

NORMES ISTE

POUR LES ENSEIGNANTS

Des professionnels responsabilisés

1. Apprenants

Les enseignants ne cessent d'améliorer leurs façons de faire, car ils apprennent auprès d'autrui et avec autrui. Ils explorent des méthodes éprouvées et prometteuses qui tirent profit la technologie et qui enrichissent l'apprentissage de l'élève.

- a. Ils fixent des objectifs d'apprentissage professionnels pour analyser et utiliser des méthodes pédagogiques reposant sur la technologie et accroissant leur efficacité.
- b. Ils veillent à leurs intérêts professionnels en formant des réseaux locaux et mondiaux d'apprentissage auxquels ils participent activement.
- c. Ils gardent à jour leurs connaissances sur la recherche axée sur l'amélioration des résultats d'apprentissage des élèves, notamment sur les découvertes en sciences de l'éducation.

2. Meneurs

Les enseignants cherchent des occasions de soutenir la responsabilisation et la réussite des élèves et d'améliorer l'enseignement et l'apprentissage.

- a. Ils façonnent, favorisent et font progresser une vision partagée de l'apprentissage responsable grâce à la technologie et à une collaboration avec les acteurs de l'éducation
- b. Ils prônent un accès équitable à la technologie de l'éducation, aux contenus numériques et à des occasions d'apprentissage pour répondre aux besoins diversifiés de tous les élèves.
- c. Ils illustrent pour des collègues l'identification, l'exploration, l'évaluation, l'organisation et l'adoption de nouvelles ressources et de nouveaux outils numériques d'apprentissage.

3. Citoyens

Les enseignants inspirent les élèves pour qu'ils contribuent positivement au monde numérique et qu'ils y participent de manière responsable.

- a. Ils créent pour les apprenants des expériences qui les amèneront à apporter des contributions positives et socialement responsables et à adopter un comportement empathique en ligne qui tisse des liens et forme des communautés.
- b. Ils créent une culture de l'apprentissage qui encourage la curiosité et l'analyse critique des ressources en ligne et qui favorise la littératie numérique et la maîtrise des médias.
- c. Ils guident les élèves sur les méthodes sécuritaires, légales et éthiques pour les outils numériques et la protection des droits et de la propriété intellectuelle.
- d. Ils enseignent et favorisent la gestion des données personnelles et de l'identité numérique et ils protègent la confidentialité des données des élèves.

Catalyseurs d'apprentissage

4. Collaborateurs

Les enseignants consacrent du temps à collaborer avec leurs collègues et leurs élèves pour améliorer les méthodes, découvrir et partager des ressources et des idées et résoudre des problèmes.

- a. Ils consacrent du temps à planifier leur collaboration avec des collègues pour créer d'authentiques expériences d'apprentissage qui tirent parti de la technologie.
- b. Ils collaborent avec les élèves et pratiquent le co-apprentissage pour découvrir et utiliser de nouvelles ressources numériques; ils identifient et corrigent les problèmes technologiques.
- c. Ils utilisent des outils collaboratifs pour étendre les expériences d'apprentissage authentiques et concrètes des élèves en travaillant virtuellement avec des experts, des équipes et des élèves, à l'échelle locale et mondiale.

d. Ils font preuve de compétence culturelle quand ils communiquent avec des élèves, des parents et des collègues et qu'ils agissent auprès d'eux comme co-collaborateurs dans l'apprentissage des élèves.

5. Concepteurs

Les enseignants conçoivent d'authentiques activités et cadres axés sur les apprenants qui reconnaissent et acceptent la diversité de ceux-ci.

a. Ils se servent de la technologie pour créer, adapter et personnaliser des expériences d'apprentissage qui favorisent l'autonomie et tiennent compte des différences et des besoins des apprenants.

b. Ils conçoivent des activités d'apprentissage authentiques qui correspondent aux normes de contenu et font appel à des ressources et à des outils numériques pour maximiser l'apprentissage actif et en profondeur.

c. Ils étudient et appliquent des principes pédagogiques de conception pour créer des environnements novateurs d'apprentissage numérique stimulants qui encouragent et soutiennent l'apprentissage.

6. Facilitateurs

Les enseignants favorisent l'apprentissage grâce à la technologie pour que les élèves atteignent les normes de l'ISTE de 2016 s'appliquant à eux.

a. Ils prônent une culture en vertu de laquelle les élèves prennent la responsabilité des objectifs et des résultats de leur apprentissage de façon autonome et en groupe.

b. Ils gèrent l'application de stratégies sur la technologie et l'apprentissage des élèves dans des plateformes numériques, des environnements virtuels, des ateliers pratiques de fabrication numérique ou sur le terrain.

c. Ils créent des occasions d'apprendre qui mettent les élèves au défi d'utiliser un procédé de conception et un raisonnement informatique qui amènent à innover et à résoudre des problèmes.

d. Ils déploient et nourrissent de la créativité et une expression créative pour communiquer des idées et des connaissances ou établir des rapports.

7. Analystes

Les enseignants comprennent et utilisent des données pour appuyer leur pratique didactique et aider les élèves à atteindre leurs objectifs d'apprentissage.

- a. Ils proposent aux élèves d'autres manières de prouver leurs compétences et réfléchissent à leur apprentissage à l'aide de la technologie.
- b. Ils se servent de la technologie pour concevoir et mettre en œuvre diverses évaluations formatives et sommatives qui tiennent compte des besoins de l'apprenant, qui transmettent rapidement des commentaires aux élèves et qui éclairent l'enseignement.
- c. Ils utilisent des données d'évaluation qui guident les progrès et ils communiquent avec les élèves, les parents et les intéressés du monde de l'éducation pour construire l'autonomie des élèves.

Pour obtenir plus de renseignements, adressez-vous à standards@iste.org. ISTE Standards for Educators, ©2017, ISTE® (International Society for Technology in Education), iste.org. Tous droits réservés.

iste.org/standards