



GUIDE PÉDAGOGIQUE

CADRE DE RÉFÉRENCE
DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE

Coordination et rédaction

Bureau de la mise en œuvre du plan d'action numérique
Direction générale de la transformation numérique et des ressources informationnelles
Secteur de la gouvernance des technologies, des infrastructures et des ressources

Pour tout renseignement, s'adresser à l'endroit suivant :

Renseignements généraux
Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur
1035, rue De La Chevrotière, 21^e étage
Québec (Québec) G1R 5A5
Téléphone : 418 643-7095
Ligne sans frais : 1 866 747-6626

Ce document peut être consulté
sur le site Web du Ministère :
education.gouv.qc.ca

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur

ISBN 978-2-550-85792-1 (PDF)

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2019

19-00447

TABLE DES MATIÈRES

LE CADRE DE RÉFÉRENCE DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE : RAPPEL SOMMAIRE	4
POURQUOI UN GUIDE PÉDAGOGIQUE ?	6
UTILISER LE CADRE DE RÉFÉRENCE ET LE CONTINUUM DE DÉVELOPPEMENT DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE POUR PLANIFIER L'ENSEIGNEMENT ET L'APPRENTISSAGE	8
IDENTIFIER LES BESOINS DES APPRENANTES ET DES APPRENANTS, PUIS SITUER LEUR NIVEAU DE DÉVELOPPEMENT DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE	8
PLANIFIER DES ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES À L'AIDE DU CONTINUUM DE DÉVELOPPEMENT	9
NEUF PISTES DE PLANIFICATION	9

LE CADRE DE RÉFÉRENCE DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE : RAPPEL SOMMAIRE

Le 25 avril 2019, le ministre de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, M. Jean-François Roberge, lançait le Cadre de référence de la compétence numérique¹, un document s'inscrivant dans le Plan d'action numérique en éducation et en enseignement supérieur. Il s'agit de l'une des rares mesures ayant une portée interordre (de l'éducation préscolaire à l'enseignement supérieur, y compris la formation générale des adultes et la formation professionnelle) et s'adressant à la fois aux apprenantes et aux apprenants ainsi qu'aux membres du personnel enseignant ou professionnel. Ce cadre vise le développement de la compétence numérique, qui est définie par un ensemble d'aptitudes relatives à une utilisation confiante, critique et créative du numérique pour l'atteinte d'objectifs liés à l'apprentissage, au travail, aux loisirs, à l'inclusion dans la société ou à la participation à celle-ci.

Le Cadre de référence de la compétence numérique définit 12 dimensions jugées indispensables pour apprendre et évoluer au 21^e siècle, et ce, tant pour les apprenantes et les apprenants que pour les membres du personnel enseignant ou professionnel. Il représente la première mesure du Plan d'action numérique en éducation et en enseignement supérieur. Comme l'indique ce plan, il est crucial de contribuer au développement de la compétence numérique des apprenantes et des apprenants afin de les outiller pour qu'ils soient « pleinement engagés dans une société en transformation² ».

