**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 |  |

| **CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES ET TECHNOLOGIES – Entrepreneuriat et commercialisation Compétences disciplinaires – Approfondissements 10e année** |
| --- |
| * **investigation :** chercher à acquérir de nouvelles connaissances en faisant appel à des spécialistes, à des sources secondaires et à des fonds  de connaissances collectifs, autant en ligne que hors ligne * **observation empathique :** notamment les expériences; les connaissances culturelles et les approches traditionnelles; les visions du monde,  les perspectives, les connaissances et les pratiques des peuples autochtones; les lieux, notamment la terre et ses ressources naturelles ainsi  que d’autres endroits semblables; les utilisateurs, les spécialistes et les personnalités phares * **contrainte :** facteurs limitatifs (p. ex. contraintes liées 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 * **sources d’inspiration :** notamment des expériences; les connaissances et les approches des peuples autochtones; le milieu naturel; des lieux;  des influences culturelles; les médias sociaux; les utilisateurs et les spécialistes * **plan :** notamment des objectifs, des croquis, des listes de contrôle * **versions successives :** répétition d’un processus réalisé dans le but de se rapprocher du résultat souhaité * **sources de rétroaction :** rétroactions provenant p. ex. des spécialistes des communautés des Premières Nations, des Métis ou des Inuits;  des gardiens d’autres connaissances et approches culturelles traditionnelles; 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 * **produit :** p. ex. un objet physique, un processus, un système, un service, un milieu conçu * **conséquences :** sur le plan personnel, social ou environnemental |

| **CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES ET TECHNOLOGIES – Entrepreneuriat et commercialisation Contenu – Approfondissements 10e année** |
| --- |
| * **Traits de caractère :** créatifs, souples, tenaces; penseurs critiques, communicateurs, collaborateurs, preneurs de risques * **appropriation culturelle :** utilisation de motifs, de thèmes, de « voix », d’images, de connaissances, de récits, de chansons ou d’œuvres  dramatiques sans autorisation ou sans mise en contexte adéquate, ou encore d’une manière qui dénature l’expérience vécue par les personnes appartenant à la culture * **invention :** idée originale * **innovation :** modification d’une idée, d’un produit ou d’un service existant pour en faire quelque chose de nouveau * **groupes d’entrepreneurs de divers milieux :** notamment des peuples autochtones, des femmes, de nouveaux immigrants; des personnes  ayant des aptitudes diverses * **commercialisation éthique :** notamment la commercialisation socialement responsable ou tenant compte des différences culturelles * **Formes de commercialisation :** réactionnelle, anticipative, adaptée aux besoins de la clientèle * **Concepts de la commercialisation en ligne :** médias sociaux, marketing viral |