

## 1.2 Compétences numériques des élèves

En 2022, d'après l'évaluation des compétences numériques en fin de collège de la Depp, 63 % des élèves de 3<sup>e</sup> ont une maîtrise au moins satisfaisante pour utiliser les outils numériques de façon raisonnée, sécurisée et écoresponsable ► **figure 1**. À l'opposé, 15 % des élèves ont une faible maîtrise. Les performances des filles sont comparables à celles des garçons.

Les élèves scolarisés dans les collèges des **réseaux d'éducation prioritaire** renforcés obtiennent des résultats très inférieurs aux autres élèves : 37 % ont une maîtrise au moins satisfaisante des compétences numériques, contre 45 % des élèves accueillis dans les collèges des réseaux d'éducation prioritaire et 64 % des élèves accueillis dans les établissements publics hors éducation prioritaire.

En 2023, l'enquête internationale **lciils** évalue les performances des élèves de 8<sup>e</sup> grade, correspondant à la classe de 4<sup>e</sup> en France, en **littératie numérique** ainsi qu'en **pensée informatique**. En France, les élèves de 4<sup>e</sup> obtiennent des scores en littératie numérique au niveau de la moyenne des pays de l'Union européenne (UE) participants : 12 % des élèves sont en dessous du niveau 1, ce qui signifie qu'ils ne peuvent exécuter que les commandes les plus élémentaires sous instruction explicite, contre 15 % dans l'UE ► **figure 2**. 30 % des élèves atteignent le niveau 1, contre 27 % dans l'UE : ils peuvent utiliser des ordinateurs avec des instructions directes pour effectuer des tâches basiques de collecte et de gestion de l'information. Le niveau 2 est atteint par

44 % d'entre eux (et 40 % dans l'UE), qui démontrent leur capacité à travailler de manière indépendante en utilisant les ordinateurs comme outils de collecte et de gestion de l'information. En outre, 13 % atteignent le niveau 3 (17 % dans l'UE) et peuvent travailler de manière autonome, évaluer la pertinence de sources numériques et adapter le contenu d'une production à un public.

En pensée informatique, les élèves de France obtiennent des scores supérieurs à la moyenne des pays de l'UE participants. En France, 6 % des élèves ne maîtrisent pas les concepts fondamentaux, contre 9 % dans l'UE ► **figure 3**. Le niveau 1 est atteint par 22 % des élèves en France (24 % dans l'UE) : ils peuvent résoudre des problèmes comportant un ensemble d'étapes généralement peu nombreuses et fonctionnellement indépendantes. Le niveau 2 est atteint par 40 % d'entre eux (38 % dans l'UE), qui peuvent reconnaître et appliquer les principaux concepts comme l'enchaînement, la logique conditionnelle et les boucles, pour formuler et résoudre des problèmes. 28 % atteignent le niveau 3 (23 % dans l'UE) et maîtrisent une variété de concepts tels que la simulation, la logique conditionnelle et l'interprétation des données. Enfin, en France comme dans l'UE, 5 % atteignent le niveau 4 et ont une maîtrise efficace de l'abstraction leur permettant de résoudre des problèmes du monde réel. Comme dans la majorité des pays participants, les filles sont plus performantes que les garçons en littératie numérique alors que l'écart n'est pas significatif en pensée informatique. ●

### ► Définitions

La **littératie numérique** est définie comme la capacité d'un individu à utiliser efficacement un ordinateur pour collecter, gérer, produire et communiquer des informations à la maison, à l'école, sur le lieu de travail et dans la société. Depuis 2018, l'étude **lciils** définit quatre domaines en littératie numérique : la compréhension de l'utilisation d'un ordinateur, la collecte d'information, la production d'information et la communication numérique.

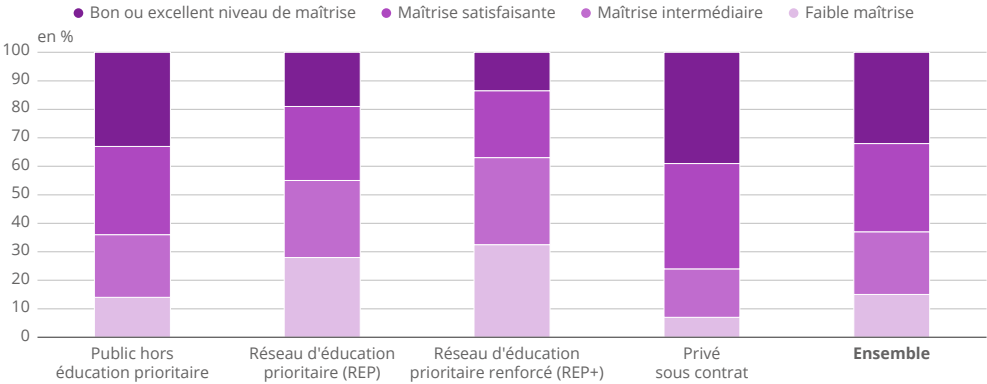
La **pensée informatique** fait référence à la capacité d'un individu à reconnaître les aspects des problèmes du monde réel qui se prêtent à une formulation informatique et à évaluer des solutions algorithmiques à ces problèmes.

