RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Ministère de l'éducation nationale
Ministère de l'enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation

DÉCRET

n ° ... du … relatif au développement des compétences numériques dans l'enseignement scolaire, dans l'enseignement supérieur et par la formation continue et au cadre de référence des compétences numériques

NOR : MENE

Publics concernés : les élèves des écoles élémentaires, des collèges et des lycées, publics et privés sous contrat, les étudiants des établissements publics d'enseignement supérieur, les apprentis et les stagiaires de la formation continue délivrée par ces établissements publics, les équipes pédagogiques de ces établissements d'enseignement et de ces services et organismes de formation continue.

Objet : création du cadre de référence des compétences numériques (CRCN), mise en place de l'évaluation des compétences numériques dans l'enseignement scolaire, dans l'enseignement supérieur et pour les stagiaires de la formation continue organisée par les établissements publics d'enseignement et création de la certification associée pour les publics concernés.

Entrée en vigueur : le texte entre en vigueur le lendemain de sa publication au JORF.

Notice : conformément aux articles L. 121-1 et L. 121-2 du code de l'éducation, les établissements d'enseignement scolaire et d'enseignement supérieur ont pour mission de dispenser une formation adaptée dans ses contenus et ses méthodes aux évolutions économiques, sociales et culturelles du pays et notamment de lutter contre l'innumérisme, axe de formation qui constitue une priorité nationale. Les articles L. 312-9 et L. 611-8 du même code disposent également que, respectivement, les établissements d'enseignement scolaire et les établissements d'enseignement supérieur doivent dispenser une formation aux compétences numériques et l'article D. 122-1 précise que, dans l'enseignement scolaire, elle est inscrite dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Dans cette perspective, le présent décret crée un cadre de référence des compétences numériques, outil de positionnement et de certification des compétences numériques acquises par les élèves et les étudiants tout au long de leur parcours de formation initiale, de l'école élémentaire à l'enseignement supérieur, et au-delà, acquises tout au long de la vie, grâce à la formation continue, voire individuellement et de façon informelle. Ce cadre s'inscrit dans le prolongement du cadre de référence européen DIGCOMP. Sur le fondement de ce cadre de référence, qui définit, par domaine, des compétences et savoirs à maîtriser, et, par suite, des niveaux de compétences numériques qui doivent être acquis, les élèves et les étudiants seront évalués et une certification leur sera délivrée.
Dans l'enseignement scolaire, le dispositif (évaluation et certification) se substitue aux niveaux « école », « collège » et « lycée » du brevet informatique et internet (B2i).
Dans l'enseignement supérieur, le dispositif se substitue à la certification informatique et internet (C2i), pour ce qui a trait aux compétences transversales.
En formation continue, le dispositif se substitue au niveau « adulte » du brevet informatique et internet (B2i). Le décret renvoie aux ministres chargés de l'éducation nationale et de l'enseignement supérieur le soin de fixer les modalités d'évaluation des compétences numériques acquises par les élèves et les étudiants et les conditions de la certification.

Références : le texte modifié par le présent décret peut être consulté, dans sa rédaction issue de cette modification, sur le site légifrance (http://www.legifrance.gouv.fr).

Le Premier ministre,

Sur le rapport du ministre de l'éducation nationale et de la ministre de l'enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation,

Vu le code de l'éducation, notamment ses articles L. 121-1, L. 121-2, L. 122-5, L. 123-3 L. 312-9, L. 611-8, D. 122-1, D. 122-4 à D. 122-9, D. 123-1 et D. 123-14 » ;

Vu l'avis du Conseil supérieur des programmes,

Vu l'avis du Conseil supérieur de l'éducation du xxxx,

Vu l'avis du Conseil national de l'enseignement supérieur et de la recherche en date du xxxx ;

DÉCRÈTE :

Article 1er

« Au chapitre Ier du titre II du livre Ier du code de l'éducation (partie réglementaire), il est créé un article ainsi rédigé :

« *Article D. 121-1* : I. - Le cadre de référence des compétences numériques figurant en annexe définit les compétences numériques attendues dans cinq domaines d'activité ainsi que huit niveaux de maîtrise de ces compétences.

« Les compétences numériques acquises par les élèves, les étudiants, les apprentis et les stagiaires de la formation continue font l'objet d'une certification dans des conditions et selon des modalités définies par arrêté des ministres chargés de l'éducation nationale et de l'enseignement supérieur.

« II. – Dans les écoles élémentaires et les collèges, les niveaux de maîtrise des compétences numériques des élèves sont évalués par les équipes pédagogiques dans les conditions et selon les modalités arrêtées par le ministre chargé de l'éducation nationale.

