

UTILISATION DES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

La vision

Utiliser les technologies de l'information aidera les élèves à acquérir la capacité de résoudre des problèmes, d'améliorer leur rendement personnel et de gagner les compétences en pensée abstraite et en pensée critique nécessaires pour apprendre pendant toute leur vie et contribuer à leur milieu.

Pour réaliser cette vision, tous les élèves du Manitoba vont

- **utiliser** les technologies de l'information pour structurer des demandes, résoudre des problèmes et rassembler, organiser, confirmer et communiquer des renseignements à l'échelle locale et mondiale;
- **gérer** les technologies de l'information en faisant un choix créatif, productif et efficace parmi les technologies offertes pour effectuer les tâches données;
- **comprendre** les technologies de l'information et réfléchir sur l'éthique et les conséquences de son utilisation, en faisant la synthèse des nouvelles idées et en prenant des décisions raisonnées à mesure que cette technologie évolue.

L'acquisition d'aptitudes dans ce domaine de base se fera grâce à l'intégration des technologies de l'information à tous les programmes d'études manitobains. L'intégration s'appuiera sur

- un continuum des résultats d'apprentissage basés sur les technologies de l'information (voir annexe A);
- les philosophies d'enseignement, d'apprentissage et d'évaluation en cours;
- des méthodes pédagogiques éprouvées;
- les meilleures ressources didactiques et des stratégies d'enseignement et d'évaluation basées sur les technologies de l'information suggérées pour chaque année d'études et chaque matière scolaire.

Une approche intégrée

La fonction centrale des écoles est d'éduquer les élèves. Par le passé, nous avons assimilé l'accomplissement de cette fonction centrale à l'acquisition de certaines aptitudes clés : lire, écrire, compter. Aujourd'hui, cependant, nous avons besoin d'un ensemble d'aptitudes plus vaste qui englobe celles d'autrefois mais qui comprend aussi des aptitudes actuelles liées à l'usage productif des technologies de l'information. Le meilleur moyen d'inculquer ces aptitudes est d'adopter une approche intégrée qui utilise les technologies de l'information dans l'ensemble du programme pour appuyer l'enseignement, l'apprentissage et l'évaluation.

Les enseignants sont sans cesse appelés à prendre des décisions éclairées sur l'usage approprié des technologies de l'information. Ils doivent s'assurer, par exemple, que cet usage ajoute une autre dimension aux ressources déjà mises à la disposition des élèves. Les technologies de l'information ne remplacent pas les enseignants, les programmes d'études et les autres sources de renseignements.

Éducation et Formation professionnelle Manitoba a entrepris plusieurs projets qui démontrent comment une bonne intégration des technologies de l'information peut enrichir l'enseignement, l'apprentissage et l'évaluation (voir annexe B).

La classification des technologies de l'information

Pour simplifier les choses, les technologies de l'information sont souvent classées dans des catégories telles que celles qui figurent dans le tableau ci-dessous. Nous vous donnons aussi quelques exemples des technologies de l'information comprises dans chacune de ces catégories.

Technologies de l'information

Catégorie	Exemples
Matériel	appareil photo numérique, calculatrice graphique, ordinateur multimédia, sondes, scanner, caméra vidéo, carte d'acquisition vidéo, lecteur de vidéodisques
Logiciels	conception assistée par ordinateur (CAO), fabrication assistée par ordinateur (FAO), schématisation de concepts, extraction de données, base de données, dessin technique, tableur, traitement de texte
Télécommunications	audioconférence, courrier électronique, télécopieur, Internet, radio, téléphone, télévision, vidéoconférence
Applications de production, de présentation, de création	dessins animés, éditique, infographie, hypermédia, HTML, interface MIDI, vidéo
Multimédia interactif	didacticiels, livres multimédias, encyclopédies multimédias, simulation, réalité virtuelle, enseignement assisté par ordinateur (EAO)
Outils de programmation, dispositifs commandés	Logo, robots

Nota : Veuillez consulter le lexique pour trouver la définition des termes que vous ne connaissez pas.

