

CADRE DE REFERENCE DES COMPETENCES NUMERIQUES - Décret no 2019-919 du 30 août 2019



INFORMATIONS
ET DONNEES



COMMUNICATION
ET COLLABORATION



CREATION DE
CONTENUS



PROTECTION
ET SECURITE



ENVIRONNEMENT
NUMERIQUE

	COMPE.	De quoi s'agit-il ?	Niveaux				
1 INFORMATION & DONNÉES	1.1 Mener une recherche ou une veille d'information	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 (avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou des lettres d'information, ou tout autre moyen).	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.			
	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 tags, des classeurs, des bases de données, un système d'information, etc.)	1	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver.			
			2	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé, et dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser.			
			3	Savoir distinguer les différents types d'espaces de stockage ; Stocker et organiser les données dans des environnements numériques sécurisés sorte qu'elles soient facilement accessibles.			
	1.3 Traiter des données	Appliquer des traitements à des données pour les analyser et les interpréter (avec un tableur, un programme, un logiciel de traitement d'enquête, une requête calcul dans une base de données, etc.). Données simples et analyse élémentaire.	1	Sélectionner, et mettre en relation des informations issues de ressources numériques.			
			2	Insérer, saisir, et trier des données dans un tableur pour les exploiter.			
			3	Saisir, organiser, trier et filtrer des données dans une application ; Appliquer une formule simple pour résoudre un problème.			

	COMPE.	De quoi s'agit-il ?	Niveaux			
2 COMMUNICATION & COLLABORATION	2.1 Interagir	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 (avec une messagerie électronique, une messagerie instantanée, un système de visioconférence, etc.). Échanges ponctuels	1	Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inapproprié et savoir réagir.		
			2	Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer ; Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne.		
			3	Utiliser différents outils ou services de communication numérique ; Adapter ses pratiques de communication en tenant compte de de l'espace de publication considéré ; Respecter les principales règles de civilité et le droit des personnes lors des interactions en ligne.		
	2.2 Partager et publier	Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions ou opinions, relayer celles des autres en contexte de communication publique (avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaires, des systèmes de gestion de contenus, etc.). Maîtrise progressive de la diffusion publique.	1	Publier des contenus en ligne ;		
			2	Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée. Modifier les informations attachées à son profil dans un environnement numérique en fonction du contexte d'usage ; Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur ; Identifier l'origine des informations et des contenus partagés.		
			3	Utiliser un dispositif approprié pour partager des contenus avec un public large ou restreint ; Citer les sources d'information dans un document partagé ; Connaître et appliquer quelques éléments du droit de la propriété intellectuelle ainsi que les licences associées au partage de contenu ; Utiliser des identités numériques multiples, adaptées aux différents contextes et usages.		
	2.3 Collaborer	Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, coproduire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre (avec des plateformes de travail collaboratif et de partage de document, des éditeurs en ligne, des fonctionnalités de suivi de modifications ou de gestion de versions, etc.).	1	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative.		
			2	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus.		
			3	Utiliser un service numérique adapté pour partager des idées et coproduire des contenus dans le cadre d'un projet ;		
	4.3 S'insérer dans le monde du numérique	Maîtriser les stratégies et enjeux de la présence en ligne, 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 (avec les réseaux sociaux et les outils permettant de développer une présence publique sur le web, et en lien avec la vie citoyenne, la vie professionnelle, la vie privée, etc.)	1	Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun.		
			2	Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles.		
			3	Comprendre le concept d'identité numérique et comment les traces numériques dessinent une réputation en ligne ; Créer et paramétrer un profil au sein d'un environnement numérique ; Surveiller son identité numérique et sa réputation en ligne.		

