

Le Cadre de Référence des Compétences Numériques



----- Le déroulement de cette formation -----

Accompagnement d'1h30 , sous la forme d'une classe virtuelle pour :

- **Comprendre la philosophie du CRCN ;**
- **Découvrir ses contenus ;**
- **S'approprier les différents documents d'accompagnement.**



----- Qu'est-ce que le CRCN ? -----

PARTIE 1 – La philosophie du CRCN



Un petit échauffement en 5 questions avec :

<https://kahoot.it/>

Kahoot!

Question #1

Nos élèves sont nés avec le numérique et possèdent déjà toutes les compétences nécessaires.



➔ La théorie des « **digital natives** » est un mythe.

➔ Les compétences numériques s'acquièrent dans le **temps scolaire** et **hors temps scolaire**.

Question #2



➔ Le CRCN est entré en vigueur en **septembre 2019**. Une présentation et des documents d'accompagnement existent sur le site Éduscol ([lien](#)).

➔ Textes de référence :

- Décret n°2019-919 du 30 août 2019 relatif au développement des compétences numériques ([lien](#))
- Arrêté du 30 août 2019 relatif à l'évaluation des compétences numériques ([lien](#))
- Arrêté du 30 août 2019 relatif à la certification PIX ([lien](#))

Question #3

Le CRCN a été conçu pour faciliter la mobilité des étudiants et des professionnels au niveau européen ?



- ➔ Le CRCN est la déclinaison, pour la France, du **référentiel européen DIGCOMP**.
- ➔ Cette mise en correspondance permettra une meilleure reconnaissance de la **nouvelle certification pix** à l'échelle européenne.

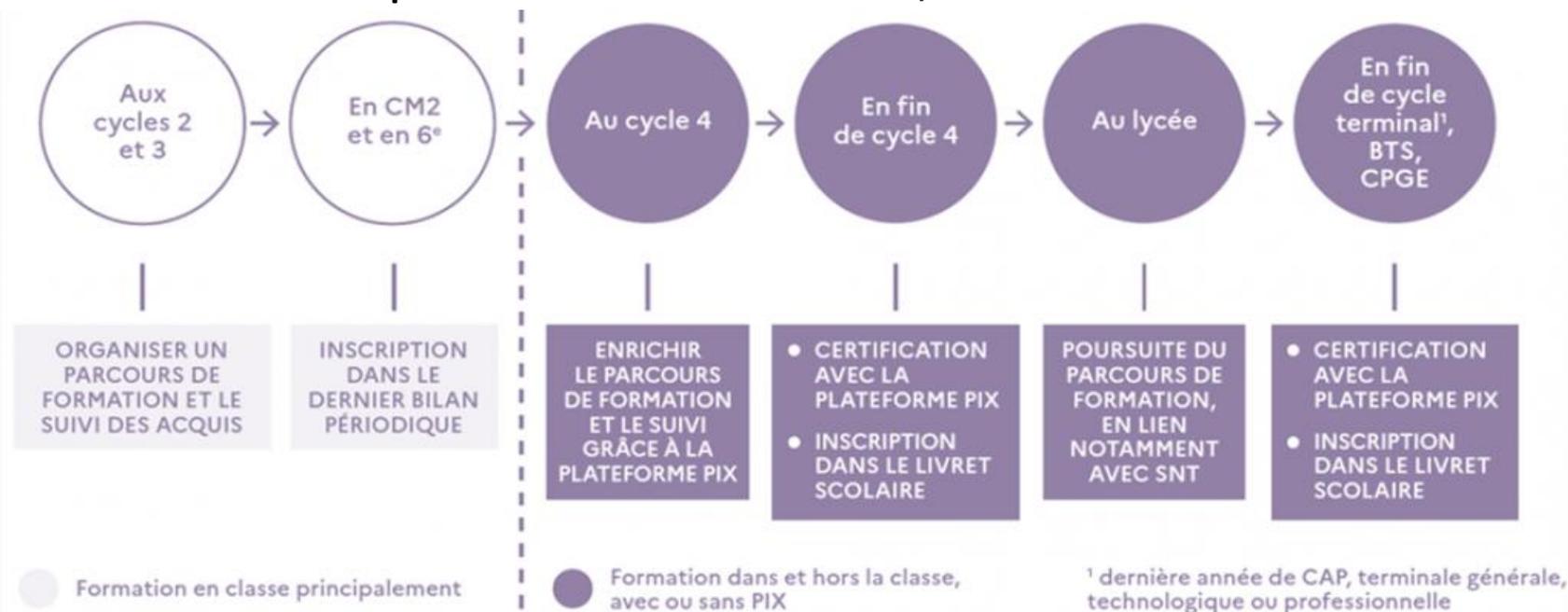
Question #4

Le CRCN concerne surtout les étudiants du second degré et du supérieur.

