

Décrets, arrêtés, circulaires

TEXTES GÉNÉRAUX

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE

Décret n° 2019-919 du 30 août 2019 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 : MENE1915146D

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 à compter de la rentrée scolaire 2019.

Notice : le 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 de référence s'inscrit dans la démarche 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).

Références : le code de l'éducation, modifié par le présent décret peut être consulté, dans sa rédaction issue de cette modification, sur le site Légifrance (<https://www.legifrance.gouv.fr>).

Le Premier ministre,

Sur le rapport du ministre de l'éducation nationale et de la jeunesse, de la ministre de l'enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation et de la ministre des outre-mer,

Vu le code de l'éducation, notamment son article L. 312-9 ;

Vu l'avis du Conseil supérieur de l'éducation en date du 20 septembre 2018 ;

Vu l'avis du Conseil national de l'enseignement supérieur et de la recherche en date du 13 novembre 2018 ;

Vu l'avis du Conseil supérieur des programmes en date du 28 mars 2019,

Décète :

Art. 1^{er}. – Au chapitre I^{er} du titre II du livre I^{er} du code de l'éducation (partie réglementaire), il est créé un article D. 121-1 ainsi rédigé :

« Art. D. 121-1. – I. – Le cadre de référence des compétences numériques figurant en annexe fixe les compétences numériques attendues dans cinq domaines d'activité et 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, publics et privés sous contrat, 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.

« Un bilan de la maîtrise des compétences numériques des élèves est réalisé en classe de cours moyen deuxième année (CM2) et en classe de sixième pour le cycle 3.

« A la fin du cycle 4, les collégiens font l'objet de la certification mentionnée au deuxième alinéa du I. Dans les lycées, la formation aux compétences numériques dispensée aux élèves s'appuie sur le cadre de référence des compétences numériques mentionné au même I. Les compétences numériques acquises par les lycéens et les étudiants des formations dispensées en lycée public et privé sous contrat 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. – Dans le cadre de la formation tout au long de la vie, les services et établissements d'enseignement publics peuvent organiser la certification mentionnée au deuxième alinéa du I. »

Art. 2. – Le tableau figurant à l'article D. 161-2 du même code est ainsi modifié :

Avant la ligne :

«

Titre II Chapitre II	Articles D. 122-1 et D. 122-2	Décret n° 2015-372 du 31 mars 2015
	Article D. 122-3	

»,

est insérée la ligne suivante :

«

Titre II Chapitre I	Article D. 121-1	Décret n° 2019-919 du 30 août 2019
---------------------	------------------	------------------------------------

»,

Art. 3. – Le tableau figurant à l'article D. 163-2 du même code est ainsi modifié :

Avant la ligne :

«

Titre II Chapitre II	Articles D. 122-1 à D. 122-3	Décret n° 2015-372 du 31 mars 2015
----------------------	------------------------------	------------------------------------

»,

est insérée la ligne suivante :

«

Titre II Chapitre I	Article D. 121-1 pour ce qui concerne l'enseignement supérieur.	Décret n° 2019-919 du 30 août 2019
---------------------	---	------------------------------------

»,

Art. 4. – Le tableau figurant à l'article D. 164-2 du même code est ainsi modifié :

Avant la ligne :

«

Titre II Chapitre II	Articles D. 122-1 à D. 122-3 à l'exception, des classes de l'enseignement primaire.	Décret n° 2015-372 du 31 mars 2015
----------------------	---	------------------------------------

»,

est insérée la ligne suivante :

«

Titre II Chapitre I	Article D. 121-1 pour ce qui concerne l'enseignement supérieur.	Décret n° 2019-919 du 30 août 2019
---------------------	---	------------------------------------

»,

Art. 5. – Le décret entre en vigueur à compter de la rentrée scolaire 2019.

Art. 6. – Le ministre de l'éducation nationale et de la jeunesse, la ministre de l'enseignement supérieur, de la recherche et de l'innovation et la ministre des outre-mer 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 30 août 2019.