« Une évaluation de la maîtrise des compétences numériques des élèves est réalisée à la fin de chaque année des cycles 3 et 4.

« Dans les lycées, la formation aux compétences numériques dispensée aux élèves s'appuie sur le cadre de référence des compétences numériques mentionné au I. Les compétences numériques acquises par les lycéens et les élèves des sections de techniciens supérieurs font l'objet de la certification mentionnée au deuxième alinéa du même I.

« III. – Dans les établissements d'enseignement supérieur, la formation aux compétences numériques dispensée aux étudiants s'appuie sur le cadre de référence des compétences numériques mentionné au I. Les compétences numériques acquises par les étudiants peuvent faire l'objet de la certification mentionnée au deuxième alinéa du même I.

IV. La formation aux compétences numériques dispensée dans le cadre de la formation continue par les services et établissements d'enseignement publics s'appuie sur le cadre de référence des compétences numériques mentionné au I.

Les compétences numériques acquises par les stagiaires de la formation continue peuvent faire l'objet de la certification mentionnée au deuxième alinéa du même I. »

Article 2

Le tableau figurant au I de l'article D. 371-3 est ainsi modifié :

1 ° Avant la ligne :

Articles D. 311-5 et D. 312-48-1	Résultant du décret n° 2015-652 du 10 juin 2015 relatif aux dispositions réglementaires des livres VIII et IX du code de l'éducation (décrets en Conseil d'État et décrets)

est insérée la ligne suivante :

Article D. 311-10	Résultant du décret n° 2013-682 du 24 juillet 2013 relatif aux cycles d'enseignement à l'école primaire et au collège

2 ° Après la ligne :

Articles D. 311-5 et D. 312-48-1	Résultant du décret n° 2015-652 du 10 juin 2015 relatif aux dispositions réglementaires des livres VIII et IX du code de l'éducation (décrets en Conseil d'État et décrets)

est insérée la ligne suivante :

Article D. 312-14-1	Résultant du décret n° XXXX du XXXX (présent décret)

Article 3

Le ministre de l'éducation nationale et la ministre de l'enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation sont chargés, chacun en ce qui le concerne, de l'exécution du présent décret, qui sera publié au Journal officiel de la République française.

Fait le XXXX

Le premier ministre,
Edouard Philippe

Le ministre de l'éducation nationale,
Jean-Michel Blanquer

La ministre de l'enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation,
Frédérique Vidal

Annexe

Cadre de référence des compétences numériques

Domaines et compétences :

1. Information 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 *(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 calcul dans une base de données…).*
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 *(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 *(avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaire, des 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 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 *(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…).*
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…).*
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…).*
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 Évoluer 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…).*

Niveaux de maîtrise des compétences numériques - Grille d'évaluation

Novice, initié	Niveau 1 :	L'apprenant est en mesure de réaliser, avec un accompagnement et les aides nécessaires, des actions élémentaires liées à une situation définie par l'enseignant ou le formateur. Il se montre capable d'appliquer une procédure simple. (Comme l'a rappelé le Premier ministre par circulaire, l'écriture dite inclusive n'est pas admise dans les textes réglementaires)
	Niveau 2 :	L'apprenant est capable de réaliser sans accompagnement particulier, des actions élémentaires liées à une situation définie par l'enseignant ou le formateur. Il est capable d'appliquer seul une procédure simple. (idem ci-dessus)
Indépendant	Niveau 3 :	L'apprenant est capable de réaliser, en autonomie, des actions simples dans la plupart des situations courantes. Il est capable d'élaborer une procédure.
	Niveau 4 :	L'apprenant est capable de réaliser, avec aisance, des actions simples dans des situations courantes. Il est capable d'élaborer une procédure adaptée à la situation et de l'appliquer avec efficacité.
Avancé	Niveau 5 :	L'apprenant est capable de pratiques avancées qui lui permettent de développer seul de nouvelles compétences face à des situations nouvelles adaptées à un contexte particulier. Il est capable de réaliser un projet
	Niveau 6	L'apprenant est capable de réaliser des pratiques avancées qui mobilisent le numérique, de façon créative, et qui lui permettent de transmettre ses compétences à d'autres. Il sait créer et expliquer à d'autres une procédure.
Expert	Niveau 7 :	L'apprenant est capable de pratiques complexes et spécialisées qui mobilisent le numérique de façon inventive. Il est capable d'analyser et de répondre à un besoin
	Niveau 8	L'apprenant est capable de pratiques complexes et spécialisées dans une discipline, un secteur professionnel qui rendent ses créations utilisables par d'autres Il est capable de rendre sa solution utilisable par d'autres, de leur permettre d'en tirer bénéfice, de les faire profiter de ses créations