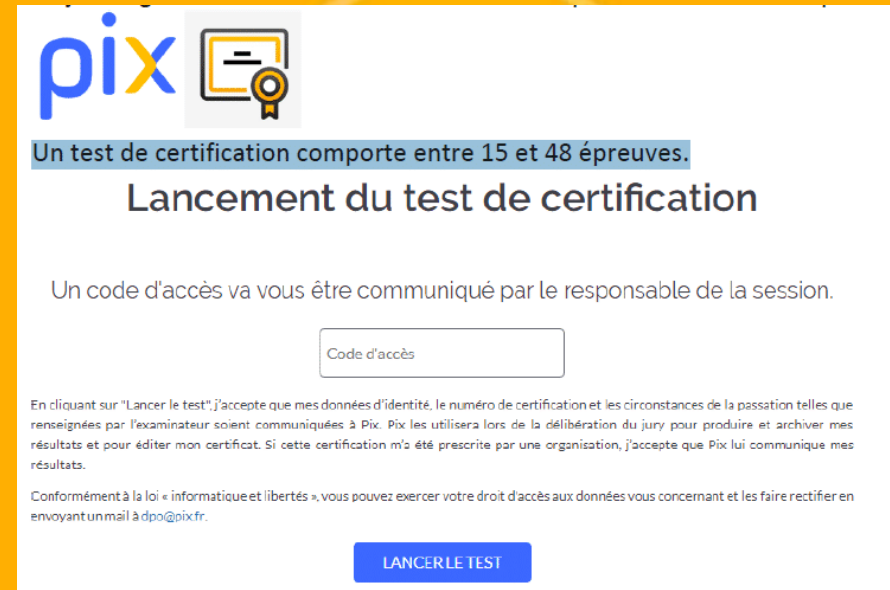
- **Découverte de la plateforme PIX Orga en participant à une campagne.**

# Le calendrier de déploiement de PIX Orga

- Dans chaque académie, 25% des établissements scolaires expérimente Pix Orga .
- Pix doit être généralisé à la rentrée 2019/2020 pour remplacer progressivement le C2i et B2i .
- A partir du mois de juin 2019, les établissements "pilotes" expérimentent la certification Pix .
- Le référent/administrateur Pix pourra "partager la tâche" de gestion de l'espace établissement avec d'autres enseignants de l'équipe pédagogique .
- Les résultats des campagnes de test sont intégrés au Livret scolaire uniques des collèges et lycées .
- Un espace d'échange en ligne entre "ambassadeurs" Pix et enseignants est prévu.
- Les parcours seront "modulables" (des compétences appartenant à des domaines différents pourront être fusionnées dans une campagne de test) .
- La "boîte à outix" va s'enrichir de flyers à destination des parents, ainsi que d' un registre RGPD et de modèles de déploiement pour les établissements scolaires .

# La certification PIX

- Déclinée du référentiel européen DIGCOMP, elle se présente sous la forme d'un test complémentaire et personnalisé qui se déroule dans un centre agréé .
- Le test de certification est propre à chacun .
- Il a pour but de vérifier **la sincérité du profil Pix** obtenu avec les tests de positionnement .
- Il est défini **à partir des niveaux atteints avant le test de certification** (pas d'évaluation sur les compétences dont le niveau n'est pas établi).
- Les épreuves de Pix évaluent :
  - les savoir-faire avec des épreuves "défi" où on doit agir dans son environnement numérique habituel pour répondre à une question ou résoudre un problème ,
  - les connaissances,
  - la sensibilité aux enjeux du numérique avec des épreuves qui pointent les avantages et inconvénients liés au numérique.



**Un test de certification comporte entre 15 et 48 épreuves.**

## Lancement du test de certification

Un code d'accès va vous être communiqué par le responsable de la session.

En cliquant sur "Lancer le test", j'accepte que mes données d'identité, le numéro de certification et les circonstances de la passation telles que renseignées par l'examineur soient communiquées à Pix. Pix les utilisera lors de la délibération du jury pour produire et archiver mes résultats et pour éditer mon certificat. Si cette certification m'a été prescrite par une organisation, j'accepte que Pix lui communique mes résultats.

Conformément à la loi « informatique et libertés », vous pouvez exercer votre droit d'accès aux données vous concernant et les faire rectifier en envoyant un mail à [dpo@pix.fr](mailto:dpo@pix.fr).

