



United Nations  
Educational, Scientific and  
Cultural Organization



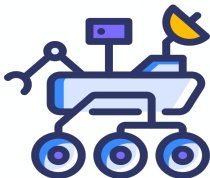
European Union

pix

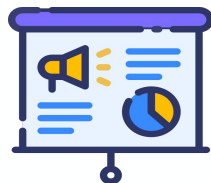
# La plateforme Pix

# Pix est un service en ligne :

D'évaluation



De développement



De certification<sup>1</sup>



## des compétences numériques transversales

<sup>1</sup> Le volet "certification" n'est pas inclus dans le cadre du projet YEM.

- ✓ Une plateforme entièrement **en ligne** (*SaaS*) et ***responsive***
- ✓ Chaque utilisateur se crée un **compte personnel** gratuit, qu'il peut conserver toute sa vie
- ✓ Le service s'adresse à **tous** :
  - ☐ apprenants, élèves, étudiants
  - ☐ salariés, demandeurs d'emploi
  - ☐ citoyens

# Le service est porté par un groupement d'intérêt public français.



le cnam

**MESURER** LES  
COMPÉTENCES  
NUMÉRIQUES



## Mesurer les compétences numériques



Un référentiel décliné du **cadre de référence européen, le DIGCOMP**



Des épreuves permettant de tester des **savoir-faire, des connaissances, la capacité à identifier des enjeux**



Propulsées par un **algorithme adaptatif**

# Un référentiel de compétences Pix appuyé sur le cadre de référence européen : le DIGCOMP v 2.1



## 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 contenu

- 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
- Construire un environnement numérique

5 grands domaines de compétences



16 compétences numériques transversales




170 sujets




A la maille la plus fine, la mesure de la maîtrise de + de 600 acquis d'apprentissage répartis sur 6 niveaux (du débutant à un niveau avancé)

# Exemple d'épreuve

Nour\_Chelbi a retweeté

 **Pause sucrée** @PauseSucrée – 8 janv.

Un petite #pause sucrée bien méritée après une journée bien remplie.... Vous voulez les secrets du meilleur thé à la menthe ? Retrouvez-les ici : <https://www.pause-sucrée-secrets/0801-thealamenthe.com> #thé #menthe



MentheAddict et AmirGourmand

5 120 92

Qui a "tweeté" à l'origine ?

Combien de personnes ont relayé ce message ?

Donnez le nom d'un compte qui a relayé ce message :

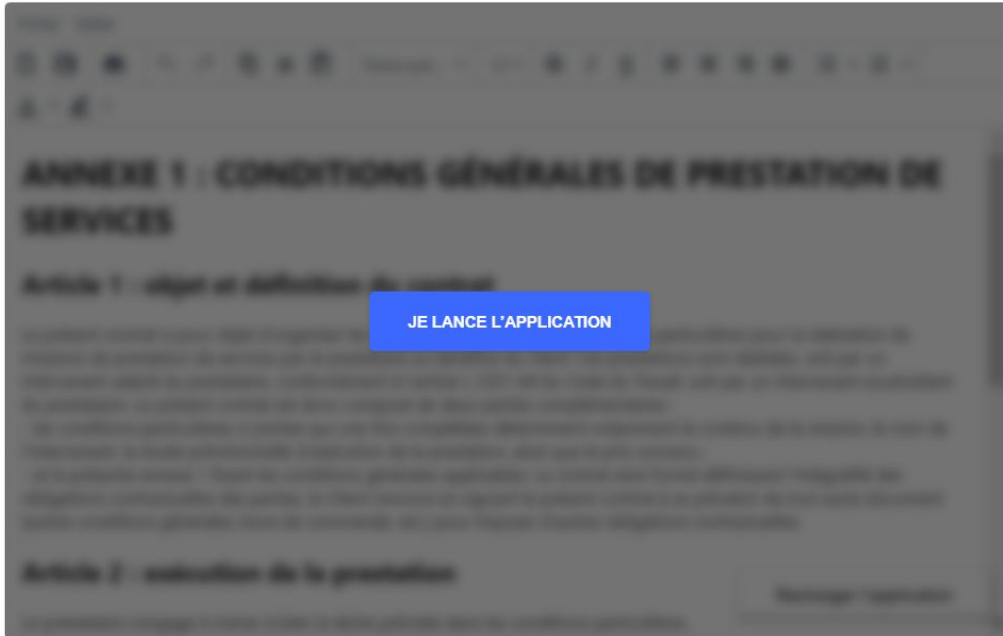


# Exemple d'épreuve

Lancez l'application.