FAUX



➔ Le CRCN concerne l'ensemble du **parcours de l'élève**, de l'école primaire à l'université, selon le calendrier suivant :



Question #5

Le CRCN nécessite de nombreuses séances décrochées propres au numérique.



- ➔ **Tous les enseignements** sont à même de mobiliser des outils ou ressources numériques participant à la construction des compétences du CRCN.
- ➔ Les compétences numériques irriguent le **socle commun** et les **programmes** de l'école primaire.



PARTIE 2 – Les compétences du CRCN

Un premier tour de piste sur le contenu du CRCN avec :

<https://answergarden.ch/1807079>





Le CRCN, ce sont **16 compétences** réparties en **5 domaines**.

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



Il se décline en **8 niveaux de maîtrise**. Les 5 premiers correspondent à l'enseignement scolaire.

INFORMATION & DONNÉES				
Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Mener une recherche ou une veille d'information Lire et traiter des informations sur un support numérique	Mener une recherche ou une veille d'information Appliquer des stratégies de recherche en maîtrisant les outils numériques	Mener une recherche ou une veille d'information Appliquer des stratégies de recherche en maîtrisant les outils numériques	Mener une recherche ou une veille d'information Appliquer des stratégies de recherche en maîtrisant les outils numériques	Mener une recherche ou une veille d'information Appliquer des stratégies de recherche en maîtrisant les outils numériques
Gérer des données Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur, l'USB et les réseaux	Gérer des données Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur, l'USB et les réseaux	Gérer des données Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur, l'USB et les réseaux	Gérer des données Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur, l'USB et les réseaux	Gérer des données Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur, l'USB et les réseaux
Traiter des données Sélectionner et trier des données dans un tableau sur le logiciel	Traiter des données Sélectionner et trier des données dans un tableau sur le logiciel	Traiter des données Sélectionner et trier des données dans un tableau sur le logiciel	Traiter des données Sélectionner et trier des données dans un tableau sur le logiciel	Traiter des données Sélectionner et trier des données dans un tableau sur le logiciel

présentation par compétences

Niveau 1				
INFORMATION & DONNÉES	COMMUNICATION & COLLABORATION	CRÉATION DE CONTENUS	PROTECTION & SÉCURITÉ	ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE
Mener une recherche ou une veille d'information Lire et traiter des informations sur un support numérique	Interagir Communiquer sur des contenus numériques	Développer des documents à contenu majoritairement textuel Lancer le processus de développement de texte	Sécuriser l'environnement numérique Protéger les données personnelles et la vie privée	Résoudre des problèmes techniques Appliquer des connaissances techniques
Gérer des données Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur, l'USB et les réseaux	Partager et publier Publier des contenus en ligne	Adapter les documents à leur finalité Adapter les documents à leur finalité	Protéger la santé, le bien-être et l'environnement Comprendre que l'utilisation des réseaux numériques comporte des risques pour la santé et l'environnement	Évoluer dans un environnement numérique Appliquer des connaissances techniques
Traiter des données Sélectionner et trier des données dans un tableau sur le logiciel	Collaborer Travailler avec d'autres personnes	Programmer Lancer le processus de développement de programme		

présentation par niveaux de maîtrise



Les niveaux de maîtrise pouvant être atteints à l'école primaire ont été identifiés par le groupe Numérique 71.



<https://view.genial.ly/5def5d058b075f0f4015bba5>



Le CRCN marque une évolution par rapport au B2i. La **formation du citoyen** de demain y est réaffirmée.

----- Comment mettre en œuvre le CRCN ? -----

Accompagnement proposé par le groupe Numérique 71

Des recommandations institutionnelles

Les questionnements soulevés

Les ressources conçues par le groupe Numérique 71

Considérer l'ensemble du parcours de l'élève

Comment travailler en équipe sur cette question ?

Outil de programmation

Prendre appui sur tous les enseignements

Comment intégrer le numérique à l'ensemble des disciplines ?

Fiches d'usages

Mobiliser des outils et des ressources numériques

Quid du manque / de l'absence d'équipement numérique

OUTIL DE PROGRAMMATION

pour la mise en œuvre du **Cadre de Référence des Compétences Numériques** à l'école élémentaire

Cet outil de programmation a été conçu par le groupe Numérique 71 afin d'accompagner les équipes pédagogiques dans la mise en œuvre du CRCN. Il vise à l'identification et la planification des situations d'apprentissage permettant de travailler les différentes compétences du CRCN tout au long du parcours de l'élève dans les classes primaires.