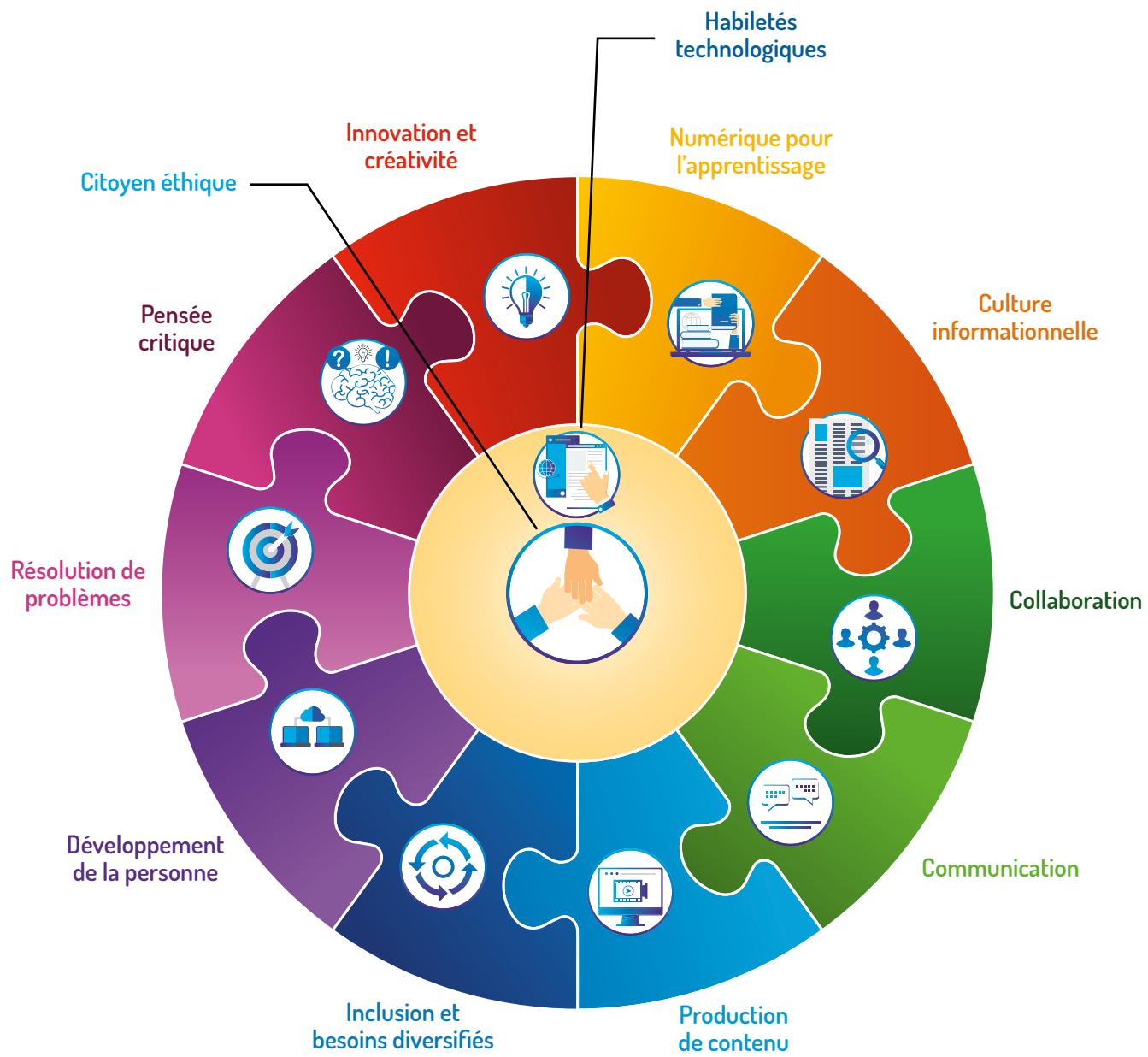
Chacune de ces dimensions est elle-même constituée d'éléments. Ceux-ci débutent par un verbe d'action et illustrent concrètement les habiletés associées à leurs dimensions respectives. Ensemble, ils ont comme objectif que l'apprenante ou l'apprenant puisse développer son autonomie lors de l'utilisation du numérique dans un contexte pédagogique ou professionnel ou encore dans la vie de tous les jours.

Il est crucial de rappeler le caractère interordres du Cadre de référence. Peu importe l'ordre d'enseignement ou le secteur visé, il constitue un noyau essentiel au développement de la compétence numérique et l'importance accordée à la citoyenneté à l'ère du numérique demeure la même. Il pourra toutefois se décliner de manière un peu différente selon l'ordre d'enseignement ou le secteur visé.

1 <http://www.education.gouv.qc.ca/dossiers-thematiques/plan-daction-numerique/cadre-de-referen...>

2 Gouvernement du Québec (2018), *Plan d'action numérique en éducation et en enseignement supérieur*, p. 25, [En ligne]. http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/ministere/PAN_Plan_action_VF.pdf

