

NORMES ISTE

POUR LES ÉLÈVES

1. Apprenants responsabilisés

Les élèves utilisent la technologie pour jouer un rôle actif dans le choix, l'atteinte et la démonstration des compétences inscrites dans leurs objectifs d'apprentissage. Ils sont éclairés par les sciences de l'éducation.

- Ils formulent et fixent des objectifs d'apprentissage, élaborent des stratégies à l'aide de la technologie pour les réaliser et réfléchissent sur le processus d'apprentissage pour améliorer les résultats.
- Ils construisent des réseaux et personnalisent leurs environnements d'apprentissage pour soutenir l'acquisition des connaissances.
- Ils utilisent la technologie pour chercher des rétroactions qui les informent et qui améliorent leurs méthodes et pour présenter leur apprentissage de diverses façons.
- Ils comprennent les notions de base du fonctionnement de la technologie, montrent leur capacité à faire des choix, utilisent les technologies actuelles et résolvent les problèmes; ils sont capables de transposer leurs connaissances pour explorer des technologies émergentes.

2. Citoyens numériques

Les élèves comprennent les droits, les responsabilités et les opportunités que représentent la vie, l'apprentissage et le travail dans un monde numérique interconnecté; ils agissent de manière sécuritaire et éthique, en respectant les lois.

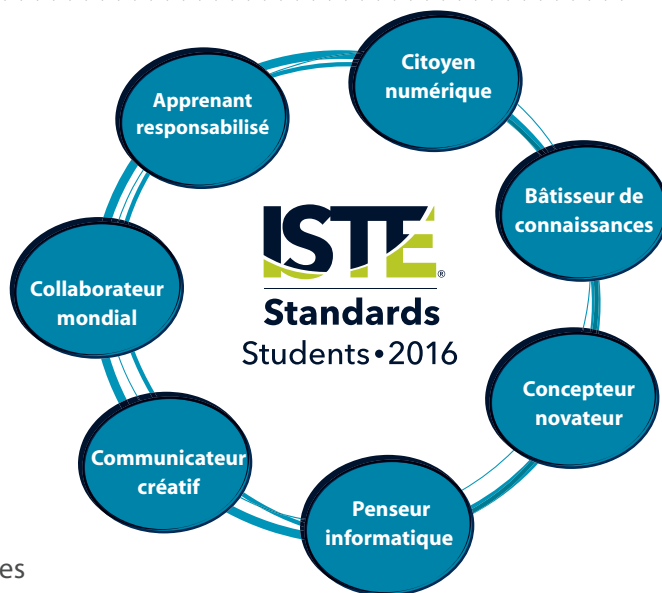
- Ils soignent et gèrent leur identité numérique et leur réputation et ils sont conscients du caractère permanent de leurs actions dans l'univers numérique.
- Ils adoptent un comportement positif, sécuritaire, conforme aux lois et éthique quand ils utilisent la technologie, notamment lors des interactions sociales en ligne ou de l'utilisation d'appareils en réseau.
- Ils comprennent et respectent les droits et obligations liés à l'utilisation et au partage de la propriété intellectuelle.
- Ils gèrent leurs données personnelles pour assurer leur confidentialité et leur sécurité et ils connaissent les technologies de collecte de données qui servent à suivre leur navigation en ligne.

3. Bâtisseurs de connaissances

En exerçant une pensée critique, les élèves organisent diverses ressources à l'aide d'outils numériques pour édifier leurs connaissances, produire des artefacts (contenus) créatifs et créer des expériences d'apprentissage constructives pour eux-mêmes et les autres.

Étudiants:

- Ils planifient et appliquent des stratégies de recherche efficaces pour repérer l'information et d'autres ressources qui serviront à leurs activités intellectuelles ou créatives.
- Ils évaluent la justesse, la perspective, la crédibilité et la pertinence de l'information, des médias, des données ou des autres ressources.
- Ils organisent l'information tirée de ressources numériques à l'aide de divers outils et méthodes pour créer des ensembles d'artefacts comportant des liens ou des conclusions valables.
- Ils accumulent des connaissances en explorant activement les enjeux et les problèmes du monde réel, en élaborant des idées et des théories et en cherchant des réponses et des solutions.