Enregistrez ce texte dans le dossier **Administratif** avec le nom **Contrat**.

Quel mot apparaît ?



## Exemple d'épreuve

Lorsqu'un fichier est en ligne sur le web, il a un chemin d'accès absolu tout comme lorsqu'il est stocké en local.

Donnez ce chemin pour le **logo de la région Fès-Meknès** présent sur [cette page](#) .

Chemin :

JE PASSE

JE VALIDE

# Le profil de compétence Pix

The screenshot displays the Pix profile interface. At the top, the Pix logo and the French Republic emblem are visible, along with navigation links for 'Profil', 'Parcours', 'Certifications', and 'Aide'. The user's name 'Allan Turing' is shown in the top right corner. The main content area features a large heading: 'Vous avez 16 compétences à tester. On se concentre et c'est partix !'. To the right of this heading is a hexagonal badge showing the score 'PIX 384' and the total number of competencies '1024'. Below the heading, a tooltip titled 'Pourquoi 1024 Pix ?' explains that the maximum score is 640, achieved at level 8, but is currently limited to level 5. The main grid consists of 16 competency cards, each with a title, a level indicator, and a 'BRAVO !' message if applicable. The competencies are organized into three rows: 'Mener une recherche et une veille d'information' (Level 5), 'Communication et collaboration' (Interagir: Level 3, Partager et publier: Level 3, Collaborer: Level 1, S'insérer dans le monde numérique: Level 5), and 'Création de contenu' (Développer des documents textuels: Level 4, Développer des documents multimédia: Level 5, Adapter les documents à leur finalité: Level 2, Programmer: Level 5).

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

PIX  
384  
1024

**Pourquoi 1024 Pix ?**  
C'est le score maximum atteignable dès que le niveau 8 des compétences sera disponible. **Le score maximum à ce jour est 640 Pix** car les compétences sont pour l'instant limitées au niveau 5.

Compétence	Niveau	Statut
Mener une recherche et une veille d'information	5	BRAVO !
Interagir	3	
Partager et publier	3	
Collaborer	1	
S'insérer dans le monde numérique	5	BRAVO !
Développer des documents textuels	4	
Développer des documents multimédia	5	BRAVO !
Adapter les documents à leur finalité	2	
Programmer	5	

**DÉVELOPPER** LES  
COMPÉTENCES  
NUMÉRIQUES



## Développer les compétences numériques



Apprendre en se testant



Des recommandations ciblées de capsules de formation (de toutes origines)



Accompagner la montée en compétences via la conception de parcours sur mesure

# Exemple de recommandation :

6

**Vous n'avez pas donné de réponse**

Le fichier contient un tableau affichant la taille des populations des 419 communes de l'Ain.

Triez le tableau pour que les villes les plus peuplées soient en haut.

Quel est le mot magique qui apparaît dans les 9 premières cellules de la colonne D ?

Pas de réponse


 courgette

## Pour réussir la prochaine fois




On peut faire un tri sur n'importe quelle colonne du tableau. Avez-vous choisi la bonne colonne ?

[Trier et filtrer des données Excel](#)

 2 mn | par linternaute

[Trier et filtrer : les bases des feuilles de calcul](#)

 6 mn | par ecoledesdonnees

Ces liens ont été proposés par les utilisateurs de Pix.

# L'INTERFACE **PIX ORGA**



# Une interface à destination des formateurs



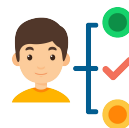
## DÉFINIR DES CAMPAGNES D' ÉVALUATION

- Définir des **profils cibles** de compétences numériques
- Choisir les **compétences et profils** à tester
- **Personnaliser** les messages et la page d'accueil



## GÉRER LES CAMPAGNES

- Inviter les **utilisateurs** à se tester
- Suivre **l'avancement** et gérer les relances



## ANALYSER LES PROFILS DE COMPÉTENCE

- Accéder aux **profils de compétences détaillés** des apprenants pour les accompagner de façon pertinente.
- Analyser les **données consolidées**



