

Cadres de compétences AMÉRICAINS

Compétences visées	Compétences du 21 ^e siècle	Compétences du 21 ^e siècle	Compétences en TIC	Littératie numérique des médias	Compétences du 21 ^e siècle	Métacompétences pour le 21 ^e siècle	Enseignement et apprentissage des compétences du 21 ^e siècle	Habiletés supérieures de la pensée
Recherche effectuée par	P21 - Partnership for 21st Century Skills	Metiri Group et NCREL	International Society for Technology in Education (ISTE)	The MacArthur Foundation (Jenkins, Clinton, Purushotma, Robinson et Weigel)	Center for Curriculum Redesign (Fadel)	Games2train (Premsky)	Cisco, Intel et Microsoft en partenariat avec Université de Melbourne en Australie	Hewlett and Flora Foundation
Compétences	<p>Compétences d'apprentissage et de pensée</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pensée critique et résolution de problèmes - Communication - Créativité et innovation - Collaboration - Apprentissage contextuel - Littératie numérique <p>Compétences de vie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leadership - Éthique - Redevabilité - Adaptabilité - Productivité - Responsabilité - Sociabilité - Auto-direction - Responsabilité sociale 	<p>Littératie à l'ère numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Littératies de base, scientifiques, économiques, numériques - Littératies visuelles et d'information - Littératie multiculturelle et citoyenneté globale <p>Pensée inventive</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adaptabilité, gestion de la complexité, auto-direction - Curiosité, créativité et prise de risques - Habiletés supérieures de la pensée et raisonnement <p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travail d'équipe, collaboration, compétences interpersonnelles - Responsabilité sociale, personnelle et civique <p>Productivité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Priorization, planification, gestion - Utilité efficace d'outils pertinents - Habileté de développer des nouveaux produits de qualité et pertinents 	<p>Créativité et innovation</p> <p>Communication et collaboration</p> <p>Recherche et littératie de l'information</p> <p>Pensée critique, résolution de problèmes et prise de décisions</p> <p>Citoyenneté numérique</p> <p>Opérations et concepts technologiques</p>	<p>Jeux sérieux</p> <p>Performance</p> <p>Simulation</p> <p>Appropriation</p> <p>Tâches (multi)</p> <p>Cognition distribuée</p> <p>Intelligence collective</p> <p>Jugement</p> <p>Navigation transmédia</p> <p>Réseautage</p> <p>Négotiation</p>	<p>Apprentissage et innovation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pensée critique - Communication - Créativité <p>Information, médias et technologie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Littératie de l'information - Littératie des médias - TIC <p>Vie et carrière</p> <ul style="list-style-type: none"> - Flexibilité - Initiative - Intération sociale et interculturelle - Productivité et redevabilité 	<p>Déterminer la bonne chose à faire (Éthique, pensée critique, jugement, prise de décision)</p> <p>Accomplir (Planification, résolution de problèmes, autoévaluation)</p> <p>Collaborer (Leadership, communiquer - avec les collègues, le monde et les machines)</p> <p>Créer (Adaptabilité, pensée créative, jouer, bricoler, expression)</p> <p>S'améliorer (Réflexion, proactivité, prise de risques)</p>	<p>Façons de penser</p> <ul style="list-style-type: none"> Créativité Pensée critique Résolution de problèmes Prises de décisions <p>Façons de travailler</p> <ul style="list-style-type: none"> Communication Collaboration <p>Outils pour travailler</p> <ul style="list-style-type: none"> Littératie de l'information et TIC <p>Compétences de vie</p> <ul style="list-style-type: none"> Citoyenneté Vie et carrière Responsabilité sociale et personnelle 	<p>Maîtrise des connaissances de base</p> <p>Pensée critique et résolution de problèmes</p> <p>Travail collaboratif</p> <p>Communication efficace</p> <p>Apprendre à apprendre</p> <p>Développement d'approches académiques</p>
Fondements	Compétences reliées à l'apprentissage de nouvelles matières (citoyenneté globale; littératie financière, économique, d'affaires et d'entrepreneurship; littératie civique; santé et bien-être) et développées au fil de plusieurs années dans le cadre d'un partenariat entre plusieurs intervenants américains	Accent sur les « nouvelles compétences » et sur ce qui est différent des compétences qui existaient au 20 ^e siècle		Accent sur les types d'activités engendrées par les TIC. Ce cadre décrit les forces que peuvent permettre l'utilisation des TIC en apprentissage et enseignement.	Basées sur le travail de P21, avec accent sur un système de soutien pour aider à développer l'infrastructure, l'évaluation, le curriculum, le perfectionnement professionnel et les milieux d'apprentissage pour permettre le développement de ces compétences.	Accent sur les verbes d'action afin de rendre plus explicite ce que l'on attend des élèves.	Projet de recherche entre Cisco, Intel et Microsoft en partenariat avec l'Université de Melbourne en Australie. Moyens d'évaluer les compétences du 21 ^e siècle et d'encourager l'enseignement et de ces compétences.	Compétences identifiées suite à une étude faite auprès d'une centaine d'intervenants et qui sert de base pour le développement de programmes offerts aux systèmes scolaires en milieux défavorisés.