

ISTE 教育工作者标准

1.学习者

通过向他人学习及与他人合作,教育工作者不断探索行之有效且具备应用前景的技术,以持续提高学生的学习效果。具体包括:

- (1) 设定专业学习目标,探索能够运用技术实现的教学方法并付诸实践,反思其有效性。
- (2) 通过创建并积极参与本地和全球的学习网络追求专业志趣。
- (3) 关注有助于提高学生学习效果的教育研究成果,特别是来自认知科学

2.领导者

教育工作者积极把握引领创变的机会,有效为学生赋能,改进教学,提升学生的学习效果。具体包括:

- (1) 通过与利益相关者有效合作,促成并加速一个“让技术赋能学习”的共同愿景。
- (2) 为学生提供公平获取教育技术、数字内容和学习机会的渠道,满足所有学生的多样化需求。
- (3) 向同事示范如何识别、探索、评估、管理和采用新的数字资源和学习工具。

3.公民

教育工作者鼓励学生为数字世界积极贡献并以负责任的态度和行为参与其中。具体包括:

- (1) 引导学生为社会做出积极的、有意义的贡献。用展现同理心的、负责任的态度参与线上生活,构建健康的网络环境和线上社群。
- (2) 构建线上学习文化,引导学生对在线资源既充满好奇心,又保持批判性的审视态度,培养学生的数字素养和媒介素养。
- (3) 引导学生用安全、合法、道德的方式使用数字工具,保护知识产权。
- (4) 示范和推广个人数据和数字身份管理方法,保护学生的数据隐私。





4. 合作者

教育工作者投入时间与同事和学生合作,改进教育实践,发现和分享资源和想法,并解决问题。具体包括:

- (1) 预留规划时间与同事合作,利用技术创造真实的学习体验。
- (2) 通过与学生合作与共学,发现和使用新的数字资源,诊断及解决技术问题。
- (3) 通过与本地和全球的专家、团队和学生进行虚拟交流,使用协作工具扩展学生在现实世界中的真实学习体验。
- (4) 在与学生、家长和同事交流时展示出文化素养,并以学习合作者的身份与学生互动。

6. 促进者

教育工作者利用技术提高学生的学习效果,帮助学生达到《ISTE学生标准》。具体包括:

- (1) 营造一种文化,让学生无论是在独立学习还是在小组学习的情境中,都能掌控自己的学习目标,取得成果。
- (2) 管理在数字平台、虚拟环境、创客空间和校外学习场景中的教育技术,并督促学生采用有效的学习策略。
- (3) 为学生创造学习机会,鼓励学生使用设计思维和计算思维来创新和解决问题。
- (4) 示范并培养学生的创造力和创造性的表达能力,以促进思想和知识的交流及人际的互动。

5. 设计者

教育工作者设计真实的、学生主导的活动和环境,以识别并适应学生的可变性。具体包括:

- (1) 利用技术创造、调整和定制学习体验,以促进自主学习,并顺应学生的差异和需求。
- (2) 设计符合学科标准的真实学习活动,并使用数字工具和资源最大限度地促进主动、深入的学习。
- (3) 探索并运用教学设计原则,创造有助于鼓励学生参与的数字学习环境,并提供相应的支持。

7. 分析者

教育工作者理解并使用数据来驱动自己的教学工作,支持学生实现他们的学习目标。具体包括:

- (1) 引导学生利用技术通过多种方式展示能力,并反思学习的过程。
- (2) 利用技术设计和实施各种形成性和总结性评估,满足学生的需求,及时向学生提供反馈并改进教学。
- (3) 用评估数据来指导教学的进展,与学生、家长和教育利益相关者有效沟通,建立学生的自我引导机制。

《ISTE教育工作者标准》(2017) 版权归属于国际教育技术协会。ISTE®是国际教育技术协会的注册商标。如果您想复制该材料,请联系 permissions@iste.org。

版权所有,侵权必究。