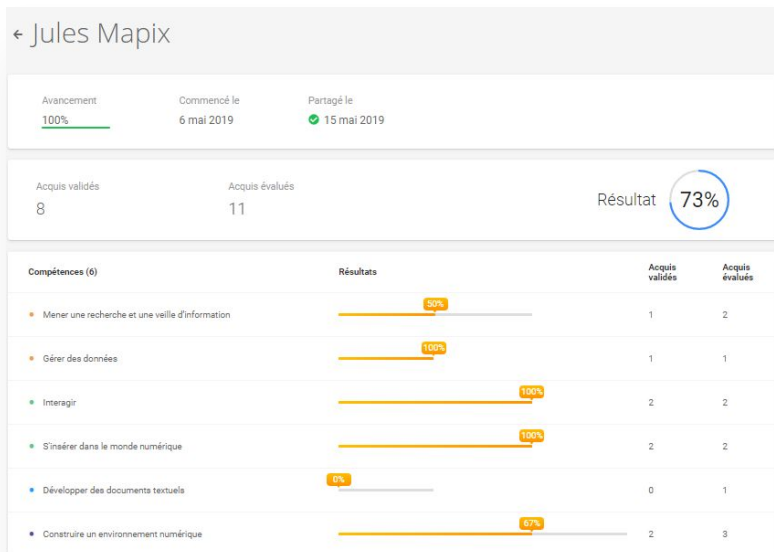
# Gérer les campagnes

- Inviter les utilisateurs à se tester
- Suivre l'avancement et gérer les relances

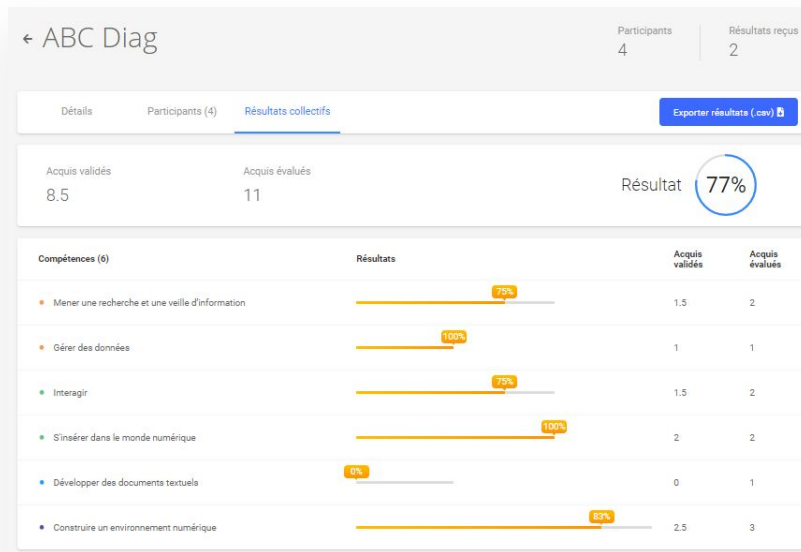
The screenshot shows a web interface for managing a campaign named 'ABC Diag'. At the top left, there is a back arrow and the campaign name. On the top right, statistics show 'Participants: 4' and 'Résultats reçus: 2'. Below this is a navigation bar with three tabs: 'Détails', 'Participants (4)', and 'Résultats collectifs'. The 'Participants (4)' tab is active. To the right of the tabs is a blue button labeled 'Exporter résultats (.csv)'. The main content is a table with three columns: 'Nom', 'Prénom', and 'Résultats'. The table lists five participants: DOBAIRE (Déborah, En cours de test), Mapix (Jules, 73%), Pixou (Nadia, 82%), and ROLIX (Jeanne, En cours de test). At the bottom left, there is a 'Voir' dropdown menu set to '10'. At the bottom right, there is a pagination indicator 'Page: 1 / 1' with left and right arrows.

Nom	Prénom	Résultats
DOBAIRE	Déborah	⌚ En cours de test
Mapix	Jules	73%
Pixou	Nadia	82%
ROLIX	Jeanne	⌚ En cours de test

# Analyser les profils de compétence



Accéder aux profils de compétences détaillés des apprenants pour les accompagner de façon pertinente



Analyser les données consolidées : cartographie de la maîtrise des acquis du parcours

# Le référentiel Pix

Un référentiel de plus de 650 acquis dans 5 grands domaines et 16 compétences, qui couvrent l'ensemble des compétences numériques transversales.

## 5 DOMAINES - 16 COMPÉTENCES\*



### 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 CONTENU

- › 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
- › Construire un environnement numérique

# Domaine 1

## Informations et données

Compétences	Description générale	Principaux sujets et notions abordés
<b>1.1 Mener une recherche et une veille d'information</b>	Mener une recherche et une veille d'information pour répondre à un besoin d'information et se tenir au courant de l'actualité d'un sujet	Recherche en ligne, évaluation de l'information
<b>1.2 Gérer des données</b>	Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion	Caractérisation des fichiers, connaissance des unités de mesure des tailles d'espace mémoire (Ko, Mo, Go, To) et des supports de stockage, sauvegarde, stockage et organisation de ses données
<b>1.3 Traiter des données</b>	Appliquer des traitements à des données pour les analyser et les interpréter	Traitement de données dans un tableur (calcul, synthèse, mise en forme)

