**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
 |  |