EDOUARD PHILIPPE

Par le Premier ministre :

Le ministre de l'éducation nationale
et de la jeunesse,
JEAN-MICHEL BLANQUER

La ministre de l'enseignement supérieur,
de la recherche et de l'innovation,
FRÉDÉRIQUE VIDAL

La ministre des outre-mer,
ANNICK GIRARDIN

ANNEXE

CADRE DE RÉFÉRENCE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

I. – 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 tout en étant en mesure de vérifier les sources et la fiabilité de l'information (<i>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</i>).
	1.2. Gérer des données	Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion (<i>avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des classeurs, des bases de données, un système d'information...</i>).
	1.3. Traiter des données	Appliquer des traitements à des données pour les analyser et les interpréter (<i>avec un tableur, un programme, un logiciel de traitement d'enquête, une requête de calcul dans une base de données...</i>).
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 (<i>avec une messagerie électronique, une messagerie instantanée, un système de visio-conférence...</i>).
	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 (<i>avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaires, de système de gestion de contenu CMS...</i>).
	2.3. Collaborer	Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre (<i>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...</i>).
	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 (<i>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...</i>).
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 (<i>avec des logiciels de traitement de texte, de présentation, de création de page web, de carte conceptuelle...</i>).
	3.2. Développer des documents multimédia	Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations textuelles (<i>avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation...</i>).
	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...) (<i>avec les fonctionnalités des logiciels liées à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format...</i>).
	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...) (<i>avec des environnements de développement informatique simples, des logiciels de planification de tâches...</i>).
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 (<i>avec des logiciels de protection, la maîtrise de bonnes pratiques...</i>).
	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 (<i>avec le paramétrage des paramètres de confidentialité, la surveillance régulière de ses traces...</i>).
	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 (<i>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...</i>).

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...).

II. – Niveaux de maîtrise des compétences numériques - Grille d'évaluation

Novice	Niveau 1	L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes. Il peut appliquer une procédure simple en étant guidé, et en ayant parfois recours à l'aide d'un tiers.
	Niveau 2	L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes. Il peut appliquer seul une procédure simple tant que ne survient pas de difficulté. Il cherche des solutions avec d'autres lorsqu'il est confronté à des imprévus. Il peut répondre ponctuellement à une demande d'aide.
Indépendant	Niveau 3	L'individu est capable de réaliser des actions simples dans la plupart des situations courantes. Il peut élaborer de façon autonome une procédure pour accomplir une de ces actions.
	Niveau 4	L'individu est capable de réaliser des actions simples dans toutes les situations courantes. Il peut élaborer de façon autonome une procédure adaptée et l'appliquer efficacement pour accomplir une de ces actions. Il peut venir en aide à d'autres selon une modalité d'entraide informelle.
Avancé	Niveau 5	L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques avancées dans des situations nouvelles pour lui, ou imposant un cadre d'exigence particulier. Il peut choisir une démarche adaptée pour atteindre son but, parmi des approches déjà établies.
	Niveau 6	L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques avancées dans des situations nouvelles pour lui, ou imposant un cadre d'exigence particulier. Il peut concevoir et mettre en œuvre une démarche adaptée pour atteindre son but, en combinant de façon créative les solutions existantes. Il peut transmettre avec aisance ses compétences à d'autres.
Expert	Niveau 7	L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques complexes dans des situations potentiellement inédites, imprévisibles ou contraignantes. Il peut analyser un besoin et élaborer une solution mobilisant le numérique de façon originale pour y répondre.
	Niveau 8	L'individu est capable de mettre en œuvre des pratiques complexes dans des situations potentiellement inédites, imprévisibles ou contraignantes. Il peut analyser un besoin et élaborer une solution mobilisant le numérique de façon originale pour y répondre. Il met ses productions numériques à la disposition d'autres, qui les utilisent, traduisant ainsi son rayonnement et son influence dans la sphère numérique.