

Tableau résumé des 6 domaines de compétences et des 17 sous-domaines

1. Engagement professionnel	
1.0 Citoyenneté numérique et dimensions critique et juridique	Les compétences numériques des enseignant.e.s incluent la reconnaissance des transformations sociétales par les technologies, l'amélioration de l'enseignement, les interactions professionnelles, le développement continu et la maîtrise des connaissances en éducation numérique pour éclairer les apprenant.e.s sur les enjeux actuels.
1.1 Communication professionnelle	
1.2 Collaboration professionnelle	
1.3 Développement professionnel continu	
2. Ressources pédagogiques	
2.1 Modalités, apports, conditions	Confrontés à une pléthore de ressources pédagogiques numériques à utiliser en classe, les enseignant.e.s doivent être capable de les identifier, de les organiser, de les adapter, voire de les créer pour répondre aux objectifs d'apprentissage, aux groupes et aux styles d'enseignement.
2.2 Normes légales	
3. Enseignement et apprentissage	
3.1 Intégration critique du numérique dans l'enseignement et l'apprentissage	La compétence fondamentale inclut la conception et la planification de séquences d'enseignement numériques, l'orchestration des technologies dans l'apprentissage, et le soutien des apprenant.e.s pour favoriser leur engagement et l'appropriation des artefacts numériques.
4. Évaluation	
4.1 Stratégie d'évaluation	En utilisant les technologies numériques dans l'enseignement et l'apprentissage, il est important pour les enseignant.e.s de connaître le potentiel de ces technologies pour améliorer les stratégies d'évaluation existantes, mais également pour créer ou encourager des approches innovantes en matière d'évaluation.
4.2 Analyse des résultats pour la régulation de l'enseignement	
4.3 Analyse des résultats pour les rétroactions aux apprenant.e.s	
5. Autonomie des apprenant.e.s	
5.1 Accessibilité et inclusion	Les technologies numériques soutiennent la pédagogie centrée sur l'apprenant.e et renforcent leur participation active en explorant, expérimentant, établissant des liens, trouvant des solutions créatives, et créant des produits, tout en réfléchissant au processus d'apprentissage.
5.2 Différenciation et adaptation	
5.3 Mobilisation active des apprenant.e.s	
6. Développement des connaissances et compétences numériques chez les apprenant.e.s	
6.0 Citoyennetés et cultures numériques	Les enseignant.e.s sont capables de mobiliser les connaissances et compétences qui font partie du référentiel des apprenant.e.s (usages, médias et science informatique), en maintenant systématiquement la finalité d'un développement chez les apprenant.e.s d'une citoyenneté numérique critique et d'une culture numérique diversifiée.
6.1 Médias	
6.2 Science informatique	
6.3 Usages	