

Le Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN).

Le cadre de référence des compétences numériques.

- Publication au BO du 30/08/19
- Dispositif d'évaluation et de certification des compétences numériques en fin de cycle 4 au collège et au cycle terminal au lycée qui se substitue aux niveaux « école », « collège » et « lycée » du B2i.

Le cadre de référence des compétences numériques, pour la France, est décliné à partir du **référentiel européen**, le [DIGCOMP](#).

Les 16 compétences

Afin d'accompagner les enseignants, des pistes de mise en œuvre par niveau de maîtrise ainsi que des fiches usages et ressources complémentaires sont présentées pour chaque compétence attendue.

Information et données



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

Communication et collaboration



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

Création de contenus



- Développer des documents textuels
- Développer des documents multimédia
- 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

16 compétences, organisées en 5 domaines.

Information et données



Communication et collaboration



Création de contenus



Protection et sécurité



Environnement numérique



Pour chaque compétence : 8 niveaux de maîtrise (1 à 3 pour l'école élémentaire).

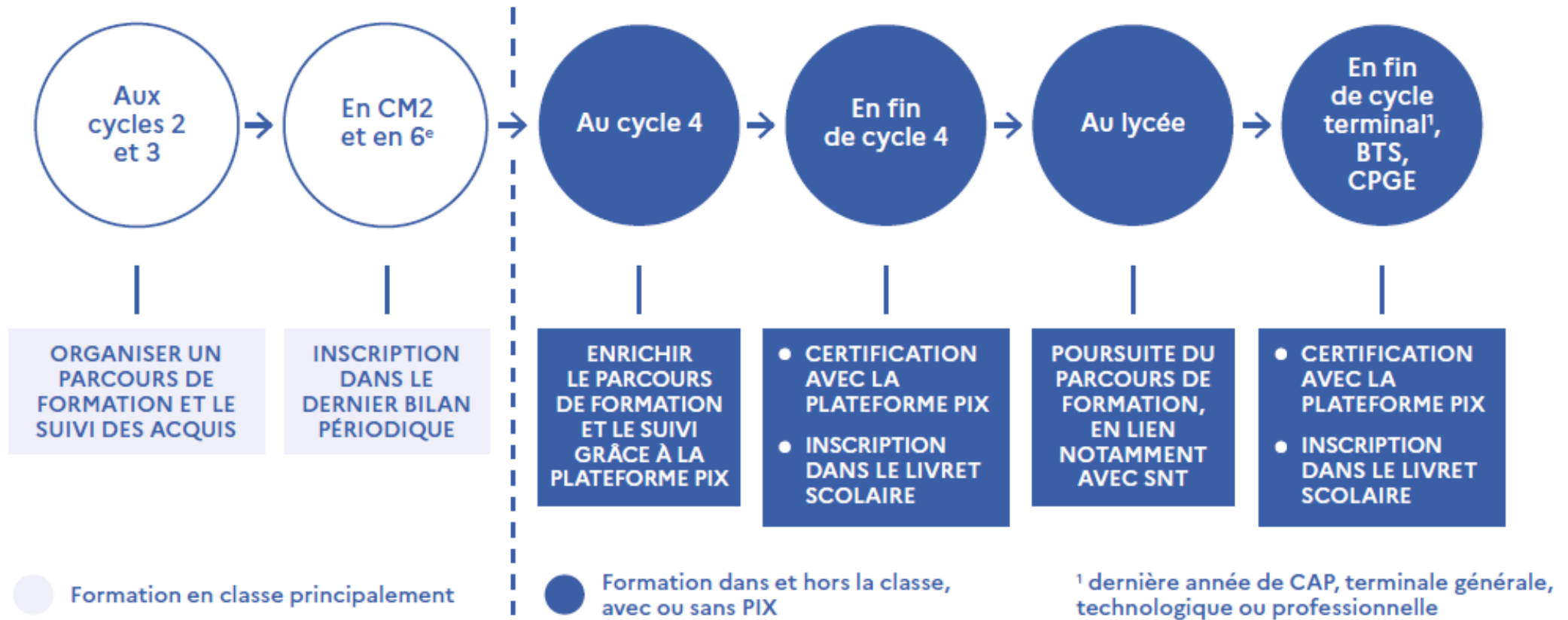
Le cadre de référence propose **8 niveaux de maîtrise** des compétences numériques pour les élèves de l'enseignement scolaire, pour les étudiants de l'enseignement supérieur et dans un contexte de formation d'adulte.

