

GRANDES IDÉES

Les besoins et les intérêts de l'utilisateur orientent le processus de conception.

Les considérations sociales, éthiques et tenant compte des facteurs de durabilité ont une incidence sur la conception.

L'exécution de tâches complexes se fait à l'aide d'outils et de technologies variés, selon les étapes.

Normes d'apprentissage

Compétences disciplinaires	Contenu
<p><i>L'élève sera capable de :</i></p> <p>Conception</p> <p><i>Comprendre le contexte</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Se livrer, sur une période donnée, à une activité d'investigation et d'observation empathique <p><i>Définir</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Déterminer les utilisateurs potentiels et d'autres facteurs contextuels pertinents d'un concept Déterminer les critères de réussite, l'effet recherché et toute contrainte existante Déterminer si l'activité doit être réalisée seul ou en équipe <p><i>Concevoir des idées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre des risques créatifs en formulant des idées, et améliorer les idées des autres Sélectionner les idées en fonction des critères et des contraintes Analyser de façon critique et classer par ordre de priorité des facteurs opposés, afin de répondre aux besoins de la collectivité dans des scénarios d'avenir souhaitables Demeurer ouvert à d'autres idées potentiellement viables <p><i>Assembler un prototype</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Réfléchir aux possibilités et préparer un plan comportant les étapes clés et les ressources à utiliser Évaluer l'efficacité et la biodégradabilité de divers matériaux, ainsi que leur potentiel de réutilisation et de recyclage Assembler le prototype en changeant, s'il le faut, les outils, les matériaux et les méthodes Consigner les réalisations des versions successives du prototype 	<p><i>L'élève connaîtra :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Occasions de conception Terminologie du dessin technique Normes et conventions relatives au dessin Échelles pour les différents types de dessins Styles de dessin technique, notamment le dessin en perspective, le dessin aux instruments et le dessin architectural Modélisation à l'aide de logiciels de dessin assisté par ordinateur (DAO) et de fabrication assistée par ordinateur (FAO) Codage pour la création de représentations 3D de solutions de conception Matériel et outils pour le dessin manuel ou assisté par ordinateur

Normes d'apprentissage (suite)

Compétences disciplinaires	Contenu
<p>Mettre à l'essai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Déterminer les sources de rétroaction • Concevoir une procédure d'essai adéquate • Procéder à l'essai, recueillir, compiler et évaluer les données, et déterminer les modifications requises <p>Réaliser</p> <ul style="list-style-type: none"> • Déterminer et utiliser les outils, les technologies, les matériaux et les procédés adéquats • Établir un plan par étapes et l'exécuter en le modifiant au besoin • Utiliser les matériaux de façon à réduire le gaspillage <p>Présenter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Déterminer comment et à qui présenter le produit et les procédés • Présenter le produit aux utilisateurs et évaluer son niveau de succès de façon critique • Déterminer de nouveaux objectifs de conception <p>Compétences pratiques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître les précautions à prendre et les consignes de sécurité à respecter en cas d'urgence • Développer, à divers niveaux, des compétences et des aptitudes liées à la dextérité manuelle et aux techniques de dessin • Déterminer et développer les compétences individuelles ou collectives requises pour le projet <p>Technologies</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choisir et adapter, en se renseignant davantage au besoin, les outils et les technologies nécessaires à l'exécution d'une tâche • Évaluer les conséquences, y compris les conséquences négatives imprévues, de ses choix technologiques • Évaluer la façon dont le territoire, les ressources naturelles et la culture influent sur le développement et l'usage des outils et de la technologie 	

Compétences disciplinaires – Approfondissements

- **observation empathique** : notamment des expériences; les connaissances et les approches culturelles traditionnelles des peuples autochtones et d'autres cultures; des lieux, y compris la terre et ses ressources naturelles, et autres cadres similaires; des gens, p. ex. des utilisateurs, des spécialistes et des personnalités phares
- **contrainte** : facteur limitatif (p. ex. contrainte liée à l'exécution d'une tâche ou exigences de l'utilisateur, matériaux, coût, impact environnemental)
- **facteurs** : considérations sociales, éthiques, et tenant compte des facteurs de durabilité
- **plan** : notamment des dessins en perspective, des croquis et des ordinogrammes
- **versions successives** : répétition d'un processus dans le but de se rapprocher du résultat souhaité
- **sources de rétroaction** : rétroactions provenant p. ex. des spécialistes des communautés métisses, inuites et des Premières Nations; des gardiens d'autres approches et savoirs culturels traditionnels; des pairs, des utilisateurs et d'autres spécialistes
- **technologies** : outils qui accroissent les capacités humaines
- **présenter** : notamment la présentation ou la cession du concept, son utilisation par d'autres ou encore sa commercialisation et sa vente
- **conséquences** : sur le plan personnel, social ou environnemental

Contenu – Approfondissements

- **Terminologie** : p. ex. l'échelle, le poids, l'élévation et la coupe
- **Normes** : p. ex. les types de lignes et l'épaisseur des traits
- **conventions** : p. ex. la mise en page et la configuration du dessin
- **types** : p. ex. les plans, la coupe et le schéma détaillé