

# FERNAND

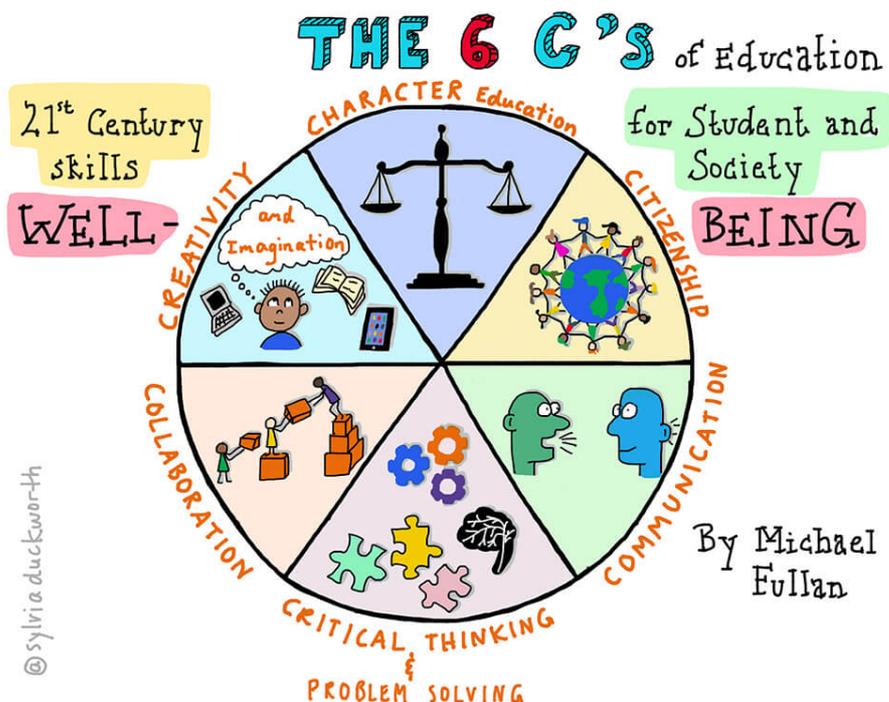
G E E K

La lettre d'information pour les (futurs) personnels geeks  
du Collège Fernand Gregh

## GAR, RGPD, CRCN, Pix...

### T'arrête ton sigle ?

Que de sigles en ce début d'année... On profite de ce numéro pour les expliciter et vous donner des références pour aller plus loin ! C'est également l'occasion de lancer les grands chantiers de l'année en matière de numérique (mais pas que...) : le GAR (fait), la certification Pix (qui n'aura bientôt plus de secret pour vous après lecture de ce numéro) pour nos 3e et la préparation de nos actuels 4e en vue de leur propre certification l'an prochain, et une grande réflexion commune à tous les personnels de l'établissement sur le RGPD (vous allez devenir incollables). À cela, nous ajouterons une autre réflexion commune à avoir autour du droit à l'image, à la voix et aux travaux d'élèves. Bonne lecture, avec les superbes infographies de la DANE de Lyon !



### Le GAR

C'est le Gestionnaire d'accès au réseau, une interface que vous trouvez parmi les applications de l'ENT77.

Le principe ? Le GAR vous donne un accès direct à des ressources comme :

- des manuels gratuits ou payants
- les BRNE
- des partenaires d'Éduthèque (Arte, Ina Jalons, Le site TV...)
- des dispositifs comme Devoirs faits, Pix (voir p.8)

Plus la peine de s'identifier avec des codes, d'inscrire ses élèves, de se soucier du RGPD (voir p.2, 3 et 4) puisque le GAR garantit la protection des données à caractère personnel des élèves et des enseignants. Pour en savoir plus, c'est sur <https://gar.education.fr>



**LE GESTIONNAIRE  
D'ACCÈS  
AUX RESSOURCES  
NUMÉRIQUES**

# Le RGPD

Le RGPD, pour Règlement général à la protection des données, est entré en vigueur le 25 mai 2018 au niveau européen. Il renforce la protection des données à caractère personnel des personnes, tout en responsabilisant les acteurs (personnes physiques, entreprises...) qui sont amenés à collecter, traiter, analyser et stocker des données personnelles. Par données personnelles, on entendra tout ce qui peut permettre d'identifier quelqu'un (nom, prénom, mais aussi pseudo, adresse IP, date de naissance, email...), et on fera particulièrement attention aux données dites sensibles (appartenance religieuse, syndicale, orientation sexuelle, données médicales...). Concrètement, il faut se questionner quand on veut utiliser un site requérant l'inscription d'élèves ou la conservation de leurs données. Une des solutions est de privilégier les outils de l'ENT77 (Iool, la messagerie, le mur collaboratif...).