Pour renseigner ce document, les enseignants indiqueront les projets/séquences mis en œuvre pour permettre aux élèves d'acquérir une ou plusieurs compétences du CRCN.

NB : Les cases grisées matérialisent à titre indicatif les niveaux de classe pour lesquels il semble le plus opportun de travailler une compétence du CRCN.

Domaine 1 : Information et données

		Lien vers les fiches d'usages	Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Mener une recherche et une veille d'informations	1	Lire et repérer des informations sur un support numérique						
		Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche						
	2	Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats						
		Questionner la fiabilité et la pertinence des sources						
	3	Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers						
		Expliquer sa stratégie de recherche						
	Connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources							

CRCN – Domaine 4 « Protection et sécurité »

Sous-compétence : 4.1 Sécuriser l'environnement numérique

Les enjeux :

Chaque école doit élaborer une **charte d'usage du numérique et d'internet**, annexée au règlement intérieur. Les élèves, activement impliqués dans sa rédaction, seront sensibilisés aux principaux risques pouvant nuire à leur environnement numérique et initiés aux premières mesures de protection.

Les thématiques associées : sécurisation, charte...

Des pré-requis et des apports théoriques pour l'enseignant :

- Comprendre les menaces sur le site Cybermalveillance.gouv.fr ([lien](#))
- Configurer ses outils sur le site de la CNIL ([lien](#))
- Tester ses connaissances avec PIX ([lien](#))

Le niveau de maîtrise ciblé pour les élèves :

NIVEAUX DE MAÎTRISE	REPÈRES POUR ENSEIGNER	PISTES D'ACTIVITÉS
1	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique 	Connaissance des risques principaux et des mesures de protection du matériel: perte de données suite à une défaillance matérielle ou humaine, attaque du système par un logiciel malveillant

Les situations proposées dans cette fiche ciblent principalement les niveaux CE/CM.

Une séquence d'apprentissage / un projet :

Le projet décrit ci-dessous permet également de développer des connaissances et des compétences en lien avec l'**enseignement moral et civique** (Acquérir et partager les valeurs de la République > Comprendre que la vie collective implique le respect de règles).

1. Définir les usages faits en classe de l'outil numérique

- Enquête individuelle « *J'utilise les outils numériques pour...* »
- Mise en commun, tri et catégorisation des réponses ([annexe 1](#))



2. Faire émerger la nécessité de rédiger une charte « élève »

- Discussion sur les réglementations connues et constat de l'absence de cadre écrit pour les usages en classe.
- Mise en parallèle avec l'utilisation d'un véhicule ([annexe 2](#))

3. Connaître les dangers auxquels on peut s'exposer

- Visionnage d'une vidéo éducative sur les dangers ([lien](#)) > discussion collective, rédaction d'une liste de ces dangers...



4. Déterminer pour chacun d'eux des mesures de protection pertinentes (travail par groupe > organisation possible en [annexe 3](#))

- Visionnage d'une vidéo éducative du programme Internet sans crainte ([lien](#)) et formulation d'une règle applicable dans la charte.



5. Rédiger le volet « élève » de la charte (exemple en [annexe 4](#))

- Mise en commun, rédaction et signature de la charte.



Des activités complémentaires :

Comprendre le fonctionnement de ses outils numériques

- Vidéos éducatives sur le courrier électronique ([lien](#)), les adresses sur Internet ([lien](#)), les cookies ([lien](#)), les mots de passe ([lien](#)).



Connaître les réglementations en vigueur :

- Vidéos éducatives sur le droit d'auteur ([lien 1](#) / [lien 2](#) / [lien 3](#)), le droit à l'image ([lien](#)) et le RGPD ([lien 1](#) / [lien 2](#))



Connaître les dangers pour son environnement numérique

- Vidéos éducatives sur le piratage ([lien 1](#) / [lien 2](#) / [lien 3](#)) et les virus informatiques ([lien](#)).
- Quiz sur les arnaques en ligne ([lien](#)).