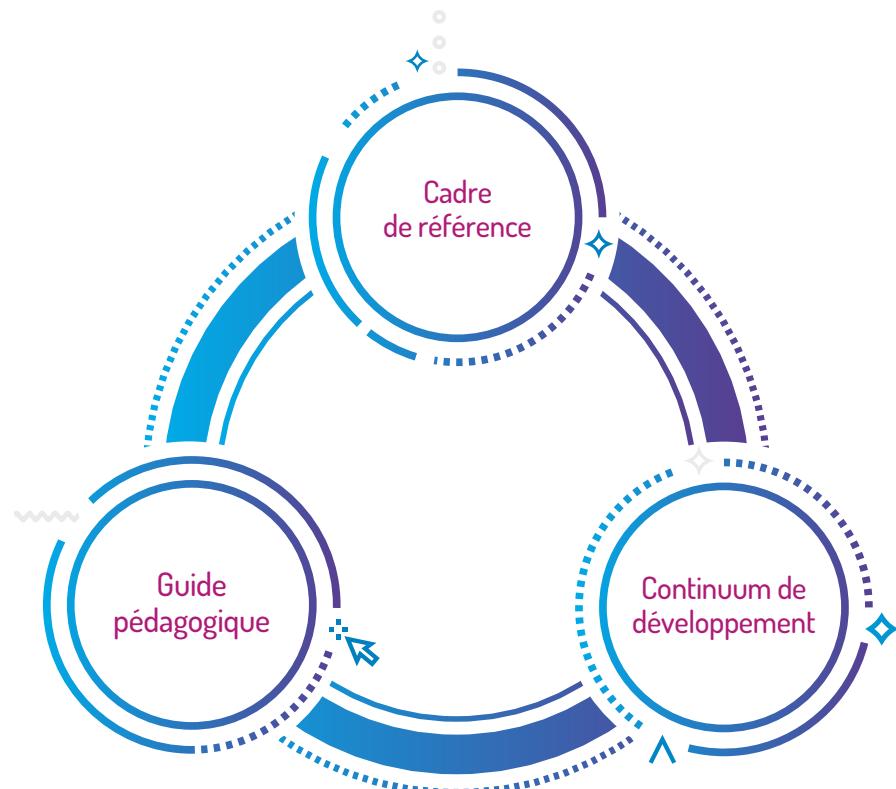
Figure 1: Représentation graphique
du Cadre de référence de la compétence numérique



POURQUOI UN GUIDE PÉDAGOGIQUE?

Alors que le Cadre de référence présente une vision globale de la compétence numérique en introduisant une définition et des balises, il semblait nécessaire de fournir d'autres outils pour aider l'ensemble des acteurs des milieux de l'éducation et de l'enseignement supérieur du Québec à développer cette compétence. Deux premiers outils complémentaires l'un de l'autre ont été produits (le présent guide pédagogique et le Continuum de développement de la compétence numérique).

Figure 2 : Complémentarité des trois documents



Le Continuum de développement complète le Cadre de référence en présentant une décomposition des éléments de chacune des dimensions, selon une progression en trois niveaux (débutant, intermédiaire, avancé). Il offre un approfondissement de chaque dimension et permet de situer l'évolution du développement de la compétence numérique de l'apprenante ou de l'apprenant, et ce, peu importe l'ordre d'enseignement. Une version abrégée du Continuum de développement se trouve en annexe de ce document.

La formulation des énoncés de ce continuum permet qu'il soit également mobilisé pour élaborer des intentions d'apprentissage associées à des activités pédagogiques qui visent le développement de cette compétence. Elle permet aussi aux formatrices et aux formateurs d'enrichir une intention pédagogique préalablement déterminée en y intégrant une ou plusieurs dimensions de la compétence numérique.

L'objectif général du présent guide est d'aider l'ensemble des acteurs des milieux de l'éducation et de l'enseignement supérieur à effectuer des planifications pédagogiques ou à réaliser des projets éducatifs axés sur le développement de la compétence numérique. Autrement dit, ce guide a pour unique objectif de fournir de grandes orientations pour faciliter la conception d'activités d'apprentissage qui intègrent une ou plusieurs des dimensions du Cadre de référence et qui visent un niveau de développement indiqué dans le Continuum de développement.

De plus, ce guide vise à répondre à un besoin exprimé par des acteurs des milieux de l'éducation et de l'enseignement supérieur du Québec qui souhaitaient disposer de grandes orientations permettant d'intégrer la compétence numérique dans des activités en salle de classe, voire en formation à distance. Il a été conçu pour l'ensemble des intervenantes et des intervenants et repose fondamentalement sur le principe d'autonomie professionnelle, qui est également au cœur du Cadre de référence. Les formatrices et les formateurs, ainsi que tous les autres acteurs de ces milieux, auront donc un rôle-clé à jouer dans la sélection et l'adaptation des contenus à aborder avec les apprenantes et les apprenants.

Ainsi, les apprenantes et les apprenants de tous les ordres d'enseignement du Québec bénéficieront indirectement de ce guide, puisqu'il permettra aux enseignantes et aux enseignants d'intégrer les objets d'apprentissage liés au Cadre de référence dans des activités pédagogiques variées et signifiantes. Ils profiteront ainsi d'un enseignement et d'un accompagnement leur permettant de développer leur compétence numérique. De ce fait, ils seront capables d'agir en tant que citoyens actifs et responsables, et de jouer un rôle-clé dans le monde de demain.