4. Concepteurs novateurs

Les élèves utilisent diverses technologies pendant un processus de conception pour cerner et résoudre des problèmes et ils inventent des solutions nouvelles, utiles ou innovantes.

- a. Ils connaissent et utilisent un processus de conception pour produire des idées, inventer des théories d'essai, créer des artefacts novateurs ou résoudre des problèmes authentiques.
- b. Ils choisissent et utilisent des outils numériques pour planifier et gérer un processus de conception qui tient compte de contraintes et de risques calculés.
- c. Ils élaborent, testent et mettent au point des prototypes selon un processus de conception comportant des cycles.
- d. Ils acceptent l'ambiguïté et font preuve de persévérance et d'une capacité à travailler à des problèmes ouverts.

5. Penseurs informatiques

Les élèves élaborent et appliquent des stratégies pour comprendre et résoudre des problèmes en profitant de la puissance des méthodes technologiques afin de créer et de tester des solutions.

- a. Ils formulent des définitions de problèmes adaptées aux méthodes technologiques comme l'analyse de données, des modèles d'abstraction et la réflexion algorithmique pour chercher et trouver des solutions.
- b. Ils recueillent des données ou trouvent des ensembles de données pertinentes, ils utilisent des outils numériques pour les analyser et ils représentent les données de diverses façons pour faciliter la résolution de problèmes et la prise de décisions.
- c. Ils divisent les problèmes en éléments, ils extraient les données principales et ils dressent des modèles descriptifs pour comprendre les systèmes complexes ou faciliter la résolution de problème.
- d. Ils comprennent comment fonctionne l'automatisation et ils utilisent la réflexion algorithmique pour créer une série d'étapes afin de chercher et de trouver des solutions.

6. Communicateurs créatifs

Les élèves communiquent clairement et s'expriment avec créativité sur divers sujets en utilisant les plateformes, les outils, les styles, les formats et les médias numériques convenant à leurs objectifs.

- a. Ils choisissent les plateformes et outils appropriés pour respecter les objectifs visés dans leur création ou communication.
- b. Ils créent du contenu original ou ils remixent ou retraitent de façon responsable le contenu des ressources numériques pour en faire de nouvelles créations.
- c. Ils communiquent clairement et efficacement des idées complexes en créant ou en utilisant divers objets numériques comme des visualisations, des modèles ou des simulations.
- d. Ils publient ou présentent du contenu qui adapte le message et le média aux publics cibles.

7. Collaborateurs mondiaux

Les élèves utilisent des outils numériques pour élargir leurs perspectives et enrichir leur apprentissage en collaborant avec d'autres et en travaillant efficacement en équipe, à l'échelle locale et mondiale.

- a. Ils utilisent des outils numériques pour communiquer avec des apprenants de divers horizons et cultures et interagir avec eux afin d'enrichir leur compréhension et leurs apprentissages mutuels.
- b. Ils utilisent des technologies collaboratives pour travailler avec d'autres personnes, notamment des élèves, des experts ou des membres de la communauté, pour analyser des enjeux et des problèmes à partir de plusieurs points de vue.
- c. Ils apportent une contribution constructive à des équipes de projet et assurent divers rôles et responsabilités pour travailler efficacement à un but commun.
- d. Ils analysent des problèmes locaux et mondiaux et utilisent des technologies collaboratives pour travailler avec d'autres à chercher des solutions.

iste.org/standards

ISTE Standards-S © 2016 International Society for Technology in Education. ISTE® est une marque déposée de International Society for Technology in Education. Pour reproduire ce document, contactez permissions@iste.org.



2016 Les normes ISTE pour les élèves, © 2016 International Society for Technology in Education (ISTE), iste.org. Cette version traduite a été développée par la Commission scolaire Lester B. Pearson et n'est ni soutenue ni fournie par ISTE.

Source: 2016 ISTE Standards for Students © 2016 International Society for Technology in Education (ISTE), iste.org. This translated version developed by Lester B. Pearson and is neither endorsed or provided by ISTE.

iste.org/standards