

# Ressource Pix Orga



## À quoi sert Pix Orga ?

Pix Orga nous permet de diffuser auprès des élèves des parcours de test prêts à l'emploi et adaptés à leurs objectifs pédagogiques (par compétence, proximité disciplinaire et thématique).

Chaque enseignant peut suivre l'activité de ses élèves en direct sur la plateforme, analyser les résultats et identifier les besoins prioritaires de formation individuels et collectifs.

Nom de la campagne	Code	Créée le	Participants	Résultats reçus
Récolte des résultats 1ère 122	SUNPLZ536	06/11/2023	0	0
Récolte des résultats 1ère 121	PLUJAF652	06/11/2023	0	0
Récolte des résultats 1ère 120	HXATD491	06/11/2023	0	0

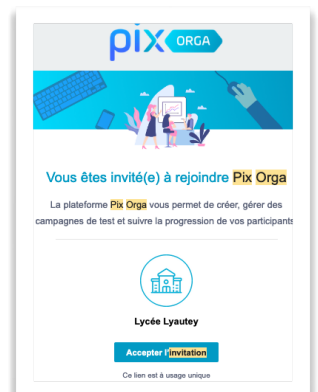
**Guide d'utilisation de Pix Orga**  
<https://bit.ly/guidenix>

## Je suis enseignant(e), comment accéder à Pix Orga ?

1

Pour accéder à Pix Orga, un enseignant doit **préalablement y être invité** par e-mail depuis Pix Orga par son ou ses établissements.

Le chef d'établissement ou le co-administrateur de l'établissement doit inviter par e-mail les enseignants de son établissement.



2

Il est alors invité à **créer un compte Pix** sur [pix.fr](https://pix.fr).



3

L'accès à Pix Orga se fait sur le site [orga.pix.fr](https://orga.pix.fr) avec les identifiants et mots de passe du compte Pix créé.



# Quels sont les parcours proposés ?

Parcours par compétence

L'enseignant sélectionne des parcours parmi les 16 compétences du référentiel de Pix adossé au CRCN.

Parcours thématiques

Éducation aux médias et à l'information, socle commun... Des parcours multi-compétences prêts à l'emploi sont à la disposition des enseignants.

Parcours disciplinaires (expérimental)

Ils évaluent les composantes numériques des programmes pour le cycle 4 (technologie, français, histoire-géographie-EMC...) et les lycées (SNT, enseignement scientifique, histoire-géographie, SGN...)

*\*Cadre de référence des compétences numériques (CRCN) élaboré par le ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports.*

## Généralité sur le référentiel Pix ? (<https://pix.fr/competences/>)

DOMAINE 1  
INFORMATION ET  
DONNÉES

1.1. Mener une recherche et une veille d'information  
1.2. Gérer des données  
1.3. Traiter des données

Concerne la recherche et la veille d'information, la gestion et le traitement des données

DOMAINE 2  
COMMUNICATION  
ET  
COLLABORATION

2.1. Interagir  
2.2. Partager et publier  
2.3; Collaborer  
2.4. S'insérer dans le monde numérique

Traite de ce qui relève de partage et de publication de contenus, des interactions et de la collaboration pour coproduire des ressources, des connaissances ou des données

DOMAINE 3  
CRÉATION DE  
CONTENUS

3.1. Développer des documents textuels  
3.2. Développer des documents multimédia  
3.3. Adapter des documents à leur finalité  
3.4. Programmer

Se rapporte à la création de contenus numériques, du plus simple au plus élaboré, y compris des programmes informatiques

DOMAINE 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

Concerne la sécurité du matériel, la santé, l'environnement et la protection des données personnelles

DOMAINE 5  
ENVIRONNEMENT  
ET NUMÉRIQUE

5.1. Résoudre des problèmes techniques  
5.2. Evoluer dans un environnement numérique

Traite des compétences qui permettent à un individu de s'insérer dans un monde numérique et de comprendre son fonctionnement