**LANCER LE TEST**



# La certification PIX

- La certification Pix pourra être proposée aux **élèves de 3e** et **aux lycéens du cycle terminal** dans les collèges et lycées volontaires en 2019, avant sa généralisation progressive à compter de l'année scolaire 2019-2020.
- **En juin 2019**, l'établissement volontaire organise des sessions de certification pour valoriser les compétences des élèves.
- Un test de certification comporte entre **15 et 48 épreuves**. Actuellement la certification dure 2H, pour certifier les 16 compétences (à raison de 3 épreuves par compétence). Cette durée a vocation à être réduite.
- **Il est possible de certifier son profil à partir de 5 compétences positionnées. Il faut obtenir au moins le niveau 1 ou plus.**
- Les épreuves sont **des variantes de celles déjà passées et réussies**.
- Chaque bonne réponse à une question permet de **récolter des points appelés des "Pix"**. Le score maximum est de 1024 Pix, mais il est aujourd'hui impossible à atteindre car les épreuves des niveaux 6, 7 et 8 ne sont pas encore disponibles. **Le score Pix en haut de la page profil résume la maîtrise globale des compétences numériques.**
- Il faut prévoir **un PC par élèves** pour la certification en fin d'année, il faut prévoir de **nombreuses salles et de nombreux surveillants** si l'on fait passer l'épreuve sur la même plage horaire à l'ensemble des élèves.
- Les épreuves de Pix **sont corrigées de façon automatique**.
- Voir la rubrique "certification" sur Pix : <https://pix.fr/aide/certification>

# Pix dans la réalité de la classe: au cœur de la pédagogie

- **Dans quel cadre les élèves doivent-ils s'entraîner à Pix ?**
  - Il n'y a pas une réponse unique à cette question. **Les équipes pédagogiques sont libres** de s'organiser comme elles le souhaitent. Pas de directives ministérielles spécifiques à ce sujet.
  - Or, le numérique est au cœur de l'école de la confiance. La pratique des outils numériques ne doit donc pas se limiter aux enseignements technologiques au collège et informatiques au lycée.
  - **Tout enseignant qui enrichit sa pratique à travers le numérique éducatif fait donc acquérir implicitement des compétences à ses élèves. Il se doit de connaître le fonctionnement de Pix pour pouvoir leur proposer des activités d'entraînement.**
  - L'approche de Pix se veut donc **transversale et transdisciplinaire.**

# Ateliers Pix

- Dans cette optique, voici des activités qui ont l'objectif de:
  - réfléchir aux utilisations pédagogiques de Pix ;
  - appliquer Pix à des situations d'apprentissage concrètes ;
  - se familiariser à l'usage de la plateforme ;
  - concevoir des séquences pédagogiques impliquant la mobilisation de **compétences numériques définies** .



# Atelier Pix (partie n °1) :

## "d'une activité en classe vers Pix"

- 3 groupes de 5/6 personnes.
- durée : 20 min
- support : un "scénario pédagogique" + le référentiel des compétences numériques
- objectif: à partir du scénario pédagogique analysé, vous mettrez en évidence quelles sont les compétences numériques mobilisées lors de sa mise en œuvre .
- ps: Dans les fiches proposées, vous trouverez une rubrique "blanche" (en bas de la dernière page) qui est réservée aux compétences numériques . Les scénarios pédagogiques sont volontairement exhaustifs ( description, apports pédagogiques, relation avec les programmes, compétences numériques); ils ont, en effet, l'ambition de servir d'aide (ou un modèle à personnaliser), pour concevoir une activité pédagogique structurée impliquant le numérique .

# Ateliers Pix: scénario 1

Produire / Créer

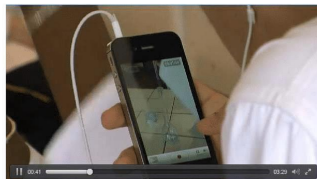
## Faire produire une ressource par les élèves

Cycles 3 4

### Réalisation par les élèves d'un tutoriel pour présenter une notion

La réalisation de tutoriels vidéo avec un équipement individuel mobile est un exercice qui permet à l'élève de mobiliser de nombreuses compétences au sein d'une même activité. Le tutoriel peut porter sur une notion ou une compétence que l'élève vient d'acquérir et qu'il va s'efforcer d'expliquer de manière claire et concise. Une première séquence est consacrée à la préparation du tutoriel (scénarisation, rédaction, réservation du matériel, etc.). Une deuxième est dédiée au tournage de la vidéo et une troisième à la finalisation du tutoriel. Celui-ci est ensuite déposé dans un espace de travail, contrôlé par le professeur, avant d'être mis à la disposition des élèves de la classe. L'apprentissage de l'élève se voit ainsi renforcé et diversifié du fait des possibilités offertes par l'outil numérique.