UNE PROGRESSIVITÉ DES NIVEAUX DE MAÎTRISE

Plusieurs facteurs sont pris en compte simultanément :

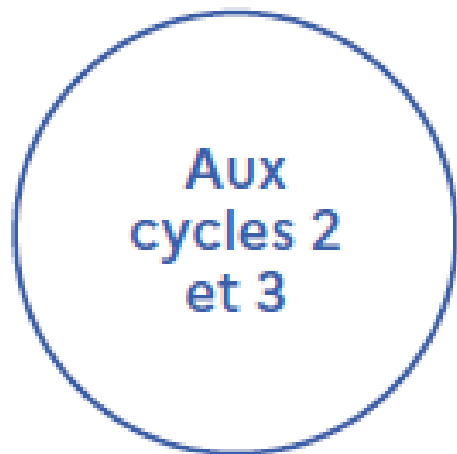
- le degré de familiarisation de l'élève avec la **situation** proposée (simple, courante, nouvelle)
- la complexité des **pratiques** avec les outils numériques (élémentaire, complexe)
- le degré d'**autonomie** (avec aide, seul, partagé avec d'autres)
- la complexité des **procédures** (application, élaboration) et des buts à atteindre
- les **connaissances** nécessaires à leur mise en œuvre

CALENDRIER DES PRINCIPALES ÉTAPES



Evaluation tout au long de la scolarité
Outil d'évaluation et de certification en ligne (fin de cycle 4 et de cycle terminal)





ORGANISER UN PARCOURS DE FORMATION ET LE SUIVI DES ACQUIS



INSCRIPTION DANS LE DERNIER BILAN PÉRIODIQUE



Formation en classe principalement

LSU

Livret Scolaire Unique

Livret ▾ Bilans périodiques ▾ Bilans de fin de cycle ▾ Attestations ▾

SAISIE COLLECTIVE

- Aide à la programmation
- Éléments de programme
- Niveaux atteints (acquis scolaires)
- ▶ **Compétences numériques**
- Parcours éducatifs
- Maîtrise des composantes du socle

SAISIE INDIVIDUELLE

- Saisie individuelle et recherche de bilans

Seuls les élèves d'un enseignant(e) : M...

Compétence / ...

élèves (

LSU

Compétences numériques 

Compétences travaillées

Compétences atteintes

Mener une recherche et une veille d'information


Interagir

S'insérer dans le monde numérique

Compétences individuelles


Compétences travaillées










Domaines 	Compétences travaillées	Sélection
Information et données	Mener une recherche et une veille d'information	<input checked="" type="checkbox"/>
	Gérer des données	<input type="checkbox"/>
	Traiter des données	<input type="checkbox"/>
Communication et collaboration	Interagir	<input checked="" type="checkbox"/>
	Partager et publier	<input type="checkbox"/>
	Collaborer	<input type="checkbox"/>
	S'insérer dans le monde numérique	<input checked="" type="checkbox"/>
	Développer des documents textuels	<input type="checkbox"/>

LSU

Niveaux atteints - Mener une recherche et une veille d'information

 MODIFIER

	Statut	Niveaux 		
		1	2	3
BABAINA Adolphe				
BABAINA Agnès				
BABAINA Auguste				
BABAINA Bernadette				
BABAINA Bruno				
BABAINA Eric				

Un document d'accompagnement (actualisation août 2020) :



REPÈRES POUR ENSEIGNER

Quels que soient les disciplines et enseignements, **toute activité de lecture, d'écriture et d'expression orale peut prendre appui sur des supports ou des outils numériques.** Les programmes évoquent par ailleurs les activités de robotique, de codage, de fabrication numérique ou d'éducation aux médias et à l'information (EMI).