	COMPE.	De quoi s'agit-il ?	Niveaux				
3 CREATION DE CONTENU	3.1 Développer des documents à contenu majoritairement textuel	Produire des documents à contenu majoritairement textuel pour communiquer des idées, rendre compte et valoriser ses travaux (avec des logiciels de traitement de texte, de présentation, de création de page web, de carte conceptuelle, etc.).	1	Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.			
			2	Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo.			
			3	Créer des contenus majoritairement textuels à l'aide de différentes applications ; Enrichir un document en y intégrant des objets numériques variés.			
	3.2 Développer des documents visuels et sonores	Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédias, enrichir ses créations majoritairement textuelles ou créer une oeuvre transformative (avec des logiciels de capture et d'édition d'image/son/vidéo/animation, des logiciels utiles aux prétraitements avant intégration, etc.).	1	Produire ou numériser une image ou un son.			
			2	Produire et enregistrer un document multimédia.			
			3	Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques ; Utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia.			
	3.3 Adapter les documents à leur finalité	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.) (avec les fonctionnalités des logiciels liées à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format, etc.).	1	Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion.			
			2	Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.			
			3	Organiser et optimiser des contenus numériques pour les publier en ligne ; Convertir un document numérique en différents formats ; Utiliser des fonctionnalités simples pour permettre l'accessibilité d'un document ; Appliquer les règles du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.			
	3.4 Programme	Écrire 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.) avec des environnements de développement informatique simples, des logiciels de planification de tâches, etc...	1	Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples.			
			2	Réaliser un programme simple.			
			3	Développer un programme pour répondre à un problème à partir d'instructions simples d'un langage de programmation ; Modifier un algorithme simple en faisant évoluer ses éléments de programmation ; Mettre au point et exécuter un programme simple commandant un système réel ou un système numérique.			

	COMPE.	De quoi s'agit-il ?	Niveaux				
4 PROTECTION ET SECURITE	4.1 Protéger les équipements	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 (avec des logiciels de protection, des techniques de chiffrement, la maîtrise de bonnes pratiques, etc.). Activités courantes (courriels, paiement, accès authentifié à des services).	2	Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique.			
			3	Choisir et appliquer des mesures simples de protection de son environnement informatique.			
	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 (avec le paramétrage des paramètres de confidentialité, la surveillance régulière de ses traces par des alertes ou autres outils, etc.). Contexte personnel ou lié à ses proches.	1	Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager.			
			2	Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles ; Comprendre le concept de « traces » de navigation ; Savoir que les traces peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes.			
			3	Appliquer des procédures pour protéger les données personnelles ; Sécuriser et paramétrer la confidentialité d'un profil numérique ; Etre attentif aux traces personnelles laissées lors de l'utilisation de services en ligne ; Comprendre les grandes lignes des conditions générales d'utilisation d'un service en ligne.			
	4.4 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 (avec la connaissance des effets du numérique sur la santé physique et psychique et sur l'environnement, et des pratiques, services et outils numériques dédiés au bien-être, à la santé, à l'accessibilité)	1	Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique.			
			2	Utiliser des moyens simples pour préserver sa santé en adaptant son environnement numérique et en régulant ses pratiques ; Reconnaître les comportements et contenus qui relèvent du cyber-harcèlement ; Être conscient que l'utilisation des technologies numériques peut avoir un impact sur l'environnement pour adopter des comportements simples pour économiser de l'énergie et des ressources.			
			3	Connaître les conséquences principales de l'utilisation des technologies numériques sur la santé et l'équilibre social et psychologique ; Adapter son utilisation des technologies numériques pour protéger sa santé et son équilibre social et psychologique ; Réagir pour soi ou pour autrui à des situations de cyber-harcèlement ; Identifier des aspects positifs et négatifs de ses usages numériques sur l'environnement ; Adopter des comportements simples pour économiser de l'énergie et des ressources.			

	COMPE.	De quoi s'agit-il ?	Niveaux				
5 ENVIRONNEMENT NUMERIQUE	5.1 résoudre des problèmes techniques	Résoudre des problèmes techniques pour garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique (avec les outils de configuration et de maintenance des logiciels ou des systèmes d'exploitation, et en mobilisant les ressources techniques ou humaines nécessaires, etc.).	1	Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques.			
			2	Résoudre des problèmes empêchant l'accès à un service numérique usuel.			
			3	Identifier des problèmes techniques liés à un environnement informatique ; Résoudre des problèmes simples liés au stockage ou au partage de données.			
	5.2 Evoluer dans un environnement numérique	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 (avec les outils de configuration des logiciels et des systèmes d'exploitation, l'installation de nouveaux logiciels ou la	1	Se connecter à un environnement numérique ; Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique.			
			2	Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique.			
			3	Personnaliser un environnement numérique ; Organiser ses contenus et ses ressources dans son environnement numérique ;			

Un référentiel à destination des élèves de l'école primaire, du collège et du lycée ainsi que des étudiants de l'enseignement supérieur et des adultes en formation professionnelle.

Le CRCN est :

- basé sur les programmes d'enseignement
- en cohérence avec le DIGICOMP, référentiel européen partagé par l'ensemble des Etats membres.

La mise en relation des référentiels nationaux et européens vise à une meilleure reconnaissance d'une nouvelle certification hors des frontières nationales et à faciliter la mobilité des personnes certifiées par le dispositif.

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