

# pix

## Pix+ Édu

## Guide utilisateur



**MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



Financé par  
l'Union européenne  
NextGenerationEU

# Introduction

- **Le dispositif Pix+ Édu** vise à renforcer la culture numérique professionnelle des personnels enseignants et d'éducation. Il est constitué d'un parcours d'auto-positionnement, d'un dispositif de montée en compétences et d'une évaluation.
- Les **compétences numériques professionnelles** attendues sont définies dans le [cadre de référence des compétences numériques pour l'éducation](#) (version stabilisée pour la phase pilote), inspiré du DIGCOMP Édu.
- **Le parcours d'auto-positionnement Pix+ Édu** est un parcours en ligne conçu pour se situer dans la maîtrise des compétences numériques professionnelles.
- Ce parcours est **mis à votre disposition sur la base du volontariat**. L'envoi de vos résultats à l'issue du parcours contribue à ajuster l'offre de formation et d'accompagnement.

# Modalités du parcours d'auto-positionnement Pix+ Édu



Il comporte en moyenne  
**50 questions**  
(les questions étant  
proposées par un  
algorithme adaptatif, leur  
nombre et difficulté varie  
en fonction du profil du  
répondant).



**1h à 2h** sont nécessaires  
pour le réaliser. Vous  
pouvez **suspendre et**  
**reprendre** le parcours à  
tout moment.



Il se concentre sur  
**les compétences**  
**numériques transversales**  
et **professionnelles**. Il  
permet d'effectuer  
rapidement un premier  
auto-positionnement.

# Un dispositif au service de la montée en compétence



## AUTO-POSITIONNEMENT

Un **test d'auto-positionnement** \* pour déterminer votre niveau et vous proposer un accompagnement adapté.


*\* Retrouvez le détail des compétences ciblées en annexe.*

## MONTÉE EN COMPÉTENCE

**Auto-entraînement dans Pix** : dimension apprenante des tests et visualisation de tutoriels.

**Accompagnement adapté** en académie.

# Sommaire

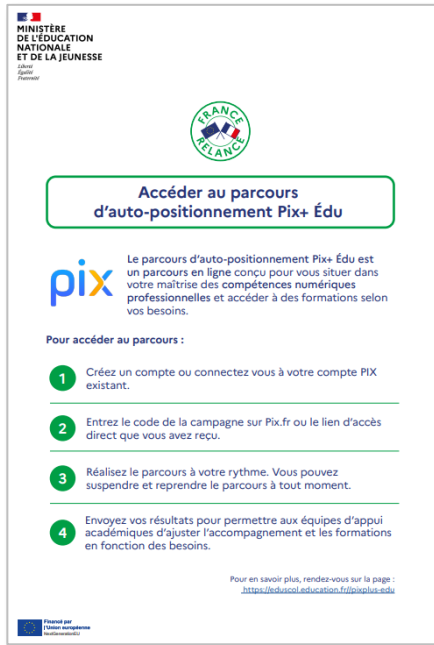
1. Accéder au parcours d'auto-positionnement
  2. Commencer le parcours
  3. Pour aller plus loin...
- 
- A decorative graphic in the bottom right corner of the slide, consisting of a cluster of hexagons. Some hexagons are solid light orange, while others are outlined in white. The pattern is arranged in a roughly triangular shape, with the top hexagon being a white outline, the middle row having two white outlines, and the bottom row having three white outlines.



# 1. Accéder au parcours

# J'accède au parcours via un code campagne

## Fiche pratique



The screenshot shows the official Pix+ Édu access page. At the top left is the logo of the French Ministry of National Education and Youth. In the center is the 'FRANCE RELANCE' logo. Below it is a green button with the text 'Accéder au parcours d'auto-positionnement Pix+ Édu'. The main text explains that this is an online path for self-positioning based on digital skills. A list of four steps provides instructions on how to access the path, including creating an account, entering a campaign code, and sending results. At the bottom, there is a link to the Pix+ Édu page and the 'France Relance' logo.

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE

FRANCE RELANCE

**Accéder au parcours d'auto-positionnement Pix+ Édu**

**pix** Le parcours d'auto-positionnement Pix+ Édu est un parcours en ligne conçu pour vous situer dans votre maîtrise des compétences numériques professionnelles et accéder à des formations selon vos besoins.

Pour accéder au parcours :

- 1 Créez un compte ou connectez vous à votre compte PIX existant.
- 2 Entrez le code de la campagne sur Pix.fr ou le lien d'accès direct que vous avez reçu.
- 3 Réalisez le parcours à votre rythme. Vous pouvez suspendre et reprendre le parcours à tout moment.
- 4 Envoyez vos résultats pour permettre aux équipes d'appui académiques d'ajuster l'accompagnement et les formations en fonction des besoins.