Au sein de chaque académie, un DPD, pour Délégué à la protection des données, a été nommé. Il est chargé de mettre en œuvre la conformité au règlement européen sur la protection des données sur l'ensemble des traitements mis en œuvre dans l'académie, et de renseigner les équipes si besoin.

Au sein de l'établissement, le principal est le responsable du traitement des données. Il doit s'assurer que le registre de l'établissement, où chaque personnel de l'établissement doit déclarer tous les lieux, documents, sites, logiciels où sont utilisées des données personnelles d'élèves, est tenu à jour. Attention, il n'est pas possible d'invoquer la liberté pédagogique pour ne pas se conformer au RGPD...

## PASSEZ À L'ACTION en 4 étapes

**1**



Constituez un registre de vos traitements de données



- NOM
- PRÉNOM
- MAIL
- RELIGION

Je m'assure que les données collectées servent bien l'objectif prévu

**2**



Faites le tri dans vos données



Je ne collecte que les données dont j'ai vraiment besoin

**3**



Respectez les droits des personnes

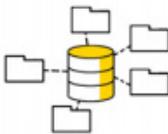


Je donne les moyens aux personnes d'exercer leurs droits sur leurs données

**4**



Sécurisez vos données



Je tiens à jour la liste de mes fichiers

Source : la lettre culturelle

## MOOC L'atelier RGPD



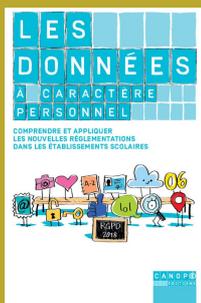
## MOOC Les données à caractère personnel

m@gistère

Le MOOC de la CNIL, accessible gratuitement jusqu'en septembre 2021 à l'adresse <https://atelier-rgpd.cnil.fr>, est particulièrement complet pour en apprendre plus sur le RGPD en général. Alternant vidéos, infographies et questions, une attestation est disponible à la fin du parcours.

Le MOOC Les données à caractère personnel au coeur des établissements se trouve en libre accès sur m@gistère et est accessible via Arena. D'une durée indicative de 3h, il présente tout ce qu'il faut savoir sur le RGPD et ses répercussions au niveau de l'Éducation nationale.

## Ouvrage Les données à caractères personnelles



Le réseau Canopé a édité cet ouvrage particulièrement clair d'une cinquantaine de pages pour présenter le RGPD aux personnels de l'Éducation nationale. Il est téléchargeable à l'adresse [https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user\\_upload/Projets/RGPD/RGPD\\_WEB.pdf](https://www.reseau-canope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/RGPD/RGPD_WEB.pdf)

## Livret académique RGPD



L'académie de Créteil a élaboré un livret d'une trentaine de pages pour accompagner les établissements et les professeurs dans la mise en place du RGPD. Il est téléchargeable à l'adresse [http://cache.media.education.gouv.fr/file/RGPD/90/5/Livret\\_academique\\_RGPD\\_1167905.pdf](http://cache.media.education.gouv.fr/file/RGPD/90/5/Livret_academique_RGPD_1167905.pdf)



# Le RGPD

## POUR LES ENSEIGNANTS



**Le Règlement Général sur la Protection des Données encadre la collecte et le traitement des données personnelles.**

Données personnelles: toutes informations permettant d'identifier un individu:  
- de manière directe: nom, prénom, ...  
- de manière indirecte: géolocalisation, adresse IP, historique de navigation, photos...

## LES ACTEURS



### LES ÉLÈVES

Au sens du RGPD, l'élève est la **personne concernée**.

On se doit de protéger ses données personnelles.