Adopter les bons comportements pour se protéger

- Vidéos éducatives sur la vérification des informations en ligne ([lien 1](#) / [lien 2](#) / [lien 3](#))
- Infographie et courts articles informatifs ([lien](#))
- Jeu sérieux sur la sécurité en ligne ([lien](#))



Mémoriser, s'appropriier le contenu de la charte

- Exemple d'activités numériques en ligne ([lien](#))



Des observables pour évaluer en vue de la validation au sein du LSU :

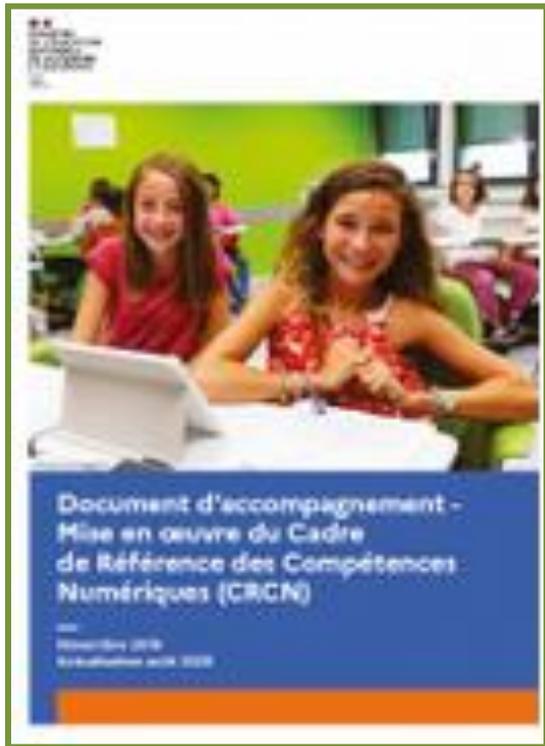
Citer quelques règles de la charte et les expliciter avec ses propres mots / Associer une règle de la charte au risque dont elle protège.

S'approprier la forme des fiches d'usages avec:

<https://learningapps.org/watch?v=pw54uqqpc21>



Ressources mises à disposition sur le site Éduscol



Le **document d'accompagnement** permet de mettre en œuvre le cadre de référence des compétences numériques. Réalisé par la direction du numérique pour l'éducation, en lien avec la direction générale de l'enseignement scolaire, il propose des ressources à destination des enseignants, des personnels d'encadrement et des élèves et de leur famille. Pour chaque compétence, il décrit en annexes les niveaux de maîtrise et propose des pistes de mise en œuvre.

<https://eduscol.education.fr/media/940/download>

Une version condensée existe au travers d'un **parcours enseignants**, accessible en ligne à l'adresse : <https://eduscol.education.fr/739/crcn-parcours-enseignants>

Comment valider le CRCN ?

Accompagnement proposé par le groupe Numérique 71

La recommandation institutionnelle

Inscrire dans le dernier bilan périodique du LSU les niveaux atteints dans chacun des cinq domaines du CRCN par les élèves de CM2.

Informations sur le renseignement des compétences numériques dans LSU ([lien](#))

Les questionnements soulevés

Comment garder une trace des acquis de l'élève tout au long de son parcours à l'école primaire ?