Des pistes d'activités / compétence / niveau de maîtrise.

1.2 Gérer des données

Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion (avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des classeurs, des bases de données, un système d'information...).

Extrait du socle commun de connaissances, de compétences et de culture

- Savoir organiser des informations sous des formats appropriés (Domaine 2 – Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information)

1. INFORMATIONS ET DONNÉES

1.2 Gérer des données

Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion (avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des classeurs, des bases de données, un système d'information...).

Extrait du socle commun de connaissances, de compétences et de culture

- Savoir organiser des informations sous des formats appropriés (Domaine 2 – Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information)

PISTES DE MISE EN ŒUVRE ET NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

NIVEAUX DE MAÎTRISE	REPÈRES POUR ENSEIGNER	PISTES D'ACTIVITÉS
1	<ul style="list-style-type: none"> • Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver 	Recherche, utilisation puis sauvegarde des documents mis à disposition par l'enseignant dans la médiathèque de la classe (ENT) ou le dossier de la classe (niveau de l'école ou de l'établissement)
2	<ul style="list-style-type: none"> • Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé, et dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser 	Sauvegarde des documents dans un espace personnel ou partagé en fonction des usages. Création de dossiers pour classer ses propres documents
3	<ul style="list-style-type: none"> • Savoir distinguer les différents types d'espaces de stockage • Stocker et organiser les données dans des environnements numériques sécurisés de sorte qu'elles soient facilement accessibles 	Création d'un dossier partagé, sur un ENT ou le réseau local, avec un groupe d'élèves pour mener un travail collaboratif
4	<ul style="list-style-type: none"> • Stocker et organiser les données pour qu'elles soient accessibles dans des environnements numériques locaux et distants • Partager des données en ligne et attribuer les droits d'accès • Concevoir une organisation efficace de rangement de dossiers en tenant compte des formats de fichiers 	Création d'un dossier ou d'un document partagé pour un travail collaboratif Compression d'un dossier pour pouvoir le transmettre

PISTES DE MISE EN ŒUVRE ET NIVEAUX DE MAÎTRISE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

NIVEAUX DE MAÎTRISE	REPÈRES POUR ENSEIGNER	PISTES D'ACTIVITÉS
1	<ul style="list-style-type: none"> • Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver 	Recherche, utilisation puis sauvegarde des documents mis à disposition par l'enseignant dans la

Des fiches usages par domaine :

INFO OU INTOX, COMMENT FAIRE LA DIFFÉRENCE ?

DESCRIPTIF DU SCÉNARIO

Le scénario permet de mettre en œuvre une activité de langage en grand groupe autour du dessin animé de Vinz et Lou « *Attention aux canulars* ». Avant d'alerter tes amis, vérifie.

L'objectif du scénario est d'outiller les élèves pour lutter contre les fausses informations (*fake news*) et leur permettre de développer leur esprit critique.

Lister les hypothèses des élèves sur la manière dont on peut vérifier une information.



CRCN

Domaines

1. Informations et données
2. Communication et collaboration

Compétences travaillées

- 1.1. Mener une recherche ou une veille d'information
- 2.2. Partager et publier

Niveaux de maîtrise

1, 2

+ <https://edubase.eduscol.education.fr/>

Entrée par compétence (Eduscol)