UTILISER LE CADRE DE RÉFÉRENCE ET LE CONTINUUM DE DÉVELOPPEMENT POUR PLANIFIER L'ENSEIGNEMENT ET L'APPRENTISSAGE EN INTÉGRANT LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE

Identifier les besoins des apprenantes et des apprenants, puis situer leur niveau de développement de la compétence numérique

Après s'être approprié le Cadre de référence et le Continuum de développement, il est suggéré de tenter de situer le niveau de développement des apprenantes et des apprenants pour chacune des 12 dimensions. Par exemple, des activités d'évaluation diagnostique pourraient être menées. Elles permettraient aux formatrices et aux formateurs d'obtenir des informations sur les apprenantes et les apprenants et de déterminer leur niveau de développement³. Ainsi, il serait possible d'identifier les dimensions de la compétence les plus importantes à développer ou d'orienter la planification des activités d'apprentissage. Pour cela, différentes avenues sont envisageables. Elles dépendent des ressources à la disposition des formatrices et des formateurs ou de leur intention pédagogique. Par exemple, il serait possible de se baser sur son jugement et son expertise professionnels pour situer le niveau de développement des apprenantes et des apprenants en observant leur comportement ou en analysant les travaux qu'ils ont effectués lors d'activités précédentes.

Pour certains, l'identification des besoins pourrait se faire en sollicitant l'aide de collègues ou en consultant des réseaux de professionnelles et de professionnels spécialisés dans l'usage pédagogique du numérique. D'autres pourraient se référer à des textes scientifiques ou consulter des communautés de pratique.

Enfin, il pourrait être pertinent, dans certaines situations, d'avoir recours à la perception de la compétence ou du sentiment d'autoéfficacité par rapport à une tâche donnée pour situer le niveau de développement de la compétence numérique. Ainsi, le Continuum de développement pourrait être utilisé par les formatrices et les formateurs pour construire des grilles d'autoévaluation critériée. Celles-ci pourraient alors être utilisées par les apprenantes et les apprenants pour évaluer eux-mêmes leur niveau de développement de chacune des dimensions de la compétence.

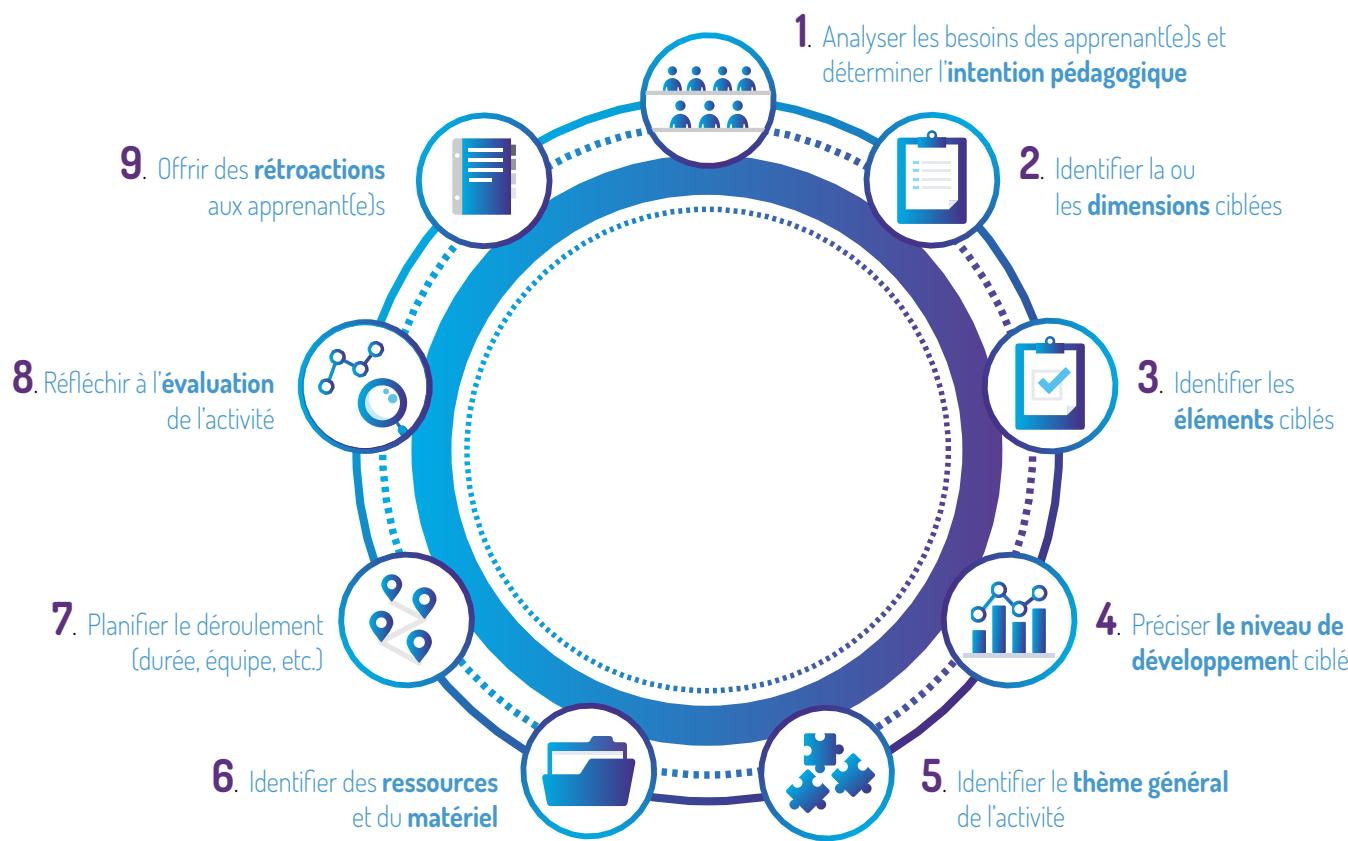
³ Géry MARCOUX et Sébastien BÉLAND (2016), « Retour sur l'évaluation diagnostique », *Mesure et évaluation en éducation*, 39 (6), p. 97-103.