### L'ENSEIGNANT

Se questionne lorsqu'il choisit un nouvel outil et applique la démarche ci-dessous.



### LE CHEF D'ÉTABLISSEMENT

C'est le responsable de tous les traitements de données à caractère personnel dans son établissement.

Son rôle:

- Garantit la conformité au RGPD
- Tient des registres (traitement et violations)



### LA DPD

DPD: Délégué à la protection des données

Son rôle:

- Sensibilise, informe, conseille et accompagne les chefs d'établissement
- Veille au respect de la mise en œuvre du RGPD
- Traite les incidents et les réclamations des usagers
- Coopère avec l'autorité de contrôle (la CNIL)



# UNE DÉMARCHE DE QUESTIONNEMENT

## COLLECTER DES DONNÉES PERSONNELLES

- Avec cet outil, vais-je récolter des données personnelles?
- Données personnelles : toutes informations permettant d'identifier un individu.
- si non : cet outil n'est pas concerné par le RGPD.
- si oui : passer à l'étape suivante

## CHOISIR

- Je privilégie les outils libres
- Je privilégie les outils stockant les données dans l'Union Européenne
- Je privilégie les outils du GAR
- Je m'informe auprès du DPD ou de la Dane

## PROTÉGER LES DONNÉES

- Je protège la vie privée de mes élèves : j'utilise des services numériques qui ne nécessitent pas de divulguer des informations personnelles
- Lire les conditions générales d'utilisation de l'outil
- ou prendre conseil auprès du DPD ou de la Dane si j'ai un doute.

## PRÉVENIR

- le chef d'établissement qui en tant que responsable de traitement doit réaliser la documentation nécessaire (registre de traitement par exemple,...)
- ou/et le référent numérique
- **Attention! La responsabilité de tout traitement non déclaré incombe à la personne ayant mis en œuvre ce traitement.**

## INFORMER L'ÉLÈVE ET SES PARENTS

- J'assure l'information auprès des personnes concernées et je vérifie qu'elles peuvent exercer leurs droits d'accès, rectification, effacement de leurs données de façon satisfaisante.

## RESPECTER LES ENGAGEMENTS

- Je respecte les décisions prises

## EFFACER LES DONNÉES RÉCOLTÉES

- Je ne conserve pas les données récoltées au-delà de la durée nécessaire à l'activité pédagogique (maximum un an)



# Le CRCN

Le ministère de l'éducation nationale a élaboré un Cadre de référence des compétences numériques (CRCN), inspiré du référentiel européen (DIGCOMP). Adapté pour les élèves de l'école primaire au lycée et pour les étudiants de l'enseignement supérieur, il a pour vocation de remplacer le B2i, qui était quelque peu vieillissant et ne permettait pas ou plus une mesure pertinente du niveau des élèves.

Les compétences numériques constituent en effet désormais un élément essentiel du parcours scolaire, de l'insertion professionnelle et de la vie citoyenne, dans une société où l'environnement technologique évolue constamment et est utilisé dans le temps scolaire et hors temps scolaire.

Le CRCN, c'est donc 16 compétences réparties dans 5 domaines, avec 8 niveaux de maîtrise, de novice à expert.

Le CRCN prévoit qu'en fin de cycle 4 et en fin de cycle terminal, soit en classe de 3e et en classe de Terminale, une certification (gratuite pour les élèves, payante en dehors) du niveau de maîtrise des compétences numériques soit délivrée à tous les élèves, sans obligation de niveau minimum à atteindre (il faudra juste que l'élève se soit positionné sur 5 compétences minimum pour que le test puisse mesurer quelque chose). Les chefs d'établissement seront donc amenés à organiser la passation de cette certification dans leur établissement, à l'aide de la plateforme en ligne Pix (voir p.8) et ses dérivées, Pix Orga et Pix Certif.



8 NIVEAUX DE MAÎTRISE



## La 6e lettre Édu\_Num Ressources

La 6e lettre Édu\_Num Ressources est sortie le mois dernier. A lire à l'adresse <https://eduscol.education.fr/numerique/edunum-ressources/lettre-edunum-ressources-06?authenticator=1dedbb8a7ff53212129c5d6a9d34bbb3e6317575>, elle traite du CRCN, de Pix, et même du GAR. Elle contient plein de liens plus intéressants les uns des autres, provenant du travail de différentes DANE.