**Réseau d'éducation prioritaire** : voir Glossaire.

### ► Pour en savoir plus

- « lciils 2023 : les résultats des élèves en France sont dans la moyenne de l'Union européenne en littératie numérique et supérieurs en pensée informatique », Note d'Information Depp n° 24.44, novembre 2024.
- « En fin de troisième, près de deux élèves sur trois ont une maîtrise satisfaisante des compétences numériques », Note d'Information Depp n° 23.45, novembre 2023.

### ► 1. Répartition des élèves selon leur niveau de maîtrise en compétences numériques en fin de 3<sup>e</sup> en 2022

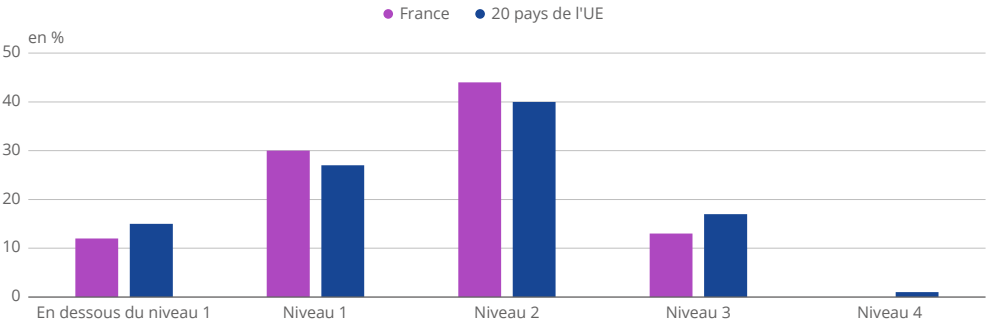


**Lecture :** En 2022, 15 % des élèves en fin de 3<sup>e</sup> ont une faible maîtrise des compétences numériques.

**Champ :** France, élèves de 3<sup>e</sup> des établissements publics et privés sous contrat.

**Source :** Depp, évaluation des compétences numériques en fin de 3<sup>e</sup>, mai 2022.

### ► 2. Répartition des élèves dans les groupes de performance en littératie numérique en France et dans l'UE en 2023

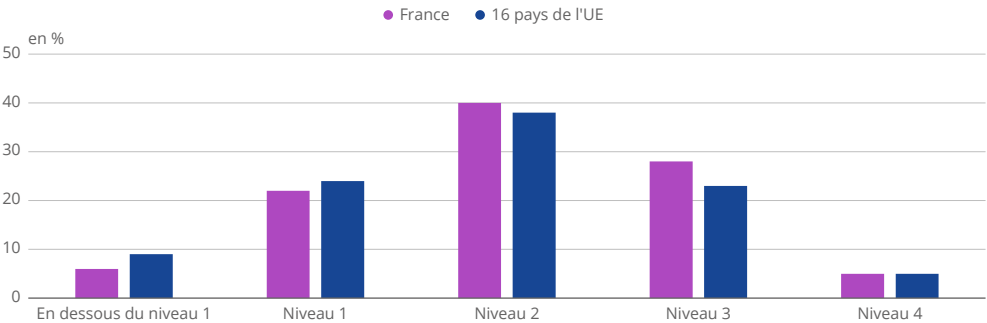


**Lecture :** En 2023, 12 % des élèves de 4<sup>e</sup> en France se situent en dessous du niveau 1 en littératie numérique (capacité d'un individu à utiliser efficacement un ordinateur pour collecter, gérer, produire et communiquer des informations).

**Champ :** 20 pays de l'Union européenne participants ayant atteint les normes d'échantillonnage et de participation, élèves du 8<sup>e</sup> grade (correspondant, pour la France, à la 4<sup>e</sup>) et du 9<sup>e</sup> grade en Norvège.

**Sources :** Depp-IEA, Icils 2023.

### ► 3. Répartition des élèves dans les groupes de performance en pensée informatique en France et dans l'UE en 2023



**Lecture :** En 2023, 6 % des élèves de 4<sup>e</sup> en France se situent en dessous du niveau 1 en pensée informatique.

**Champ :** 16 pays de l'Union européenne participants à l'option de pensée informatique ayant atteint les normes d'échantillonnage et de participation, élèves du 8<sup>e</sup> grade (correspondant, pour la France, à la 4<sup>e</sup>) et du 9<sup>e</sup> grade en Norvège.

**Sources :** Depp-IEA, Icils 2023.