

RÉFÉRENTIEL DES COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES PROFESSION ENSEIGNANTE AU QUÉBEC (13 COMPÉTENCES)



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION

CHAMP 1 : DEUX COMPÉTENCES FONDATRICES

1

AGIR EN TANT QUE MÉDIATEUR D'ÉLÉMENTS DE CULTURE

Médiateur de culture

Faire découvrir les savoir-faire, les savoirs, l'histoire, les enjeux, les débats, l'évolution des technologies associées à la discipline enseignée.

2

MAÎTRISER LA LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Langue française

Communiquer de manière appropriée à l'oral et à l'écrit de façon rigoureuse.
L'enseignant doit incarner un modèle de communication.

CHAMP 2 : SIX COMPÉTENCES LIÉES À L'ACTE D'ENSEIGNER

3

PLANIFIER LES SITUATIONS D'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE

Organiser, Structurer,
Segmenter, Prévoir. **Planifier**

4

METTRE EN ŒUVRE LES SITUATIONS — APPRENTISSAGE

Animer, Expliciter, Activer,
Démontrer, Modéliser. **Piloter**

5

ÉVALUER LA PROGRESSION

Mesurer, Consigner, Adapter,
Corriger, Réguler, Soutenir. **Évaluer**

6

GÉRER LE FONCTIONNEMENT DU GROUPE-CLASSE

Climat, Attentes, Prévenir,
Intervenir, Conséquent, Nivelier. **Gérer sa classe**

7

TENIR COMPTE DE L'HÉTÉROGÉNÉITÉ

Adapter, Varier,
Ajuster, Personnaliser. **Inclusion
Différenciation
pédagogique**

8

SOUTENIR LE PLAISIR D'APPRENDRE

Faire vivre des réussites,
Dédramatiser l'erreur, Valoriser,
Souligner constructivement, Zone
proximale de développement, Phases
d'apprentissage, Tâches en escalier et
en spirale, Encourager, Autonomiser. **Motivation
Attitude
Liens**

CHAMP 3 : TROIS COMPÉTENCES LIÉES AU CONTEXTE PROFESSIONNEL

9

COLLABORER AVEC L'ÉQUIPE-ÉCOLE

Implication Equipe-Ecole

Collaborer harmonieusement aux
projets collectifs de l'établissement
Participer et convenir d'un consensus.

10

COOPÉRER AVEC LES PARTENAIRES

Collaboration avec les partenaires

Établir des relations durables avec
les entreprises, les maîtres de stage,
et les acteurs du marché du travail.

11

S'ENGAGER DANS UN DÉVELOPPEMENT PROFESSIONNEL CONTINU

Développement continu

Sens critique de ses propres pratiques,
Selon les besoins : Mettre ses
compétences / connaissances à jour.

CHAMP 4 : DEUX COMPÉTENCES TRANSVERSALES

12

MOBILISER LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

Mobiliser le numérique

Choisir et Utiliser
les outils numériques de
façon critique et efficiente.
Éducation numérique.
Environnement numérique
d'apprentissage.
Utilisation éthique de l'IA.

L'outil
répond-il à
un besoin ?

L'outil
est-il au
service de la
réussite de
l'élève ?

13

AGIR EN ACCORD AVEC LES PRINCIPES ÉTHIQUES DE LA PROFESSION

Agir avec éthique

Incarner les valeurs de la
profession, de l'établissement, et
ce, dans toutes ses décisions,
attitudes et actions quotidiennes.