Si vous souhaitez vous abonner à cette lettre, publiée à raison de 2 à 3 numéros par an par la DNE, vous pouvez le faire tout en bas de la lettre.

### Édu\_Num Ressources N°06

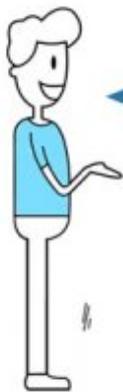
Octobre 2019



#### Sommaire

1. ZOOM SUR...LE CADRE DE RÉFÉRENCE ET DE COMPÉTENCES NUMÉRIQUES
2. SE TENIR INFORMÉ
  - 2.1. Les nouveautésÉtice(#ÉticeÉdu)
  - 2.2. Les nouveautés BRNE (#BRNEdu)
  - 2.3. Les nouveautés Eduthèque (#Eduthèque)
  - 2.4. Les ressources soutenues par le ministère
  - 2.5. Le gestionnaire d'accès aux ressources (#GAR)
  - 2.5. S'informer sur les ressources éditoriales (#Res\_Num)
  - 2.6. Les ressources identifiées sur les sites académiques
3. ENSEIGNER AVEC LES RESSOURCES NUMÉRIQUES
  - 3.1. Utiliser les banques de ressources numériques éducatives (#BRNEdu)
  - 3.2. Utiliser les ressources d'Éduthèque
  - 3.3. Quelques exemples d'usages des ressources autour du codage et de l'algorithme

Le sommaire de la lettre



# 5 DOMAINES DE COMPÉTENCES

## DOMAINE 1 INFORMATIONS ET DONNÉES

### 1.1. Mener une recherche et 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 tout en étant en mesure de vérifier les sources et la fiabilité de l'information (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).

### 1.2. 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 classeurs, des bases de données, un système d'information...).

### 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 de calcul dans une base de données...).

## DOMAINE 3 CRÉATION DE CONTENUS

### 3.1. Développer des documents textuels

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...).

### 3.2. Développer des documents multimédia

Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations textuelles (avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation...).

### 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...) (avec les fonctionnalités des logiciels liées à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format...).

### 3.4. Programmer

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...) et pour développer un contenu riche (jeu, site web...) (avec des environnements de développement informatique simples, des logiciels de planification de tâches...).

## DOMAINE 2 COMMUNICATION ET COLLABORATION

### 2.1. Interagir

Interagir avec des individus et des 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 visio-conférence...).

### 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 en apportant un regard critique sur la nature du contenu (avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaires, de système de gestion de contenu CMS...).

### 2.3. Collaborer

Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire 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...).

### 2.4. S'insérer dans le monde numérique

Maîtriser les enjeux de la présence en ligne, développer des stratégies et des pratiques autonomes en respectant les règles, les droits et les valeurs qui leur sont liés, pour se positionner en tant qu'acteur social, économique et citoyen dans le monde numérique, et répondre à des objectifs (avec les réseaux sociaux et les outils permettant de développer une présence publique sur Internet, et en lien avec la vie citoyenne, la vie professionnelle, la vie privée...).

## DOMAINE 4 PROTECTION ET SÉCURITÉ

### 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 (avec des logiciels de protection, la maîtrise de bonnes pratiques...).

### 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...).

### 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 (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...).

## DOMAINE 5 ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

### 5.1. Résoudre des problèmes techniques

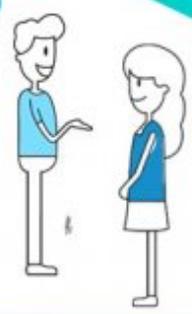
Résoudre des problèmes techniques pour garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique (avec les outils de configuration et de maintenance des logiciels ou des systèmes d'exploitation, et en mobilisant les ressources techniques ou humaines nécessaires...).