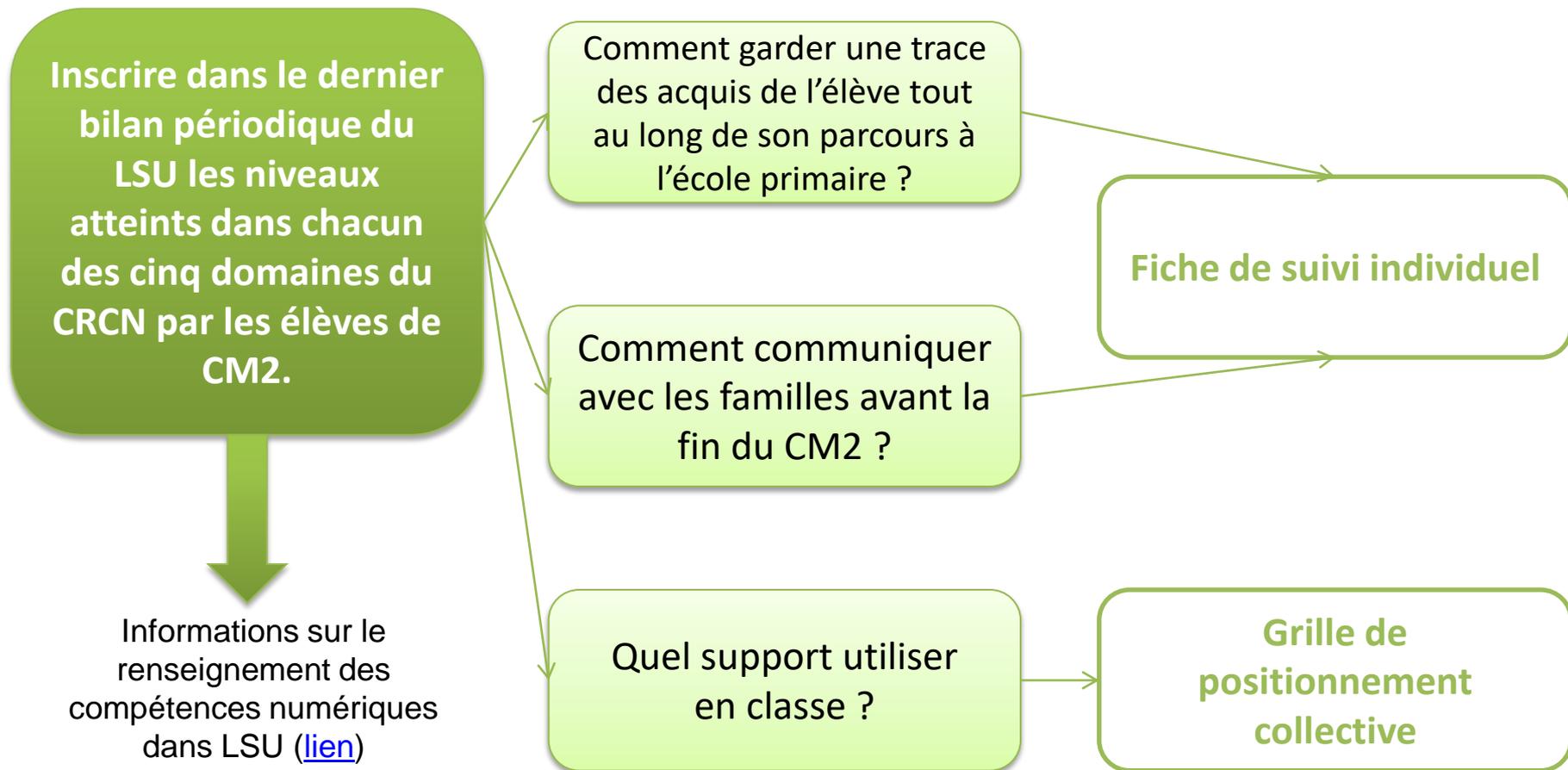
Comment communiquer avec les familles avant la fin du CM2 ?

Quel support utiliser en classe ?

Les ressources conçues par le groupe Numérique 71

Fiche de suivi individuel

Grille de positionnement collective



**Fiche de suivi
individuel**

Fiche de suivi du Cadre de référence des compétences numériques (CRCN)

Élève : _____

Cet outil de suivi a été conçu par le groupe Numérique 71 afin d'accompagner les équipes pédagogiques dans le suivi d'acquisitions des compétences du CRCN. Il suit l'élève tout au long de son parcours à l'école primaire.

Pour renseigner ce document, les enseignants indiqueront le niveau de classe correspondant au niveau de maîtrise de l'élève. Ce document permettra aux enseignants de cycle 3 de valider les compétences dans le LSU.

Domaines	Compétences	Niveau d'acquisition		
		1	2	3
 1. Information et données	1.1. Mener une recherche et une veille d'information			
	1.2. Gérer des données			
	1.3. Traiter des données			
 2. Communication et collaboration	2.1. Interagir			
	2.2. Partager et publier			
	2.3. Collaborer			
	2.4 S'insérer dans le monde numérique			
 3. Création de contenus	3.1. Développer des documents textuels			
	3.2. Développer des documents multimédia			
	3.3. Adapter les documents à leur finalité			
	3.4. Programmer			
 4. Protection et sécurité	4.1. Sécuriser l'environnement numérique			
	4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée			
	4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement			
 5. Environnement numérique	5.1 Résoudre des problèmes techniques			
	5.2 Évoluer dans un environnement numérique			

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.

NOVICE : Niveau 2 :

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 et répondre ponctuellement à une demande d'aide.

INDÉPENDANT : Niveau 3 :

Il peut élaborer de façon autonome une procédure pour accomplir une de ces actions.

<https://tice71.cir.ac-dijon.fr/le-suivi-des-competences-du-crcn-des-eleves/>

- - - - - Ce que je retiens - - - - -



En conclusion

Si on n'y réfléchit bien, on peut s'exercer à de nombreuses compétences du CRCN dans des situations très diverses.

Un dernier exemple à partir de la formation suivie ce jour avec :

<https://mm.tt/1810861312?t=XWR6uNQSio>