COMMUNICATION & COLLABORATION

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
<p>Interagir</p> <p>Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir</p>	<p>Interagir</p> <p>Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer</p> <p>Connaitre et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne</p>	<p>Interagir</p> <p>Utiliser différents outils ou services de communication numérique</p> <p>Adapter ses pratiques de communication en tenant compte de l'espace de publication considéré</p> <p>Respecter les principales règles de civilité et le droit des personnes lors des interactions en ligne</p>	<p>Interagir</p> <p>Sélectionner les outils ou services de communication numérique adaptés au contexte et à la situation de communication</p> <p>Adapter son expression publique en ligne en fonction de ses interlocuteurs</p> <p>Filtrer et éviter les contenus inappropriés</p>	<p>Interagir</p> <p>stratégies et attitudes en fonction du contexte d'usage et des interlocuteurs</p> <p>Modérer les interactions en ligne pour garantir le respect des règles de civilité et le droit des personnes</p>
<p>Partager et publier</p> <p>Publier des contenus en ligne</p>	<p>Partager et publier</p> <p>Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée</p> <p>Modifier les informations attachées à son profil dans un environnement numérique en fonction du contexte d'usage</p> <p>Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur</p> <p>Identifier l'origine des informations et des contenus partagés</p>	<p>Partager et publier</p> <p>Utiliser un outil approprié pour partager des contenus avec un public large ou restreint</p> <p>Citer les sources d'information dans un document partagé</p> <p>Connaitre et appliquer quelques éléments du droit de la propriété intellectuelle ainsi que les licences associées au partage de contenus</p> <p>Utiliser des identités numériques multiples, adaptées aux différents contextes et usages</p>	<p>Partager et publier</p> <p>Choisir un outil approprié pour partager des contenus et réagir sur des contenus publiés</p> <p>Paramétrer la visibilité d'un contenu partagé</p> <p>Savoir créer des identités numériques multiples, adaptées aux différents contextes et usages</p>	<p>Partager et publier</p> <p>Maîtriser son expression publique en ligne en fonction du média</p> <p>Connaitre et appliquer les bases du droit de la propriété intellectuelle ainsi que les licences associées au partage de contenus</p>
<p>Collaborer</p> <p>Utiliser un dispositif d'écriture collaborative</p>	<p>Collaborer</p> <p>Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus</p>	<p>Collaborer</p> <p>Utiliser un service numérique adapté pour partager des idées et coproduire des contenus dans le cadre d'un projet</p>	<p>Collaborer</p> <p>Animer ou participer activement à un travail collaboratif avec divers outils numériques</p>	<p>Collaborer</p> <p>Organiser et encourager des pratiques de travail collaboratif adaptées aux besoins d'un projet</p>
<p>S'insérer dans un monde numérique</p> <p>Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun</p>	<p>S'insérer dans un monde numérique</p> <p>Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles</p>	<p>S'insérer dans un monde numérique</p> <p>Comprendre le concept d'identité numérique et comment les traces numériques dessinent une réputation en ligne</p> <p>Créer et paramétrer un profil au sein d'un environnement numérique</p> <p>Surveiller son identité numérique et sa réputation en ligne</p>	<p>S'insérer dans un monde numérique</p> <p>Respecter les règles de civilité et le droit des personnes lors des interactions en ligne</p> <p>Protéger sa e-réputation dans des environnements numériques divers</p> <p>Gérer, actualiser et améliorer son identité numérique publique</p>	<p>S'insérer dans un monde numérique</p> <p>Définir des stratégies de protection de la e-réputation dans des environnements numériques divers</p> <p>Choisir le niveau de confidentialité d'une publication en ligne</p> <p>Connaitre ses droits d'information, d'accès, de rectification, d'opposition, de suppression et de déréférencement</p> <p>Prendre conscience des enjeux économiques, sociaux, juridiques et politiques du numérique</p>

Entrée par niveau de maîtrise (Eduscol)

Niveau 1

 INFORMATION & DONNÉES	 COMMUNICATION & COLLABORATION	 CRÉATION DE CONTENU	 PROTECTION & SÉCURITÉ	 ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE
<p>Mener une recherche ou 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</p> <p>Gérer des données Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver</p> <p>Traiter des données Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques</p>	<p>Interagir Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir</p> <p>Partager et publier Publier des contenus en ligne</p> <p>Collaborer Utiliser un dispositif d'écriture collaborative</p> <p>S'insérer dans un monde numérique Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun</p>	<p>Développer des documents à contenu majoritairement textuel Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte</p> <p>Développer des documents visuels et sonores Produire ou numériser une image ou un son</p> <p>Adapter les documents à leur finalité Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion</p> <p>Programmer Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples</p>	<p>Sécuriser l'environnement numérique</p> <p>Protéger les données personnelles et la vie privée Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager</p> <p>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</p>	<p>Résoudre des problèmes techniques Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques</p> <p>Évoluer dans un environnement numérique Se connecter à un environnement numérique Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique</p>