

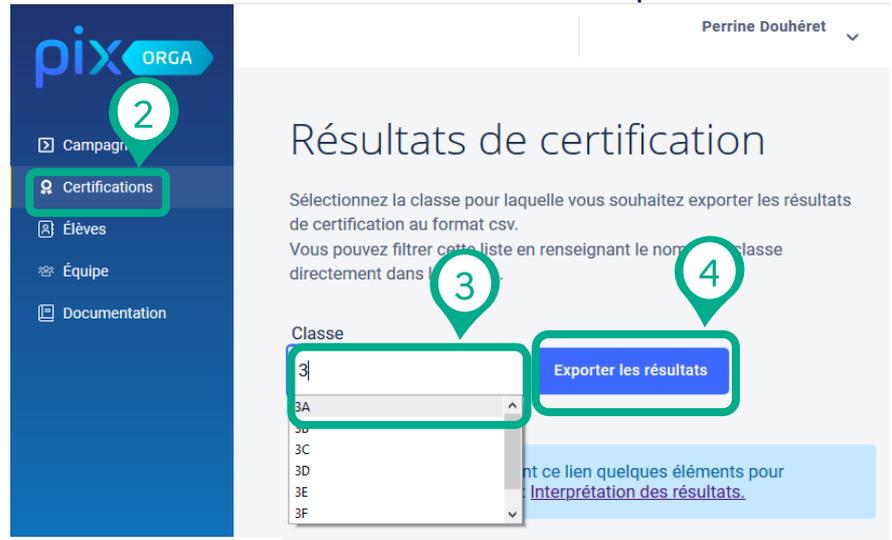


Consulter les résultats de certification (Pix orga)



Dans Pix certif, il est noté que les résultats de la session sont transmis pas Pix.

1. Se connecter à Pix Orga à partir d'un compte administrateur.
2. Cliquer sur **Certifications** dans le menu bleu à droite. Cela ouvre une page.
3. Commencer à écrire la classe et sélectionner celle-ci dans le menu déroulant.
4. Cliquer sur **Exporter les résultats** : un fichier .csv est téléchargé. L'ouvrir.



Lire le fichier .CSV des résultats de certification

Colonne	Message et signification	Que faire ?
Statut	Validée : l'élève est certifié Rejetée : l'élève n'est pas certifié, il a échoué à plus de la moitié des épreuves	Vous pouvez organiser une session de rattrapage, mais vous n'avez pas d'obligation.
Nombre de Pix totaux	Entre 1 et 1024 : l'élève est certifié 0 : La certification est rejetée	Plus le nombre de Pix est élevé, plus la certification valide de compétences et/ou un niveau élevé
1.1 1.2 1.3 ... 4.2 Il s'agit des compétences numériques du CRCN	- : l'élève n'a pas présenté cette compétence. Son profil Pix n'était pas au moins au niveau 1 sur cette compétence au moment de la certification. 0 : l'élève a été testé sur cette compétence, mais il a échoué ou sa certification a été rejetée. Dans ce dernier cas, toutes les compétences testées sont à 0. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8 : l'élève a été testé et le nombre indique le niveau certifié pour cette compétence.	Bon à savoir, le profil de l'élève qui a échoué n'est pas remis à zéro automatiquement. On peut toutefois lui conseiller de remettre à zéro quelques compétences afin que son profil soit sincère et qu'il réussisse sa prochaine certification.

DOMAINE 1

- 1.1. Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2. Gérer des données
- 1.3. Traiter des données

DOMAINE 2

- 2.1. Interagir
- 2.2. Partager et publier
- 2.3. Collaborer
- 2.4. S'insérer dans le monde numérique

DOMAINE 3

- 3.1. Développer des documents textuels
- 3.2. Développer des documents multimédia
- 3.3. Adapter des documents à leur finalité
- 3.4. Programmer

DOMAINE 4

- 4.1. Sécuriser l'environnement numérique
- 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée
- 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

DOMAINE 5

- 5.1. Résoudre des problèmes techniques
- 5.2. Evoluer dans un environnement numérique