**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 |  |