

[CLG] Parcours 6e Initiation aux compétences numériques 25



Niveau
Collège



Cible
Élèves de 6e



Catégorie
Parcours de
rentrée / 6e



Nombre de sujets
15 sujets



Niveau de difficulté max
Niveau 1-2



Date de mise à jour
Septembre 2025

Objectif du parcours

Ce parcours Pix a pour objectif de poser les jalons d'une culture numérique qui sera développée au cycle suivant (domaines 1, 2, 3 et 5 du CRCN).

Lien avec les textes officiels (extraits)

“L'attestation, délivrée par le GIP Pix, est obtenue à l'issue de trois parcours spécialement conçus pour les élèves de 6e :

un parcours consacré au domaine 4 du cadre de référence des compétences numériques (CRCN), « Protection et sécurité », avec des questions spécifiques sur le cyberharcèlement afin de sensibiliser les élèves aux bons réflexes et aux bonnes pratiques numériques à adopter ;

un parcours « Initiation aux compétences numériques » (domaines 1, 2, 3 et 5 du CRCN) visant à poser les premiers jalons d'une culture numérique ;

un parcours final d'évaluation permettant la délivrance de l'attestation.”

Source : [Note de service du 23-10-2024](#)

Ressources Pix



→ [Référentiel](#)

→ [Guide d'accompagnement pédagogique](#)

→ [Testez-vous sur Pix !](#)

Ressources complémentaires

→ 

→ 

Pix : Information et données

1.1 Mener une recherche et une veille d'information

Évaluer l'information	Indices de qualité d'une page web	Repérer et interpréter les indices de qualité d'une page web
Mener une recherche	Recherche sur le web	Utiliser un moteur de recherche

1.2 Gérer des données

Stockier, organiser et retrouver	Enregistrement	Enregistrer un document
	Organisation de fichiers	Organiser des fichiers dans des dossiers et sous-dossiers

Pix : Communication et collaboration

2.1 Interagir

Utiliser la messagerie instantanée

Conversation dans la messagerie instantanée

Converser dans une application de messagerie instantanée

2.4 S'insérer dans le monde numérique

Participation à la société numérique

Téléchargement

Télécharger et consulter un document disponible en ligne

Pix : Création de contenu

3.1 Développer des documents textuels

L'édition textuelle	Mise en forme des caractères d'un texte	Mettre en forme les caractères d'un texte (gras, taille, couleur, ...) et savoir utiliser les styles de caractères
	Saisie de texte	Saisir du texte incluant ponctuation et caractères spéciaux
Traitement de texte	Alignement et styles de paragraphe	Définir l'alignement et l'interligne d'un texte ; utiliser les styles de paragraphe.
	Outils de traitement de texte	Connaître les outils de traitement de texte et les formats de fichier associés.

3.2 Développer des documents multimedia

Modifier une image (matricielle)	Couleurs d'une image numérique	Utiliser et paramétrer les couleurs dans une image numérique
	Manipulation d'un dessin	Modifier un dessin en traçant des lignes, en colorant des zones et en superposant des images

3.4 Programmer

Algorithme	Exécution d'algorithme	Interpréter et appliquer un algorithme
------------	------------------------	--

Pix : Environnement numérique

5.2 Construire un environnement numérique

Système d'exploitation	Gestes de base de la navigation	Maîtriser les gestes de base de la navigation (clic droit, double clic et raccourcis clavier)
Matériel	Périphériques et composants	Connaître les différentes parties d'un ordinateur ou d'un smartphone (périphériques et composants)