

1.2. Gérer des données

Stocker et organiser des données pour les **retrouver**, les **conserver** et en **faciliter l'accès et la gestion**.

1.3. Traiter des données

Appliquer des traitements à des données pour les **analyser** et les **interpréter**.

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**.

1. Information et données

5.1. Résoudre des problèmes techniques

Résoudre des problèmes techniques pour **garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique**.

5. Environnement numérique

5.2. Construire 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.

► Chapitres 1 et 2

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.

4. Protection et sécurité

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.

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.



Les compétences évaluées par pix

2. Communication et 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.

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.

2.3. Collaborer

Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre.

2.4. S'insérer dans le monde numérique

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.



3. Création de contenu

3.1. Développer des documents textuels

Produire des documents à contenu majoritairement textuel pour communiquer des idées, rendre compte et valoriser ses travaux.

3.2. Développer des documents multimédia

Produire des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations majoritairement textuelles ou créer une œuvre transformative (mashup, remix).

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, etc.) et pour développer un contenu riche (jeu, site web, etc.).

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.).