Pour en savoir plus, rendez-vous sur la page : <https://educoscol.education.fr/pixplus-edu>

France Relance

Vous recevez **un lien d'accès direct** ou un **code campagne spécifique** à partir duquel vous pourrez, si vous le souhaitez, initier votre parcours **via le site <https://pix.fr/>**

Si toutefois vous ne l'aviez pas reçu, vous pourrez **recupérer l'accès à la campagne** auprès des équipes académiques ou départementales.

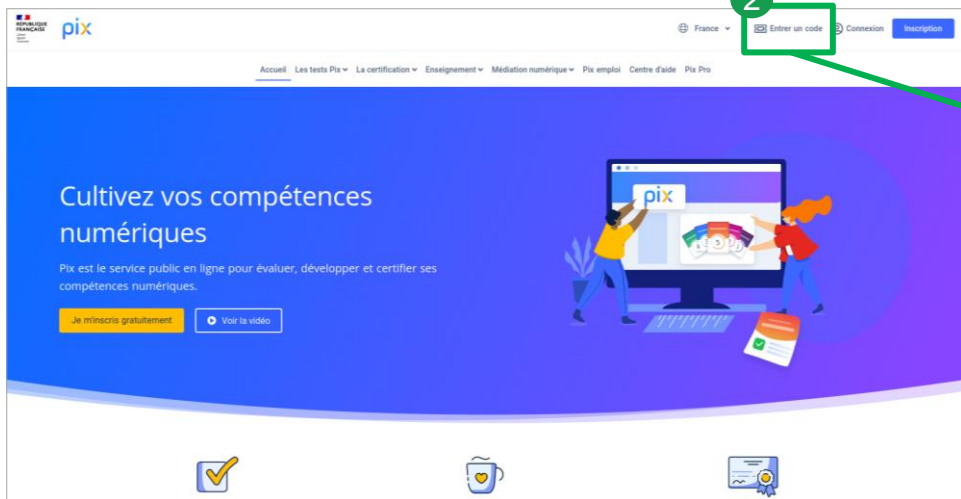
Pour prendre part à ce parcours, vous devrez **créer un compte Pix** si vous n'en disposez pas déjà.

# Je me connecte à Pix.fr et je saisis le code de la campagne ou le lien d'accès direct

1 <https://pix.fr/>

J'utilise le code campagne sur Pix.fr ou le lien d'accès direct reçu.

Pour saisir le code, je clique sur « Entrer un code ».





# Je crée un compte Pix ou me connecte à un compte existant.

Je n'ai pas de compte Pix : je m'inscris en renseignant les champs.

**pix**

Inscrivez-vous  
ou [connectez-vous à votre compte](#)

Tous les champs sont obligatoires.

Prénom

Nom

Adresse e-mail  
(ex: nom@exemple.fr)

Mot de passe  
(8 caractères minimum, dont une majuscule, une minuscule et un chiffre)

J'accepte les [conditions d'utilisation](#) et la [politique de confidentialité](#) de Pix

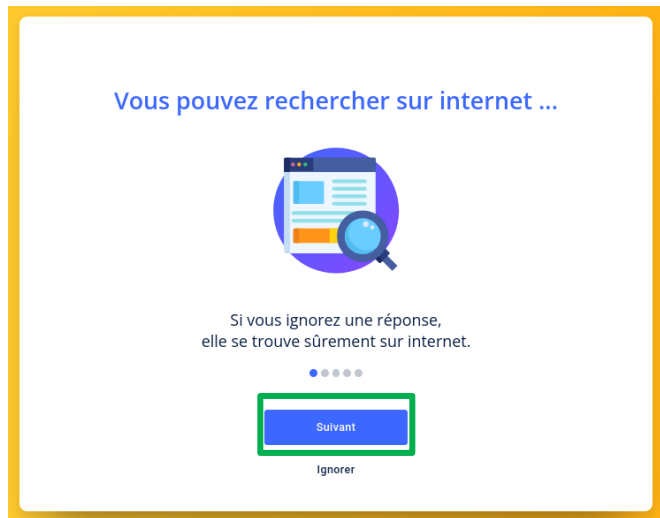
Je m'inscris

Je possède déjà un compte Pix :  
je m'y connecte en cliquant ici.