### Réalisation de tutoriels vidéo en physique-chimie à l'aide de smartphones



<http://dai.ly/k72b53okdaRFQI0WV4H>

Le professeur de physique-chimie de cette classe de Première S propose à ses élèves de créer, par groupe de deux, un tutoriel vidéo de quelques minutes sur le thème de la « réalisation d'une solution aqueuse par dilution ou par dissolution ». Le tutoriel est destiné à des élèves. Chaque groupe dispose d'une tablette ou d'un smartphone avec lequel il va réaliser sa vidéo. Les élèves préparent l'expérience, rédigent le texte de présentation puis filment l'expérience à l'aide d'un téléphone portable, en la commentant oralement. Le professeur contrôle les vidéos et invite les élèves à les enregistrer sur le compte qu'il a ouvert à cet effet.

Produire / Créer

### Apports pédagogiques

La meilleure façon d'apprendre quelque chose, c'est de l'enseigner. Cette idée pédagogique justifie la pratique traditionnelle des exposés par les élèves. Le numérique lui donne un nouvel élan et présente quelques avantages propres qu'il est utile de souligner.

- Les tutoriels produits par les élèves sont diffusés dans une forme moins contraignante que celle d'un exposé qui mobilise une classe entière : ils peuvent être consultés librement en dehors des cours et même conservés d'une année sur l'autre. Cette banque de tutoriels vidéo devient ainsi un dispositif de révision à part entière et offre la possibilité aux élèves de revoir leurs acquis sous différentes formes (cours ou tutoriels). La révision de tous les élèves se trouve facilitée.
- La réalisation de la ressource favorise la compréhension du sujet traité et permet à l'élève de mobiliser ses connaissances et des compétences dans le domaine en question. Ce travail le forme aussi à l'utilisation de l'outil informatique et l'amène à comprendre les enjeux de la publication sur le web (éducation aux médias).
- Le caractère multimédia de la ressource, la place importante accordée à l'oral et à l'image consolident les acquisitions des élèves en plus de les entraîner à l'expression orale et à la maîtrise du langage corporel.
- Au cours de cet exercice, les trois types de mémoires (visuelle, auditive, kinesthésique) sont mobilisés, optimisant ainsi l'apprentissage de tous les élèves.
- Les ressources produites par les élèves peuvent également être consultées par les familles qui trouvent là l'occasion de renforcer leurs liens avec l'établissement et l'équipe pédagogique. Le travail des élèves se voit alors valorisé.

### Compétences numériques

### Références au programme

#### Physique-chimie

- **Pratiquer des langages :**
  - rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis (cycle 3) ;
  - utiliser la langue française en cultivant précision, richesse de vocabulaire et syntaxe pour rendre compte des observations, expériences, hypothèses et conclusions (cycle 4).
- **S'approprier des outils et des méthodes :**
  - garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées (cycle 3) ;
  - utiliser des outils numériques pour mutualiser des informations sur un sujet scientifique (cycle 4) ;
  - planifier une tâche expérimentale, organiser son espace de travail, garder des traces des étapes suivies et des résultats obtenus (cycle 4).
- **Mobiliser des outils numériques :**
  - utiliser des outils numériques pour communiquer des résultats (cycle 3) ;
  - produire des documents scientifiques grâce à des outils numériques, en utilisant l'argumentation et le vocabulaire spécifique à la physique et à la chimie (cycle 4).
- **Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques :**
  - formaliser une partie de sa recherche sous une forme écrite ou orale (cycle 3).