### 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 souscription à des services...).

C'EST UNE PLATEFORME :  
- DE FORMATION, D'ÉVALUATION  
ET DE CERTIFICATION DES  
COMPÉTENCES DU CRCN

- DE SERVICE PUBLIC  
- CLÉ EN MAIN  
- MOTIVANTE ET ADAPTATIVE  
- ÉVOLUTIVE  
- POUR TOUS



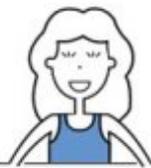
- PIX ORGA -  
- Plateforme de suivi pédagogique à partir de la 5ème.  
- Elle permet d'organiser des parcours de test (campagne) et de suivre l'évolution des élèves.

- PIX CERTIF -  
Plateforme permettant le passage de la certification attestant d'un niveau de compétences:  
- valable pour 3 ans  
- intégrée aux livrets scolaires pour les 3ème, terminale  
- délivrée gratuitement par l'établissement scolaire qui est centre de certification agréé. Les questions proposées sont adaptées au profil d'entraînement Pix de chaque élève.  
Pour en savoir plus : 

- PIX -  
- Plateforme ouverte à tout citoyen : permet de s'entraîner, de se positionner en autonomie.  
- Les élèves disposants d'un ENT peuvent accéder à Pix via le GAR (mediacentre).

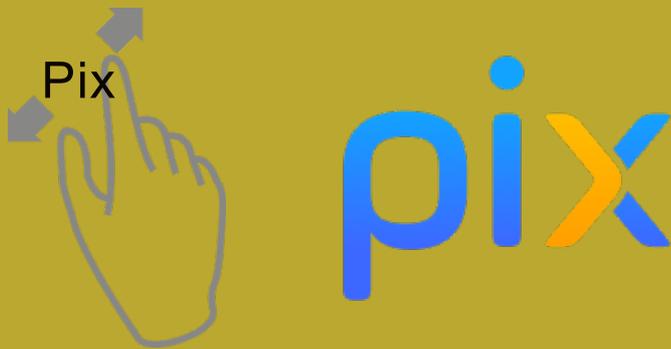
- PIX ENSEIGNANT -  
Elle est en cours de développement.



  
TESTONS !  
 <http://urlz.fr/8TzO>

Pour gagner des Pix et découvrir la plateforme Pix :  
<https://pix.fr/>  

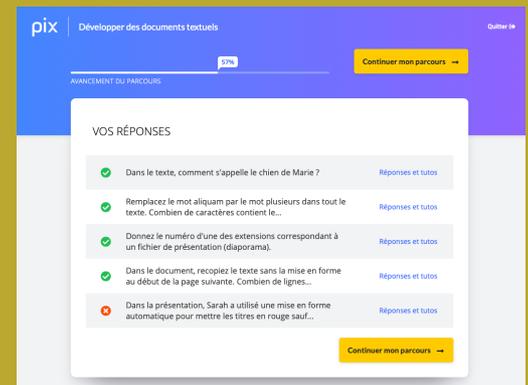


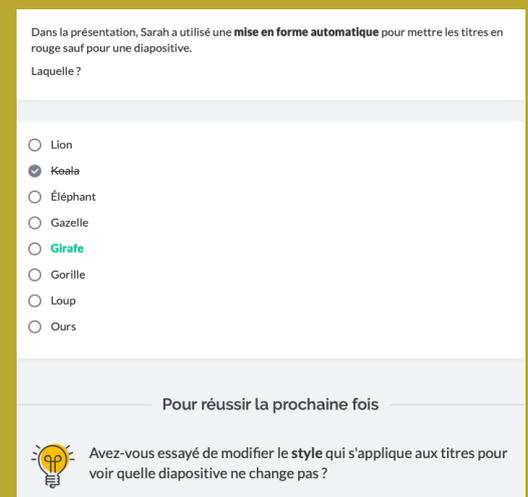
La page d'accueil de la plateforme

Pix, c'est une plateforme libre, gratuite, évolutive, à destination de tous les citoyens français, qu'ils soient collégiens, lycéens, étudiants, salariés... Elle est accessible à tous à l'adresse <https://pix.fr> mais également directement dans le GAR via l'ENT77. Elle a pour but :