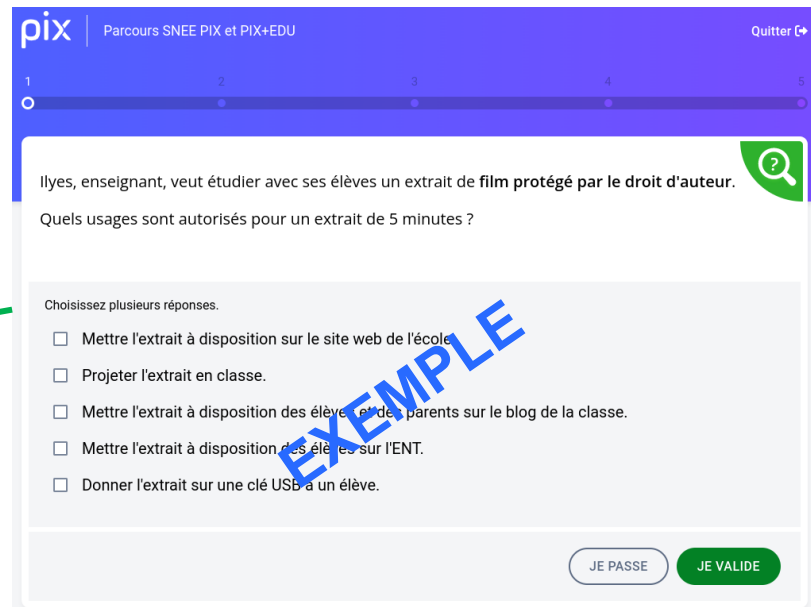


## 2. Commencer le parcours

# Je passe une série d'épreuves adaptées à mon niveau (1/2)



Un tutoriel m'accompagne dans la découverte de l'outil.



Je peux commencer à réaliser les épreuves.

# Je passe une série d'épreuves adaptées à mon niveau (2/2)

Tout au long du parcours, je suis accompagné par des **bulles explicatives**.

Plusieurs types de modalités :  
texte, nombres,  
questions à choix multiples ou encore des défis !

The screenshot displays the PIX+EDU interface. At the top, the 'pix' logo and 'Parcours SNEE PIX et PIX+EDU' are visible. A progress bar shows steps 1, 2, and 3. A 'Quitter' button with an external link icon is in the top right. A 'Mode Libre' bubble explains that users can use internet or applications to answer questions, with a 'J'ai compris' button. Below, a question card asks for the name of a portal and the title of an article, with two input fields. At the bottom, 'JE PASSE' and 'JE VALIDE' buttons are present, along with a 'Signaler un problème' link.

Pas le temps de finir ?  
Je peux **quitter le parcours à tout moment et y revenir** quand je le souhaite.

Je peux passer les **questions** auxquelles je n'ai pas la réponse.

# J'accède à des retours d'information toutes les 5 épreuves (1/2)

Je visualise mes réussites et je peux ensuite accéder aux réponses et tutoriels pour me former.

pix | Parcours de rentrée 5e Quitter ↗

100% Voir mes résultats →

AVANCEMENT

### VOS RÉPONSES

- ✓ Sur la plupart des smartphones, on peut toucher l'écran pour agir. Comment sont appelés ces écrans ? [Réponses et tutoriels](#)
- ✓ Consultez la page à l'adresse : <https://epreuves.pix.fr/cadeau.html> Quel prénom s'affiche sur cette page ? [Réponses et tutoriels](#)
- ✗ Quelle est la durée de cette vidéo ? [Réponses et tutoriels](#)
- ✓ Parmi les propositions suivantes, laquelle correspond à un réseau social ? [Réponses et tutoriels](#)
- ✗ Olga a publié une photo sur un réseau social. Cette photo reste en haut de son profil même si elle n'est... [Réponses et tutoriels](#)

Voir mes résultats →


# J'accède à des retours d'information toutes les 5 épreuves (2/2)

Je retrouve **la bonne réponse** à la question et je peux consulter, pour chaque question :



- des conseils et astuces,
- des recommandations personnalisées de **tutoriels**.

Austin doit changer le mot de passe de ses comptes Jardin & Sapins et Amazon (adresse mail : tintin92@yahoo.com, mot de passe : HelloCommentVasTu?).

Pour réussir la prochaine fois

 Lorsque des bases de données fuient, les pirates essaient les couples d'identifiant et de mot de passe dévoilés, sur différents sites web... C'est pour ça qu'il est important de varier les mots de passe !



Comment se protéger après une fuite de données ?  
France Num - Jean-Luc Raymond • page • une minute

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

Pour en apprendre davantage

Comment savoir si votre mot de passe apparaît souvent dans les fuites de données  
Numerama • page • 2 minutes

La bonne réponse est en vert.