# Ateliers Pix: scénario 2

Publier

## Baladodiffusion

Cycles

3

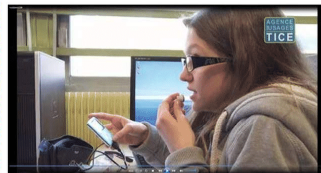
4

### Baladodiffusion en anglais et ouverture internationale

#### Publier des documents sonores

La baladodiffusion permet l'entraînement individuel et collectif aux compétences orales, grâce aux outils numériques. Les élèves ont un accès direct et personnel à des fichiers audio et/ou vidéo, peuvent s'enregistrer, puis partager et diffuser leur production avec leur professeur, leurs camarades, ou tout autre interlocuteur (correspondant étranger, partenaire eTwinning).

L'élève travaille à son rythme sur son équipement mobile pendant les heures de cours mais aussi en dehors, chez lui ou au CDI. De son côté, l'enseignant peut assurer un suivi individualisé et personnalisé de chaque élève.



<http://dai.ly/k1vh5eEzw52XoxlWUV4>

Le professeur d'anglais de cette classe de 4<sup>ème</sup> propose à ses élèves de s'entraîner à la compréhension et à l'expression orale en continu et en interaction à l'aide de la baladodiffusion. Cette expérience est menée en collaboration avec l'assistante américaine : elle crée des fichiers son en fonction de thèmes définis par l'enseignante ; elle co-anime le cours avec cette dernière, en apportant consignes et aide personnalisée aux élèves dans une langue authentique. Enfin, cette vidéo propose également un retour réflexif de la part de l'enseignante sur les bénéfices de la baladodiffusion.

Publier



#### Apports pédagogiques

La pratique de l'oral et les compétences qu'elle induit est devenue une préoccupation majeure des enseignants de langues vivantes, mais aussi d'autres disciplines. Les outils numériques et l'équipement mobile offrent des avantages qui permettent réellement de travailler ces compétences avec efficacité :

- les élèves travaillent à leur rythme, et prennent le temps dont ils ont besoin pour parvenir à atteindre les objectifs que l'enseignant leur fixe ;
- la baladodiffusion augmente l'exposition des élèves à une langue authentique, et leur donne l'occasion de s'exprimer réellement dans la langue vivante étrangère ;
- les élèves les plus réservés prennent confiance et osent l'oral ; les plus perfectionnistes peuvent recommencer autant qu'ils le souhaitent pour améliorer leur production ;
- la baladodiffusion change les rapports traditionnels : l'enseignant devient guide et l'élève auteur et acteur ; l'enseignant pouvant plus facilement différencier les apprentissages, apportant ainsi l'aide dont chacun a besoin ;
- les élèves se disent davantage motivés par l'utilisation des outils du quotidien ;
- les liens entre les familles et l'école sont renforcés, grâce à une visibilité plus grande du travail de tous.



#### Références au programme

##### Langues vivantes

- **Écouter et comprendre :**
  - écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des histoires simples (cycle 3) ;
  - comprendre des messages oraux et des documents sonores de nature et de complexité variables (cycle 4).
- **Parler en continu :**
  - mémoriser et reproduire des énoncés (cycle 3) ;
  - s'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix (cycle 3) ;
  - mobiliser à bon escient ses connaissances lexicales, culturelles, grammaticales pour produire un texte oral sur des sujets variés (cycle 4) ;
  - mettre en voix son discours par la prononciation, l'intonation et la gestuelle adéquates (cycle 4).



#### Compétences numériques

- 
-



# Ateliers Pix: scénario 3

## Programmer

### Créer et modifier un algorithme simple

Cycles 3 4



#### Programmer sur tablette pour réaliser un projet

L'enseignement de l'informatique dans les programmes a pour objectif d'apporter des clés de compréhension d'un monde numérique en constante évolution. Il s'agit pour les élèves d'acquérir des méthodes qui construisent la pensée algorithmique et non une connaissance exhaustive d'un langage ou d'un logiciel particulier.

Au cours des étapes d'un projet à réaliser, des activités de programmation mobilisent l'inventivité et la créativité ainsi que des connaissances dans des domaines disciplinaires précis. Les outils utilisés et les démarches employées pour élaborer ces productions contribuent à décrypter le monde numérique environnant.

#### De la logique au code



<http://dai.ly/k6Pe5na81sEEJjWVqT>

Après une présentation de l'outil de programmation utilisé, l'enseignant expose aux élèves une courte vidéo montrant un personnage qui se déplace en réalisant différentes actions. À l'aide d'une série d'instructions qui ont fait l'objet d'une analyse lors d'une séance précédente, les élèves sont amenés à sélectionner des blocs d'instructions, à les organiser chronologiquement.

