

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, Planifier
Segmenter, Prévoir.

4 METTRE EN ŒUVRE LES SITUATIONS — APPRENTISSAGE

Animer, Expliciter, Activer, Piloter
Démontrer, Modéliser.

5 ÉVALUER LA PROGRESSION

Mesurer, Consigner, Adapter, Evaluer
Corriger, Réguler, Soutenir.

6 GÉRER LE FONCTIONNEMENT DU GROUPE-CLASSE

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

7 TENIR COMPTE DE L'HÉTÉROGÉNÉITÉ

Adapter, Varier, Inclusion
Ajuster, Personnaliser, Différenciation pédagogique

8 SOUTENIR LE PLAISIR D'APPRENDRE

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

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

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