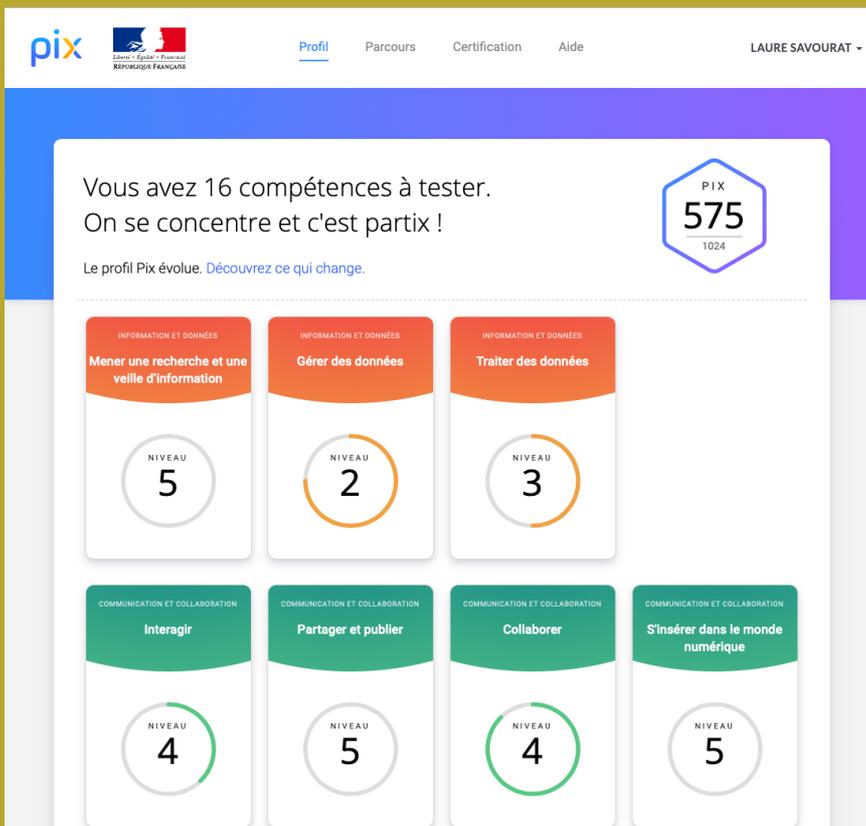
- de diagnostiquer où en est l'utilisateur en terme de compétences numériques. Celle-ci sont divisées en 16 compétences, réparties en 5 grands domaines, celles du CRCN.
  - d'entraîner l'utilisateur à consolider et à acquérir de nouvelles compétences grâce aux points forts de Pix : il s'adapte aux réponses de l'utilisateur et s'appuie sur des situations de la vie quotidiennes et de vrais sites et documents.
  - de certifier le niveau de l'utilisateur lors de la passation d'une certification, le but étant de vérifier la sincérité des profils obtenus.
- La généralisation de Pix à tous les élèves du secondaire a commencé lors de cette rentrée 2019, avec un focus particulier pour les classes de 4e qui passeront la certification l'an prochain et pour qui cette année sera donc l'occasion de se familiariser avec la plateforme. Étant établissement pionnier, nous ferons passer nos 3e cette année pour préparer l'an prochain. Le rôle des professeurs, et même de tous les personnels du collège, dans tout cela ? Présenter Pix, le concept et la plateforme, accompagner la première connexion, encourager les élèves s'y connecter, à la maison ou au CDI. Emmener les élèves en salle informatique lors de vie de classe, de moitié de classes pour cause de sorties ou de voyages, etc. Il n'est pas question ici de faire des « séquences Pix », mais de voir en quoi la matière qu'on enseigne peut se raccrocher à une des compétences évaluées. Envie d'essayer ? Direction le GAR puis un clic sur Pix...



Le feedback toutes les 5 questions



Les bonnes réponses avec des pistes pour s'améliorer



Un profil Pix en pleine construction avec le nombre de Pix gagnés

Une question ? Une demande de formation ? Une suggestion ? Un projet à développer ?  
Fernand Geek est à votre disposition !

Rédigé par Laure Savourat, référente numérique  
Les archives de cette lettre de diffusion et l'index sont consultables sur l'ENT77  
Retrouvez notre veille numérique sur [@FernandGeek](https://twitter.com/FernandGeek)