**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES ET TECHNOLOGIES — Conception en arts médiatiques 10e année**

**GRANDES IDÉES**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Les choix personnels en matière de conception exigent de l’introspection et du savoir-faire. |  | Les considérations sociales, éthiques et tenant compte des facteurs de durabilité ont une incidence sur les choix en matière de conception. |  | Les outils et la technologie ont une incidence sur la vie des gens. |

**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**
* Collaborer dans le cadre de **relations réciproques** pendant le processus de conception

*Définir** Déterminer les utilisateurs potentiels et les facteurs contextuels pertinents d’un concept
* Déterminer les critères de réussite, l’effet recherché et toute **contrainte** existante
* Déterminer l’utilisateur potentiel, l’effet recherché et les conséquences négatives imprévues

*Concevoir des idées** Prendre des risques créatifs en formulant des idées, et améliorer les idées des autres
* Sélectionner les idées en fonction de critères et de contraintes
* Analyser de manière critique des **facteurs** opposés afin de répondre aux besoins des collectivités dans des scénarios d’avenir souhaitables
* Reconnaître les besoins des communautés en vue de leur assurer un **avenir équilibré**
* Demeurer ouvert à d’autres idées potentiellement viables
 | *L’élève connaîtra :** Occasions de conception
* **Technologies des médias**
* Techniques d’organisation des idées permettant de structurer de l’information ou un récit et de représenter des points de vue en image
* Compétences en production médiatique, y compris
	+ la **préproduction**
	+ la **production**
	+ la **postproduction**
* Technologies **conformes aux normes**
* **Considérations d’ordre éthique, moral et juridique**, et considérations éthiques concernant l’**appropriation culturelle**
* Éléments techniques et symboliques pouvant être utilisés dans la création de représentations influencées par des points de vue, des récits, des genres ou des valeurs
* Caractéristiques et objectifs particuliers d’œuvres d’art médiatiques d’hier et d’aujourd’hui favorisant l’exploration de divers points de vue, dont ceux des peuples autochtones
 |

**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES ET TECHNOLOGIES — Conception en arts médiatiques 10e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| *Assembler un prototype** Répertorier des **sources d’inspiration** et d’information et mettre en pratique ce que l’on en tire
* Choisir une forme à donner au prototype et préparer un **plan** comportant les étapes clés et les ressources nécessaires
* 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

*Mettre à l’essai** Déterminer les **sources de rétroaction** et y faire appel
* Modifier le prototype en fonction de la rétroaction
* Recréer le prototype ou abandonner l’idée de conception

*Réaliser** Prévoir et utiliser les outils, les **technologies**, les matériaux et les méthodes 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** **Présenter** ses progrès tout au long du processus de conception, pour pouvoir recueillir une rétroaction continue
* Déterminer comment présenter le concept et auprès de qui le promouvoir
* Évaluer de manière critique l’efficacité du concept et expliquer en quoi les idées profitent au particulier, à la famille, à la communauté ou à l’environnement
* Réfléchir de manière critique à son processus mental et à ses méthodes de conception, et dégager de nouveaux objectifs de création
 | * Influence des médias numériques et non numériques dans la documentation, la communication, la présentation de rapports et l’expression personnelle
* **Citoyenneté, étiquette et littératie numériques**
* Histoire de la conception : locale, autochtone, régionale et mondiale
 |

**Domaine d’apprentissage : CONCEPTION, COMPÉTENCES PRATIQUES ET TECHNOLOGIES — Conception en arts médiatiques 10e année**

**Normes d’apprentissage (suite)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences disciplinaires** | **Contenu** |
| * Réfléchir de manière critique à sa capacité de travailler efficacement seul ou en équipe, notamment à sa capacité d’œuvrer au sein d’un espace de travail axé sur la collaboration et de veiller au maintien de celui-ci

Compétences pratiques* Connaître les précautions à prendre et les procédures de sécurité d’urgence établies tant pour les milieux physiques que numériques
* Décrire les compétences requises pour des projets précis et développer ces compétences

Technologies* Choisir et adapter, en se renseignant au besoin, les outils et les technologies à utiliser pour l’exécution des tâches
* Évaluer les **conséquences**, y compris les conséquences négatives imprévues, de ses choix en matière de technologie
* 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
 |  |