# Domaine 2

## Communication et collaboration

Compétences	Description générale	Principaux sujets et notions abordés
<b>2.1 Interagir</b>	Interagir avec des individus et de petits groupes pour échanger dans divers contextes liés à la vie privée ou à une activité professionnelle, de façon ponctuelle et récurrente	Connaissance des applications de messagerie instantanée et usage de la messagerie électronique
<b>2.2 Partager et publier</b>	Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions ou opinions, relayer celles des autres en contexte de communication publique	Partage et publication en ligne de photos et de documents et réseaux sociaux
<b>2.3 Collaborer</b>	Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre	Outils collaboratifs en ligne : agenda partagé, suivi des modifications, partage de documents...
<b>2.4 S'insérer dans le monde numérique</b>	Maîtriser les stratégies et enjeux de la présence en ligne, et choisir ses pratiques pour se positionner en tant qu'acteur social, économique et citoyen dans le monde numérique, en lien avec ses règles, limites et potentialités, et en accord avec des valeurs et/ou pour répondre à des objectifs	Formalités administratives en ligne, apprentissage en ligne, gestion de son identité numérique (e-réputation, traces numériques, pseudonymes, paramètres de confidentialité...)

# Domaine 3

## Création de contenu

Compétence	Description générale	Principaux sujets et notions abordés
<b>3.1 Développer des documents textuels</b>	Produire des documents à contenu majoritairement textuel pour communiquer des idées, rendre compte et valoriser ses travaux	Usage des logiciels de traitement de texte, de présentation et de diaporama
<b>3.2 Développer des documents multimedia</b>	Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations majoritairement textuelles ou créer une oeuvre transformative (mashup, remix, ...)	Traitement d'image, manipulation de son et de vidéo
<b>3.3 Adapter les documents à leur finalité</b>	Adapter des documents de tous types en fonction de l'usage envisagé et maîtriser l'usage des licences pour permettre, faciliter et encadrer l'utilisation dans divers contextes (mise à jour fréquente, diffusion multicanale, impression, mise en ligne, projection, etc.)	Paramètres de mise en page et d'impression, connaissance des licences et droits d'auteur
<b>3.4 Programmer</b>	Ecrire des programmes et des algorithmes pour répondre à un besoin (automatiser une tâche répétitive, accomplir des tâches complexes ou chronophages, résoudre un problème logique, etc.) et pour développer un contenu riche (jeu, site web, etc.)	Programmation, codage et représentation de l'information et des données, algorithmes

# Domaine 4

## Protection et sécurité

Compétence	Description générale	Principaux sujets et notions abordés
4.1 Sécuriser l'environnement numérique	Sécuriser les équipements, les communications et les données pour se prémunir contre les attaques, pièges, désagréments et incidents susceptibles de nuire au bon fonctionnement des matériels, logiciels, sites internet, et de compromettre les transactions et les données	Comportements de prudence (mot de passe, code PIN...), sécurité des équipements et des sites web (virus, attaques informatiques...)
4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée	Maîtriser ses traces et gérer les données personnelles pour protéger sa vie privée et celle des autres, et adopter une pratique éclairée	Gestion des données personnelles et des traces numériques (rôle de la CNIL, historique de navigation, cookies, autorisations accordées aux applications...)
4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Prévenir et limiter les risques générés par le numérique sur la santé, le bien-être et l'environnement mais aussi tirer parti de ses potentialités pour favoriser le développement personnel, le soin, l'inclusion dans la société et la qualité des conditions de vie, pour soi et pour les autres	Cyberaddiction, cyberdépendance, empreinte écologique du numérique...

# Domaine 5

## Environnement numérique

Compétence	Description générale	Principaux sujets et notions abordés
<b>5.1 Résoudre des problèmes techniques</b>	Résoudre des problèmes techniques pour garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique	Connexion à des périphériques, impression de documents, types et modalités de connexion à internet, mise à jour d'un logiciel ou d'un système d'exploitation...
<b>5.2 Construire un environnement numérique</b>	Installer, configurer et enrichir un environnement numérique (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées, à leur contexte d'exercice ou à des valeurs	Connaissance des principaux composants d'un ordinateur et de la connectique (ports), compréhension des caractéristiques techniques principales, connaissance des logiciels et des systèmes d'exploitation, usage de la souris et des raccourcis clavier, connaissance du vocabulaire d'internet...





United Nations  
Educational, Scientific and  
Cultural Organization



European Union

# pix

[www.pix.org](http://www.pix.org)