Dans un deuxième temps, l'algorithme produit par les élèves est testé sur une tablette avec une application de programmation. La démarche par essais erreurs conduit à animer le personnage de façon identique. Une analyse des procédures mises en œuvre est réalisée collectivement à l'aide du tableau numérique interactif.

## Programmer



### Apports pédagogiques

- initier au langage informatique et réaliser des programmes simples ;
- construire des algorithmes qui comprennent des instructions simples (action déclenchée par un événement, séquence d'instructions, boucle, instructions conditionnelles, variable) ;
- aborder les savoirs par la résolution de problèmes ;
- apprendre à organiser sa pensée de façon claire et logique ;
- se structurer dans un espace représenté ;
- imaginer, créer, anticiper, partager ;
- réaliser un projet en collaboration.



### Compétences numériques



### Références au programme

#### Sciences et Technologies

- Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information (cycle 4)
  - notions d'algorithmes, les objets programmables.
- Concevoir, créer, réaliser (cycle 4)
  - imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques nomades.
- Pratiquer des langages (cycle 4)
  - appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution d'un problème simple.
- L'informatique et la programmation (cycle 4)
  - écrire, mettre au point et exécuter un programme.
- Écrire, mettre au point et exécuter un programme (cycle 4)
  - analyser le comportement attendu d'un système réel et décomposer le problème posé en sous-problèmes afin de structurer un programme de commande ;
  - écrire, mettre au point (tester, corriger) et exécuter un programme commandant un système réel et vérifier le comportement attendu ;
  - écrire un programme dans lequel des actions sont déclenchées par des événements extérieurs.

#### Mathématiques

- espace et géométrie : (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations (cycle 3) ;
- écrire, mettre au point et exécuter un programme simple (cycle 4).



# Ateliers Pix (Partie 2)

- **Créer une campagne à partir d'une activité pédagogique**
  - 3 groupes de 5/6 personnes (les mêmes)
  - durée : 30 min
  - support : Pix Orga du côté du référent/administrateur + scénario travaillé en partie 1
  - objectif: à partir des compétences numériques identifiées, créer les tests correspondants sur Pix Orga (espace Dane) ; avoir un regard critique sur les implications pédagogiques de Pix Orga

# Ateliers Pix (Partie 2)

- **Créer une campagne à partir d'une activité pédagogique**
  - **Pour chaque scénario, quel test ou campagne de tests pourrait-on proposer aux élèves sur Pix ?**
  - **Créez les campagnes de test correspondantes dans l'espace Pix Orga de la Dane .**
  - **Préparez vous à présenter le scénario pédagogique aux autres groupes en expliquant la raison de vos choix dans la création des campagnes de test (5 min) .**

# Ateliers Pix (Partie 3)

- **de Pix vers une activité pédagogique**
  - **3 groupes** de 5/6 personnes
  - **durée:** 40 min
  - **Objectif :** à partir des compétences numériques données sur la diapositive suivante, **imaginez des scénarios pédagogiques qui sont en relation avec l'EMI**  
( page ressource : <http://eduscol.education.fr/cid72525/presentation-de-l-emi.html> ).



# Ateliers Pix (Partie 3)

[illegible]

- **Supports** : "cartes compétences" et fiche pédagogique
- Vous complétez **la fiche ci-dessous concernant votre scénario pédagogique / EMI, en définissant** :
  - un titre,
  - un niveau,
  - une durée,
  - une ou plusieurs disciplines impliquées ,
  - que doivent faire les élèves ,
  - dans quel cadre travaillent les élèves (EPI, projet disciplinaire, interdisciplinaire, AP...,),
  - de quelles manières les compétences numériques sont elles mobilisées dans votre scénario pédagogique .
- Voici "**les cartes-compétences**" :
  - d'un côté la compétence numérique proposée par Pix;
  - de l'autre sa déclinaison concrète en relation à l'EMI.
- A Partir de ces informations, vous pouvez donc :
  - imaginer votre scénario pédagogique ;
  - remplir la fiche pédagogique .