Planifier des activités pédagogiques à l'aide du Continuum de développement

Il semble important de rappeler que l'intégration du numérique en éducation, ainsi que le précise le Cadre de référence, se veut transversale dans l'ensemble des disciplines enseignées. Il est donc possible d'enrichir une intention pédagogique préalablement déterminée en y intégrant une ou plusieurs dimensions de ce cadre.

Cela dit, dans certains contextes, il peut être pertinent ou nécessaire d'intégrer des objets d'apprentissage liés aux dimensions du Cadre de référence à des activités pédagogiques variées et signifiantes. Pour ce faire, neuf principales pistes de planification sont proposées; elles sont indiquées dans la représentation graphique qui suit. Un gabarit est ajouté pour celles et ceux qui souhaiteraient s'inspirer de ces pistes pour transposer des dimensions du Cadre de référence dans des activités pédagogiques signifiantes. Enfin, le site Web du ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur présente des liens menant vers de bons exemples à ce sujet pour les divers ordres d'enseignement.

Neuf pistes de planification



Gabarit de planification d'activités pédagogiques intégrant la compétence numérique

TITRE:										
ÉTAPE	DESCRIPTION									
Analyse des besoins et intention pédagogique										
Dimension(s) principale(s)	<input type="checkbox"/> 1. Éthique <input type="checkbox"/> 2. Technologie <input type="checkbox"/> 3. Apprentissage <input type="checkbox"/> 4. Culture informationnelle <input type="checkbox"/> 5. Collaboration <input type="checkbox"/> 6. Communication <input type="checkbox"/> 7. Production <input type="checkbox"/> 8. Inclusion <input type="checkbox"/> 9. Développement personnel ou professionnel <input type="checkbox"/> 10. Résolution de problèmes <input type="checkbox"/> 11. Pensée critique <input type="checkbox"/> 12. Innovation									
Dimension(s) secondaire(s) (facultatif)	<input type="checkbox"/> 1. Éthique <input type="checkbox"/> 2. Technologie <input type="checkbox"/> 3. Apprentissage <input type="checkbox"/> 4. Culture informationnelle <input type="checkbox"/> 5. Collaboration <input type="checkbox"/> 6. Communication <input type="checkbox"/> 7. Production <input type="checkbox"/> 8. Inclusion <input type="checkbox"/> 9. Développement personnel ou professionnel <input type="checkbox"/> 10. Résolution de problèmes <input type="checkbox"/> 11. Pensée critique <input type="checkbox"/> 12. Innovation									
Élément(s)										
Niveaux de développement ciblés	<input type="checkbox"/> Débutant		<input type="checkbox"/> Intermédiaire		<input type="checkbox"/> Avancé					
Thème										
Ressources										
Déroulement										
Évaluation										
Rétroaction										

