

STANDARDY ISTE 2016

PRO ŽÁKY

1. Umocněný student

Žáci využívají technologie k aktivnímu zapojení do volby, získávání a prokazování kompetencí odpovídajících jejich vzdělávacím cílům, to vše s podporou pedagogické vědy. Žáci:

- formulují a nastavují své osobní vzdělávací cíle, vyvíjejí strategie zapojující technologie a reagují na proces poznávání s cílem ho zdokonalit;
- budují sítě a osobní vzdělávací prostředí tak, aby podporovalo jejich poznávání;
- používají technologie k získávání zpětné vazby, která jim různými způsoby pomáhá zdokonalovat postupy při učení a demonstrovat nabyté kompetence;
- rozumí základním konceptům fungování současných digitálních technologií, dokáží je vybrat, použít i vyřešit problém, jsou schopni použít stávající znalosti při studiu novinek.

2. Digitální občan

Žáci chápou práva, zodpovědnost a příležitosti života, vlastního zdokonalování a práce v propojeném digitálním světě. Chovají se v souladu s pravidly, bezpečně a eticky. Žáci:

- spravují a kultivují svou digitální identitu a jsou si vědomi neodvolatelnosti činů v online světě;
- při práci s online technologiemi, zvláště pak na sociálních sítích, jsou pozitivní a chovají se tak, aby jejich činnost byla bezpečná, legální a etická;
- prokazují porozumění a respekt k pravidlům a povinnostem při využívání a sdílení intelektuálního vlastnictví;
- spravují svá osobní data zachovávající soukromí a bezpečnost včetně uvědomění si existence služeb sledujících a zaznamenávajících jejich činnost online.

3. Budovatel znalostí

Žáci s využitím digitálních nástrojů kriticky zkoumají různorodé zdroje za účelem poznávání a vytváření vlastních produktů, to vše s cílem podpořit smysluplné výukové aktivity své i ostatních. Žáci:

- nastavují a aplikují efektivní výzkumné postupy k nalezení informací a dalších zdrojů pro své intelektuální a tvůrčí potřeby;
- hodnotí přesnost, vhodnost, věrohodnost a závažnost informací, médií i ostatních použitých zdrojů;
- zpracovávají informace v digitální podobě pomocí různých nástrojů a metod s cílem vytvořit soubor výstupů demonstrujících smysluplné souvislosti a závěry;
- budují své znalosti aktivním zkoumáním skutečného světa a problémů, rozvíjením nápadů a teorií, nacházením odpovědí a řešení.

4. Inovativní tvůrce

Žáci tvůrčím způsobem využívají různé technologické nástroje k identifikaci a řešení problémů s cílem dospět k novým, užitečným a nápaditým výsledkům. Žáci:

- dokáží uvědoměle použít tvůrčí postupy na generování nápadů, testování teorií, tvorbu inovativních produktů či na řešení autentických problémů;
- vybírají a používají digitální nástroje k plánování a řízení procesu tvorby s přihlédnutím k existujícím omezením a rizikům;
- v rámci tvůrčích cyklů vyvíjejí, testují a upravují prototypy svých produktů;
- umí se vyrovnat s nejistotou, jsou vytrvalí a jsou schopni pracovat na problémech s otevřeným koncem.

5. Informatický myslitel

Žáci si osvojují a aplikují takové strategie porozumění a řešení problémů, které maximálně využívají potenciál digitálních technologií. Žáci:

- a. formulují způsob řešení problémů tak, aby bylo možno použít technologiemi podporované postupy – např. analýzu dat, abstraktní modely či algoritmické myšlení;
- b. sbírají data nebo identifikují relevantní soubor dat a pomocí vhodných digitálních nástrojů je analyzují s cílem vhodnou vizualizací výsledků podpořit řešení problému či rozhodování;
- c. problém řeší po částech – identifikují klíčové komponenty, zjistí potřebné informace a na základě komplexního pochopení souvislostí vytvoří model postupu vedoucí k řešení;
- d. chápou princip fungování automatizace a, je-li to možné, s využitím algoritmického myšlení vytvářejí sled kroků nastavujících automatické postupy řešení problémů.

6. Kreativní komunikátor

Žáci komunikují srozumitelně a kreativně se vyjadřují při různých příležitostech s využitím všech dostupných platforem, nástrojů, stylů a formátů používající pro své cíle nevhodnější média. Žáci:

- a. vybírají ta nevhodnější média a nástroje pro naplnění požadovaných záměrů své tvorby či komunikace;
- b. tvoří originální díla či zodpovědně (s akceptováním autorských práv) remixují digitální zdroje do nových výtvorů;
- c. své zprávy formulují srozumitelně a efektivně s využitím všech dostupných prostředků a forem – vizualizace, modely, simulace ad. ;
- d. před publikací či prezentací přizpůsobují své výstupy cílové skupině, které jsou určeny.

7. Globální spolupracovník

Žáci využívají digitální nástroje k rozšiřování svého rozhledu a zdokonalování svých poznávacích možností prostřednictvím spolupráce s jinými lidmi a týmovou spoluprací lokálně i globálně. Žáci:

- a. používají digitální nástroje ke spojení s lidmi se zájmem o poznávání nacházejícími se v různých prostředích a pocházejícími z různých kultur, s cílem zlepšovat vzájemné poznání a porozumění;
- b. prostřednictvím technologií spolupracují s jinými včetně spolužáků, vrstevníků, expertů či dalších členů jejich komunity (osobního vzdělávacího prostředí) s cílem zkoumat aktuální témata a problémy z různých perspektiv;
- c. v rámci projektové spolupráce v různých rolích konstruktivně a zodpovědně přispívají k naplnění očekávaných cílů;
- d. zkoumají místní i globální problémy a využívají digitální technologie ke spolupráci s jinými lidmi ve snaze nalézt řešení.

Pozn.: Standardy ISTE pro žáky, vytvořila společnost ISTE, s povolením ISTE přeložil Bořivoj Brdička

Zdroj:

ISTE Standards for Students, 2016

<http://www.iste.org/standards/standards/for-students-2016>