Le parcours vous présente des propositions de tutoriels et d'aides que vous pouvez enregistrer dans votre profil Pix.

# À la fin du parcours, j'obtiens et je peux envoyer mes résultats

Si je le souhaite, je clique sur “**J'envoie mes résultats**” pour permettre aux équipes d'appui académiques d'ajuster l'accompagnement et les formations en fonction des besoins.

Tant que je n'ai pas envoyé mes résultats, je peux **retenter les épreuves après un délai de 4 jours minimum**.

Je peux aussi me rendre sur mon profil Pix pour continuer à développer mes compétences numériques.

Vous maîtrisez **82 %**  
des compétences testées.



J'envoie mes résultats

N'oubliez pas d'envoyer vos résultats à l'organisateur du parcours.

Envie d'améliorer vos résultats ?

Vous pouvez retenter certaines questions



Je retente

# Je visualise les compétences sur lesquelles je me suis positionné.

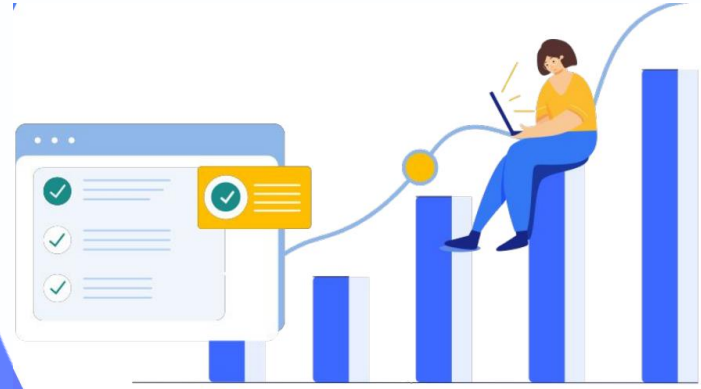
Vos résultats par compétence

82 %





### 3. Pour aller plus loin...



# Des épreuves adaptées en fonction de vos réponses

- Le parcours s'adapte au niveau de chacun, réponse après réponse.
- Cette approche permet de concilier **fiabilité** de l'évaluation, **rapidité** du parcours et préservation de la **confiance** en soi.
- Tout au long du parcours vous pouvez **visualiser des tutoriels pour vous auto-former**.
- Le parcours s'adaptera systématiquement en termes de difficulté aux niveaux de vos réponses.
- Vous pourrez également poursuivre la démarche ultérieurement et réaliser à votre rythme d'autres parcours Pix+ Édu.

# Des tutoriels produits par Réseau Canopé



**Exemple :** <https://kutt.it/tutoexception>

# pix



## Focus sur le parcours d'auto-positionnement Pix+ Édu



**MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



Financé par  
l'Union européenne  
NextGenerationEU

# Cadre de référence des compétences numériques pour l'Éducation (CRCN-Édu)

## CRCN-ÉDU : 16 COMPÉTENCES SUR 5 DOMAINES, POUR 4 NIVEAUX (Initié, Confirmé, Avancé, Expert)

Environnement professionnel	Ressources numériques	Enseignement-apprentissage	Diversité et autonomie des apprenants	Compétences numériques des apprenants
Communiquer	Sélectionner des ressources	Concevoir	Inclure et rendre accessible	Développer les compétences numériques des apprenants
Collaborer	Concevoir des ressources	Mettre en œuvre	Différencier	
Se former, développer une veille	Gérer des ressources	Évaluer au service des apprentissages	Engager les apprenants	Évaluer et certifier
Agir en faveur d'un numérique professionnel, sûr et responsable				
Adopter une posture ouverte, critique et réflexive				

**Pour consulter le CRCN-Édu (version stabilisée pour la phase pilote) :**

<https://eduscol.education.fr/document/47366/download>

Développer les compétences numériques des personnels enseignants et d'éducation :

<https://eduscol.education.fr/739/crcn-parcours-enseignants>

# Compétences ciblées dans le parcours pour le 1<sup>er</sup> degré

## Edu : Développement professionnel

### 21.1 Pix+Édu - Communiquer

<b>Canaux de communication</b>	Messagerie professionnelle	Utiliser la messagerie professionnelle
--------------------------------	----------------------------	--

### 21.2 Pix+Édu - Collaborer

<b>Collaboration</b>	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

<b>Législation</b>	Droit à l'image	Connaître et respecter le droit à l'image des élèves
	RGPD dans sa pratique d'enseignant du primaire	Respecter le RGPD dans sa pratique d'enseignant du primaire