# Expérimenter Pix dans un établissement scolaire

- **Auprès de l'équipe de direction et pédagogique :**

- Créer une rubrique consacrée à Pix sur l'ENT de l'établissement contenant une description de la plateforme et des documents d'aide à son utilisation : guides officielles, infographies... (voir le site de la Dane) > deux exemples : [la rubrique Pix du Lycée Saint Sernin](#); [la rubrique Pix du collège Jules Vallès](#) .
- Avec l'aide du Chef d'établissement, informer les équipes enseignantes de l'expérimentation et de l'imminente mise en œuvre de Pix Orga .
- Organiser, si possible, de brèves formations autour de l'utilisation de Pix Orga avec des enseignants volontaires .
- Choisir une classe pilote et constituer une équipe d'enseignants qui collabore avec le référent/administrateur pour : choisir un parcours en adéquation avec des objectifs pédagogiques disciplinaires et interdisciplinaires ; expérimenter Pix avec un groupe d'élèves .
- Trouver un créneau horaire possible: heures d'AP , cours de technologie au collège, cours de mathématique, cours de ISN au lycée, EGLS en lycée pro...

# Expérimenter Pix dans un établissement scolaire

- **Avec les élèves :**

- Travailler idéalement en demi-groupe en salle informatique .
- Présenter brièvement Pix et son intérêt (certification à la clé, élément valorisant dans un dossier scolaire...) > voir PIX du côté des élèves.
- Proposer aux élèves un parcours spécifique sur Pix, à tester via le lien obtenu dans l'espace Orga de l'établissement.
- Bien spécifier qu'ils bénéficient de ressources (tutoriels, fiches...) pour pouvoir comprendre les réponses erronées ou approfondir les questions souhaitées.
- Leur faire tester le parcours et, en fin de séance, procéder à un feed-back avec eux (savoir ce qu'ils pensent de l'expérience, ce qu'ils ont appris grâce aux quiz ...).
- Lors du "feed back" réfléchir également à une stratégie pour qu'ils mémorisent les notions apprises et fixent les manipulations numériques faites pour répondre à une question spécifique (refaire l'activité; sauvegarder les liens des tutoriels ou télécharger les ressources dans un dossier personnel, créer un dossier commun partagée pour la classe sur l'Ent, atelier Magret ...).
- Solliciter les élèves pour qu'ils continuent à s'entraîner en autonomie sur leur compte personnel, soit ils choisissent une compétence de manière aléatoire, soit l'enseignant leur indique une ou des compétences en lien avec les activités pédagogiques mises en œuvre en classe.

# L'exploitation des résultats

L'administrateur référent reçoit les résultats au format CSV.

Il peut les consulter sous forme de tableau Excel ou en allant à l'adresse <https://frama.link/TNuRHr4M> avoir une vision d'ensemble de chaque participant et du groupe avec la marge de progression et le score obtenu.

Une **réflexion** sera ensuite à mener au sein de l'équipe pédagogique impliquée dans l'évaluation des compétences numériques des élèves.

Il faudra en effet imaginer des **activités de remédiation et d'entraînement** pour les élèves, à réaliser individuellement et/ou collectivement.

Sur le site de la Dane, vous aurez bientôt disponible une récolte des **ressources proposées par Pix, rangée selon le domaine et la compétence**. De plus, dans l'évolution de Pix, il est prévu que les usagers aient à disposition ces ressources dans une sorte de portfolio des utilisations du numérique.

T - les données personnelles					Participants	Progression	Profil reçu	Score mo
					8	100 %	8	37 %
Participants (8)					Résultats collectifs			
Liste des participants								
Prénom	Nom	Progression		Score (acquis)				
A		100 %		57 %	Résultats			
B		100 %		49 %	Résultats			
		Progression	Début	Partage	Score (acquis)			
		100 %	10/01/2019	10/01/2019	57 % (20/35)			
Score (acquis)								
a vie privée 20/35								





# Retour d'expérience sur les scénarios pédagogiques

On peut utiliser un padlet afin de partager les retours d'expérience:

<https://padlet.com/danetoulouse/ruf27svn6ni9>

# Références:

- <https://disciplines.ac-toulouse.fr/dane/pix-orga>
- <http://www.pearltrees.com/t/pix/id21992719>
- [https://rise.articulate.com/share/\\_CkWD3USU7bwVURtGRZTvhGfvl5xhSH7#](https://rise.articulate.com/share/_CkWD3USU7bwVURtGRZTvhGfvl5xhSH7#/)
- <http://borde-basse.entmip.fr/edulab/>
- <http://borde-basse.entmip.fr/edulab/pix-orga/>