**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES ET TECHNOLOGIES — Entrepreneuriat et commercialisation 10e année**

**GRANDES IDÉES**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Les considérations sociales, éthiques et tenant compte des facteurs de durabilité ont une incidence sur la conception et la prise de décisions. |  | La commercialisation éthique participe à l’édification d’un marché mondial plus sain. |  | Chaque étape de la création et de la communication requiert des technologies et des outils différents. |

**Normes d’apprentissage**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| *L’élève sera capable de :*  Conception  *Comprendre le contexte*   * Se livrer, sur une période donnée, à une activité d’**investigation** et d’**observation empathique**   *Définir*   * Déterminer les utilisateurs ou les clients potentiels d’un concept ou d’une entreprise * Déterminer les critères de réussite, l’effet recherché et toute **contrainte** existante   *Concevoir des idées*   * 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   *Assembler un prototype*   * Répertorier et utiliser des **sources d’inspiration** et d’information * Choisir une forme à donner au prototype 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 * Changer, s’il le faut, les outils, les matériaux et les méthodes * Consigner les réalisations des **versions successives** du prototype | *L’élève connaîtra :*   * Possibilités d’entrepreneuriat * **Traits de caractère** des entrepreneurs * Façons créatives d’accroître la valeur d’une idée ou d’un produit existants * Éthique de l’**appropriation culturelle** * Distinction entre **invention** et **innovation** * Obstacles auxquels des **groupes d’entrepreneurs de divers milieux** se heurtent et facteurs qui peuvent contribuer à la réussite de ces entrepreneurs * Cycle de vie d’un produit depuis son invention ou son innovation jusqu’à son lancement sur le marché * Stratégies de **commercialisation éthique** * **Formes de commercialisation** * **Concepts de la commercialisation  en ligne** * Besoins, souhaits et exigences  de la clientèle |

**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES ET TECHNOLOGIES — Entrepreneuriat et commercialisation 10e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| *Mettre à l’essai*   * Déterminer les **sources de rétroaction** * Évaluer les choix et les décisions * Recréer le prototype ou abandonner l’idée de conception   *Réaliser*   * Déterminer et utiliser les outils, les **technologies**, les matériaux et les procédés nécessaires  à la production * Établir un plan de production par étapes et l’exécuter en le modifiant au besoin * Utiliser les matériaux de façon à réduire le gaspillage   *Présenter*   * Déterminer comment et à qui **présenter** le **produit** et les procédés * Présenter le produit en justifiant le choix des solutions, des modifications et des méthodes * Employer les termes justes * Évaluer, de façon éclairée, l’efficacité du produit et expliquer en quoi il est utile aux personnes  ou à l’environnement * Se livrer à une réflexion critique sur son approche et ses processus conceptuels **Évaluer  sa capacité à travailler efficacement seul ou en équipe, y compris sa capacité à partager  et à garder en bon état un espace de travail** * Déterminer de nouveaux objectifs en s’appuyant sur les rétroactions   Compétences pratiques   * Connaître les précautions à prendre et les consignes de sécurité à respecter en cas d’urgence,  tant dans des milieux physiques que numériques * Décrire la nature des compétences pratiques requises par rapport à un projet précis;  les parfaire au besoin |  |

**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES ET TECHNOLOGIES — Entrepreneuriat et commercialisation 10e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| Technologies   * 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 |  |