## Edu : Gestion des ressources numériques

### 22.1 Pix+Édu - Sélectionner des ressources

<b>Sélection des ressources</b>	Prim à bord	Connaître Prim à bord, y trouver et proposer des ressources
---------------------------------	-------------	---

### 22.2 Pix+Édu - Concevoir des ressources

<b>Licences</b>	Respect des licences	Respecter les licences lors l'utilisation de ressources existantes
-----------------	----------------------	--

## Edu : Enseignement-apprentissage avec et par le numérique

### 23.3 Pix+Édu - Évaluer au service des apprentissages

<b>Évaluation</b>	Outils d'évaluation	Connaître des outils en ligne d'évaluation
-------------------	---------------------	--

## Edu : Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes

### 24.1 Pix+Édu - Inclure et rendre accessible

<b>Inclusion et accessibilité</b>	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

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

# Compétences ciblées dans le parcours pour le 1<sup>er</sup> degré

## Pix : 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,...)
---------------------------------	----------------------	--

## Pix : 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	Connaitre les GAFAM et certains enjeux associés
--------------------------------------	-------	---

## Pix : 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	Connaitre 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
-------------------------	-----------------------	--

## Pix : Protection et sécurité

### 4.1 Sécuriser l'environnement numérique

Comportement de prudence	Hameçonnage	Identifier une situation de hameçonnage (phishing)
	Mot de passe robuste	Connaitre les recommandations pour le choix d'un mot de passe robuste

### 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	Reconnaitre des situations de cyberharcèlement et savoir comment réagir
--	------------------	---

## Pix : Environnement numérique

### 5.2 Construire un environnement numérique

Matériel	Ports informatiques	Connaitre les principaux ports des équipements informatiques
----------	---------------------	--

# Compétences ciblées dans le parcours pour le 2<sup>nd</sup> degré

## Edu : Développement professionnel

### 21.1 Pix+Édu - Communiquer

<b>Canaux de communication</b>	Messagerie professionnelle	Utiliser la messagerie professionnelle
--------------------------------	----------------------------	--

### 21.2 Pix+Édu - Collaborer

<b>Collaboration</b>	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

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

## Edu : Gestion des ressources numériques

### 22.2 Pix+Édu - Concevoir des ressources

<b>Licences</b>	Respect des licences	Respecter les licences lors l'utilisation de ressources existantes
-----------------	----------------------	--

## Edu : Enseignement-apprentissage avec et par le numérique

### 23.2 Pix+Édu - Mettre en œuvre

<b>Classe inversée</b>	Classe Inversée	Connaître et mettre en œuvre des pratiques de "classe inversée"
------------------------	-----------------	---

### 23.3 Pix+Édu - Évaluer au service des apprentissages

<b>Évaluation</b>	Outils d'évaluation	Connaître des outils en ligne d'évaluation
-------------------	---------------------	--

## Edu : Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes

### 24.1 Pix+Édu - Inclure et rendre accessible

<b>Inclusion et accessibilité</b>	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

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



# Compétences ciblées dans le parcours pour le 2<sup>nd</sup> degré

## Pix : Information et données

### 1.1 Mener une recherche et une veille d'information

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

### 1.2 Gérer des données

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

## Pix : Communication et collaboration

### 2.1 Interagir

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

### 2.2 Partager et publier

<b>Mettre en ligne</b>	Publication en ligne	Publier en ligne une photo ou tout autre document
------------------------	----------------------	---

### 2.3 Collaborer

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

### 2.4 S'insérer dans le monde numérique

<b>Participation à la société numérique</b>	GAFAM	Connaître les GAFAM et certains enjeux associés
---	-------	---

## Pix : Création de contenu

### 3.1 Développer des documents textuels

<b>Diaporama</b>	Gestion des diapositives	Consulter, réorganiser et animer un diaporama
<b>L'édition textuelle</b>	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

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

### 3.3 Adapter les documents à leur finalité

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

## Pix : Protection et sécurité

### 4.1 Sécuriser l'environnement numérique

<b>Comportement de prudence</b>	Hameçonnage	Identifier une situation de hameçonnage (phishing)
	Mot de passe robuste	Connaître les recommandations pour le choix d'un mot de passe robuste

### 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée

<b>Traces numériques</b>	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

<b>Préserver la santé physique et psychique</b>	Cyberharcèlement	Reconnaître des situations de cyberharcèlement et savoir comment réagir
---	------------------	---

## Pix : Environnement numérique

### 5.2 Construire un environnement numérique

<b>Matériel</b>	Ports informatiques	Connaître les principaux ports des équipements informatiques
-----------------	---------------------	--